

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 01104471.3

[43]公开日 2001年9月5日

[11]公开号 CN 1311048A

[22]申请日 2001.2.27 [21]申请号 01104471.3

[30]优先权

[32]2000.2.29 [33]JP [31]53297/2000

[71]申请人 科乐美股份有限公司

地址 日本国东京都

[72]发明人 山田信洋

[74]专利代理机构 中科专利商标代理有限责任公司

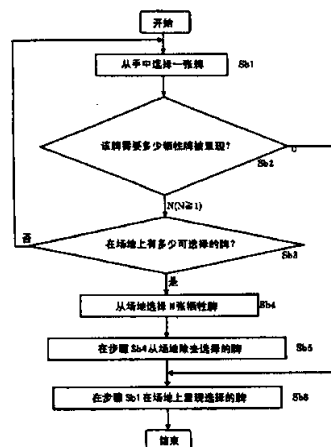
代理人 戎志敏

权利要求书 2 页 说明书 10 页 附图页数 7 页

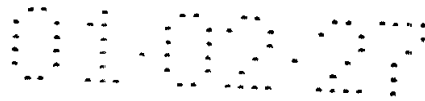
[54]发明名称 在虚拟场地进行纸牌游戏的方法和视频游戏装置

[57]摘要

一种用于虚拟运行的像交易纸牌游戏的纸牌游戏的方法和视频游戏装置。给出纸牌游戏的纸牌参数,每一张纸牌显示值牌的能力点和属性。当牌手指定第一张牌以呈现该牌在场地上时(或“出”第一张牌),给到该张牌的标记参数与阈值进行比较。如果标记参数大于阈值,牌手必须从当前呈现在场地上的牌牺牲某些牌,以便“出”第一张牌。



ISSN 1008-4274



权利要求书

1. 一种由视频游戏装置执行的处理方法，在虚拟场地上进行纸牌游
5 戏，每一张纸牌至少具有一个参数，重复步骤包括：从牌手上把一张牌
放在场地上；参考场地上纸牌的参数计算判断；按照判断至少除去一张
纸牌；以便再进行一次游戏，还包括纸牌呈递过程，其包括步骤：
从牌手的手上指定第一张牌；
把第一张牌的标记参数与预定的阈值进行比较；
10 如果标记参数大于阈值，则至少从当前呈现在场地上的牌指定一张
作为牺牲的牌；
从场地除去牺牲的牌；
呈现第一张牌。
2. 按权利要求 1 所述的方法，其特征在于给到第一张牌的参数作为
15 标记参数和另一个参数。
3. 按权利要求 1 所述的方法，其特征在于参考给到第一张牌的多个
参数计算标记参数。
4. 按权利要求 1 所述的方法，其特征在于还包括在参考场地上牌的
参数计算判断的过程之前修改参数的过程。
- 20 5. 按权利要求 1 所述的方法，其特征在于牌呈现过程按照给到第一
张牌的参数，决定指定作为牺牲牌的牌的数量。
6. 一种视频游戏装置，用于在虚拟场地上进行纸牌游戏，其中，每
一张牌至少有一个参数，该装置包括：从牌手上把一张牌放在场地上的
处理单元；参考场地上纸牌的参数计算判断的处理单元；按照判断至少
25 除去一张纸牌的处理单元；以便再进行一次游戏；还包括纸牌呈递处理
单元，其包括：
从牌手的手上指定第一张牌的处理单元；
把第一张牌的标记参数与预定的阈值进行比较的处理单元；
如果标记参数大于阈值，则至少从当前呈现在场地上的牌指定一张
30 作为牺牲的牌的处理单元；

从场地除去牺牲的牌的处理单元；

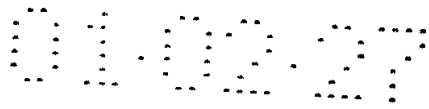
呈现第一张牌的处理单元。

7. 按权利要求 6 所述的视频游戏装置，其特征在于给到第一张牌的参数可以作为标记参数和另一个参数。

5 8. 按权利要求 6 所述的视频游戏装置，其特征在于参考给到第一张牌的多个参数计算标记参数。

9. 按权利要求 6 所述的视频游戏装置，其特征在于还包括在参考场地上牌的参数计算判断之前修改参数的处理单元。

10 10. 按权利要求 6 所述的视频游戏装置，其特征在于牌呈现处理单元按照给到第一张牌的参数，决定指定作为牺牲牌的牌的数量。



说 明 书

在虚拟场地进行纸牌游戏的方法和视频游戏装置

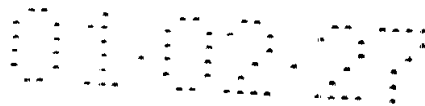
5

本发明涉及视频游戏装置和方法，装置和软件用于进行计算机化的卡片游戏。

如 poker（一种牌戏）、桥牌等的传统类型的纸牌游戏使用预订数量的牌进行。例如，一付牌总是由 53 张牌构成，既，13 张黑桃、13 张红桃、13 张方块、13 张梅花和一张王牌。在大多数纸牌游戏中，一付牌由参加游戏的多个人共用。近年来，与传统纸牌游戏不同的另一种纸牌游戏在青年人中很流行，这种游戏被称为“交易纸牌游戏”。按照惯例，这种交易纸牌游戏的各种变化形式已经由许多爱好者提出。与传统纸牌不同，这种交易纸牌游戏通常使用相互之间不同的纸牌进行。但是，应当注意，以玩纸牌的观点看，所有交易纸牌游戏都通过下面三个阶段。

在第一阶段，每一个交易纸牌游戏的牌手必须从已经发行的各种纸牌中收集纸牌，以便构成他们自己的一付牌。每一种类型的纸牌在游戏中有不同的作用，纸牌的作用越大，发行的就越少。一付纸牌通常是包装销售，在牌受购买纸牌之前，她不能够确定包装纸牌的内容和种类。结果，牌手的牌相互之间具有不同的牌搭配，如果牌手想构建强有力的牌，它应当收集较多的牌。

在第二阶段，每一个牌手从她收集的牌中选择预定数量的牌。通常，一张牌有能力点和属性（property），能力点可以根据属性修改。此外，除了能力点和属性之外，某些纸牌具有种类作用。因此，为了在实际游戏时构建强势牌，每一个牌手不仅要收集具有高能力点的牌，也要考虑属性和种类作用的适合她的游戏策略的牌。如果好牌手知道对手的牌目录，她可以构建优于对手的一付牌。第三阶段，两个牌手单独从他们收集的牌中准备牌，之后，在他们之间开始交易牌游戏。牌手用手从他们的牌中出牌，然后，每一个牌手依次用手把牌放在游戏场地上。牌对牌的比赛重复地在场地上进行，在一系列比赛之后，决定游戏的输赢。



在上述第一阶段，牌手有兴趣收集牌以强化她的牌。提供交易牌游戏的供应商应当增加牌的类型，以提高牌手的兴趣。增加牌种类的一种容易的方式导致了提高能力点的上限。这种方式可能破坏游戏的平衡。具体说，如果许多牌的种类具有高能力点，能够得到较多牌的牌手变得比不能够得到这些牌的牌手有利。在这种情况下，即使后者是一个非常好的牌手，她也不能够击败前者。如上所述，容易地提高能力点的上限可能破坏了游戏的平衡。

如今，每一个交易纸牌游戏已经作为视频游戏被计算机化。与上述纸印刷的交易牌游戏比较，这种计算机化的交易牌游戏很难增加纸牌种类的数量。因此，在供应游戏到牌手之前，必须事先大量准备每一个计算机化的交易牌游戏的牌和牌种类的数量。

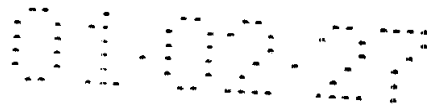
另一方面，除了现存的牌种类之外，通过发行新牌种类，纸印刷的交易牌游戏可以容易地增加牌的种类。买到新牌的牌手可以和另一个没有买新牌的牌手一起玩游戏。

另一方面，增加每一个计算机化交易牌游戏的牌种类两次或三次是很困难的。此外，在一起玩游戏的两个牌手必须更新他们的视频游戏软件产品。应当考虑同时把作为差别文档的更新部分供给所有牌手，以便更新牌手的视频软件产品。应当考虑这些装置的大多数用户非常年轻。这种方式不适合儿童。因此，这种方式不能够向消费视频游戏装置和便携式视频游戏装置供应更新软件产品。

本发明的目的是提供适合于交易牌游戏的方法和视频游戏装置，即使交易牌游戏中的能力点在上下限之间具有很大的差别，也能够保持交易牌游戏的游戏平衡。

本发明的另一目的是提供上述类型的方法和视频游戏装置，其可以在交易牌游戏中准备大量的牌种类。

按照本发明，提供了一种虚拟进行像交易纸牌游戏的纸牌游戏的方法和视频游戏装置。纸牌游戏的纸牌具有显示纸牌的能力点或属性的参数。当一个牌手指定第一张牌放在场地（或“出”第一张牌）上时，这张牌的标记参数与阈值相比较。如果标记参数大于阈值，牌手必须牺牲当前呈现在场地上的某些牌，以便“出”第一张牌。



就是说，按照本发明，由视频游戏装置执行的方法在虚拟场地上表现的纸牌游戏，每一张牌至少有一个参数，重复步骤包括：从牌手上把一张牌放在场地上；参考场地上纸牌的参数计算判断；按照判断至少除去一张纸牌；以便再进行一次游戏。这个方法还包括纸牌呈递过程，包括步骤：从牌手的手上指定第一张牌；把第一张牌的标记参数与预定的阈值进行比较；如果标记参数大于阈值，则至少从当前呈现在场地上的牌指定一张作为牺牲的牌；从场地除去牺牲的牌；呈现第一张牌。

在方法中，给到第一张牌的参数可以作为标记参数和另一个参数。

在方法中，可以参考给到第一张牌的多个参数计算标记参数。

方法还包括参考场地上牌的参数计算判断之前修改参数的过程。

按照给到第一张牌的参数，牌呈现过程可以决定指定作为牺牲牌的牌的数量。

此外，按照本发明，一种视频游戏装置，其用于在虚拟场地上进行纸牌游戏，其中每一张牌至少有一个参数，该装置包括：从牌手上把一张牌放在场地上的处理单元；参考场地上纸牌的参数计算判断的处理单元；按照判断至少除去一张纸牌的处理单元；以便再进行一次游戏。视频游戏装置还包括纸牌呈递处理单元，其包括：从牌手的手上指定第一张牌的处理单元；把第一张牌的标记参数与预定的阈值进行比较的处理单元；如果标记参数大于阈值，则至少从当前呈现在场地上的牌指定一张作为牺牲的牌的处理单元；从场地除去牺牲的牌的处理单元；呈现第一张牌的处理单元。

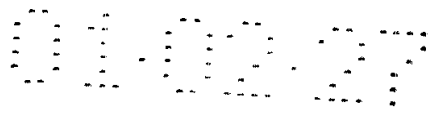
在视频游戏装置的视频游戏中，给到第一张牌的参数可以作为标记参数和另一个参数。

在视频游戏装置的视频游戏中，可以参考给到第一张牌的多个参数计算标记参数。

视频游戏装置还包括在参考场地上牌的参数计算一个判断之前修改参数的处理单元。

牌呈现处理单元可以按照给到第一张牌的参数，决定指定作为牺牲牌的牌的数量。

图 1 显示了执行本发明视频游戏的便携式视频游戏装置 10 的透视



图。

图 2 显示了便携式视频游戏装置 10 的方框图。

图 3 是描述本发明的视频游戏程序的流程图。

图 4 是描述牌呈现过程的流程图。

5 图 5 是显示牌的能力点和属性的屏幕。

图 6 是显示牌的能力点和属性的屏幕。

图 7 是选择一张牌作为牺牲牌的屏幕。

(1) 视频游戏装置

下面将描述用于本发明视频游戏程序的优选视频游戏装置。如图 1
10 所示，便携式视频游戏装置 10 由外壳 11 覆盖。在外壳 11 的前上部，放置有液晶显示 (LCD) 板 12。在外壳 11 的前下部，放置有各种开关 13-17 和扬声器 18。在外壳 11 的后上部，开有盒式磁带槽 20 (未示出)，以便连接到可分离的外部 ROM 盒式磁带 21。此外，音量转盘 19 安装在外壳 11 的侧面。

15 外部 ROM 盒式磁带 21 可以为便携式视频游戏装置 10 存储各种视频游戏程序。因此，当牌手得到存储本发明的视频游戏程序的外部 ROM 盒式磁带时，牌手可以用便携式视频游戏装置 10 执行视频游戏程序，并可以玩本发明的交易纸牌游戏。

当牌手使用便携式视频游戏装置 10 享受视频游戏的乐趣时，牌手用
20 它的双手握住便携式视频游戏装置 10 的下部，以便把 LCD 板 12 放在上面，LCD 板 12 面对牌手。开关 13-17 由牌手的大拇指操作。左大拇指操作交叉键 13，右大拇指操作按钮开关 14 和 15。交叉键 13 和按钮开关 14 和 15 的功能事先由存储在外壳 ROM 盒式磁带 21 中的视频游戏程序确定。当视频游戏的菜单显示在 LCD 板 12 上时，操作启动开关 16
25 和选择开关 17。音量转盘 19 调节扬声器 18 的音量。

下面参考图 1 和图 2 特别描述便携式视频游戏装置 10 的部件。如图 2 所示，在便携式视频游戏装置 10 中，CPU22 电连接到外部 ROM 盒式磁带 21、LCD 板 12、开关 13-17、扬声器 18、音量转盘 19。下面详细描述上述单元和 CPU22 的 CPU 芯 23 之间的内部连接。

30 外部 ROM 盒式磁带 21 被插入盒式磁带槽 20，并通过 32 针连接器

24、总线 25a、25b、25c 与 CPU 芯 23 连接。在 DMA 控制器 26 的控制下，CPU 芯 23 通过线缓冲器 27 把图像信号输出到 LCD 控制器 28。LCD 控制器 28 通过 LCD 显示 RAM 接口 29 与显示 RAM30 连接。显示 RAM 30 包括字符 RAM 和 VRAM。因此，LCD 控制器 28 把 CPU 芯 23 的显示数据输出转换为显示 RAM 30 的 LCD 驱动信号。

就是说，CPU 芯 23 的显示数据输出指定或包括字符 RAM 和 VRAM 的地址。字符 RAM 和 VRAM 输出字符信号和对象信号(背景图像信号)，然后，这些信号由 LCD 控制器 28 合成为 LCD 驱动信号。

通过 LCD 驱动信号缓冲器 31，把 LCD 驱动信号发送到 LCD 共用驱动器 32 和 LCD 段驱动器 33。因此，在 LCD 共用驱动器 32 和 LCD 段驱动器 33 的控制下，CPU 芯 23 的显示数据显示在 LCD 板 12 上。

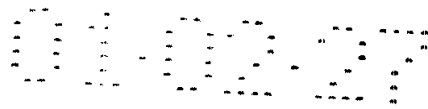
此外，LCD 共用驱动器 32 和 LCD 端驱动器 33 与 LCD 缓冲放大器 34 连接，缓冲放大器 34 与亮度调节转盘 35 连接。LCD 面板 12 的亮度由亮度调节转盘 35 调节。尽管亮度调节转盘 35 没有显示在图 1 中，亮度调节转盘 35 放置在外壳 11 的左侧，相对音量转盘 19。

开关 13-17 通过端口 36 与 CPU 芯 23 连接。CPU 芯 23 与内部 RAM 37 连接。CPU 芯 23 通过存储器开关电路 38 与内部 ROM39 连接。只有当存储器开关电路 38 选择了内部 ROM39 的预选存储区域(称为第一存储区域)时，CPU 芯 23 才可以访问内部 ROM39。

振荡器 23a 与 CPU 芯 23 连接。声音电路 40a-40d 接收振荡器 23a 的输出，并产生声音信号。声音电路 40a-40d 产生相互之间不同的声音信号。关于声音电路 40a-40d，安装了波形 RAM40，以便从声音电路 40a-40d 改变声音信号的音调。例如，波形 RAM41 存储 4 位乘以 32 阶的波形，以把音调信号输出到声音电路 40a-40d。声音控制电路 42 处理声音电路 40a-40d 输出的声音信号，以产生表示近似立体声的两个声音信号。这两个声音信号由声音放大器 43 放大，然后，从扬声器 18 或耳机 44 输出。

(2) 视频游戏程序

下面将描述本发明的视频游戏程序。视频游戏程序运行在上述章节 (1) 的视频游戏装置中。视频游戏程序存储在外部 ROM 盒式磁带 21



中，并提供给牌手。当牌手玩视频游戏时，牌手把外部 ROM 盒式磁带 21 插到盒式磁带槽 20 中，接通便携式视频游戏装置 10，压下启动开关 16。然后，便携式视频游戏装置 10 运行视频游戏程序。在启动视频游戏之后，牌手操作交叉键开关 13 和按钮开关 14 和 15 玩视频游戏。视频游戏连同扬声器 18 的音乐和/或各种不同的声音效果显示在 LCD 面板 12 上。

视频游戏执行一对一的比赛性游戏。在视频游戏中，两个牌手（牌手 1 和牌手 2）相互之间比赛。每一个牌手用预定的得分点（HP）开始游戏。牌之间的每次比赛的决定重复进行。当一个牌手的牌击败对手时，对手失去她的 HP。当一个牌手失去所有的 HP 是，另一个牌手赢得了比赛。

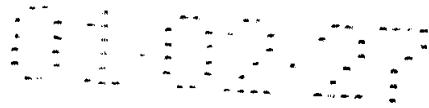
在视频游戏中，牌显示了代表牌的特征、各种能力点和/或属性、关于牌的传说的图像。牌手把她手上的牌放到场地上（既，虚拟战斗场地），并指定场地上牌手的每一张牌的进攻或防守。当一个牌手指定一张牌是进攻，该牌手还指定一张场地上对手牌的目标牌。然后，两个牌手进行牌对牌的比赛，以决定输方或赢方。结果，输方牌手的 HP 减少了。

下面参考图 3 详细描述视频游戏的步骤。首先，让牌手 1 和牌手 2 构建他们的牌开始比赛（步骤 Sa1）。每一个牌手从他们自己的牌中选出 40 张牌构建他们用在比赛中使用的一付牌。洗牌后，用手从该付牌的顶部出 5 张牌。

下一步，牌手 1 从她的手中选一张牌，并把该张牌呈现在场地上（步骤 Sa2）。下面称步骤 Sa2 为牌呈现过程。后面描述牌呈现过程。

牌手 1 指定放在场地上的每张牌是进攻或防守。如果至少一张牌被指定为进攻，牌手 1 还要为每一张进攻牌选择场地上的牌手 2 的目标牌。然后，在进攻牌和反对进攻牌的对应目标牌之间进行牌对牌的决定（步骤 Sa3）。

通过把进攻牌的能力点与目标牌的能力点进行比较，做出牌对牌的决定。从进攻牌获得的能力点是进攻点。从目标牌获得的能力点取决于目标牌是否由牌手 2 指定为进攻或防守。当牌手 2 指定目标牌为进攻时，目标牌的能力点被处理为进攻点。另一方面，当牌手 2 指定目标牌为防



守时，目标牌的能力点被处理为防守点

例如，假设牌手 1 指定牌 A 作为进攻牌手 2 的牌 B。在此，让牌 A 的进攻和防守点分别等于 1000 和 800。另一方面，让牌 B 的进攻点和防守点分别等于 700 和 500。在这个条件下，如果牌手 2 也指定牌 B 作为进攻，1000（牌 A 的进攻点）与 700（牌 B 的进攻点）进行比较。如果牌手 2 指定牌 B 作为防守，1000（牌 A 的进攻点）与 500（牌 B 的防守点）进行比较。

如上所述，参考进攻牌和她的目标牌的能力点进行牌对牌的决定，然后，能力点比另一方的牌低的那一方牌被从场地移去。此外，如果输方的牌被指定为进攻，计算进攻牌的进攻点和目标牌的进攻点之间的差，并从输方牌手的 HP 中减去该差。

然后，牌手 1 和牌手 2 的 HP 上下起伏（步骤 Sa4）。当牌手 1 和牌手 2 之一的 HP 等于零时，另一个牌手赢得了比赛，比赛结束。只要两个牌手的 HP 都大于零，在步骤 Sa2 到步骤 Sa4 后执行步骤 Sa5 到步骤 Sa7，这些步骤在牌手 1 和牌手 2 之间重复执行。

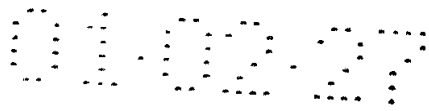
（3）牌呈现过程

下面参考图 4 描述执行在步骤 Sa2 和步骤 Sa5 的牌呈现过程。在牌呈现过程中，牌手从自己手上选择一张牌，并把牌呈现在场地上。本发明的牌呈现过程不同于常规视频游戏的牌呈现过程。为了便于本发明的理解，下面谈一下常规牌呈现过程。

在常规牌呈现过程中，牌手可以不依赖他的牌型任意从他手中选择牌。常规牌呈现过程仅仅意味着在场地上从牌手的当前手中呈现选择牌的过程。

另一方面，本发明的视频游戏把条件附加在呈现牌到场地上。在本发明的视频游戏中，当牌手呈现某种类型或种类的牌在场地上时，要求牌手满足牌呈现条件。牌呈现条件是按照牌的强度、效果、稀有度连同某种牌类型建立的。一般说来，强势牌具有较苛刻的牌呈现条件，弱势牌具有较少的牌呈现条件。简言之，应当注意，本发明的视频游戏引入了牌的强势和灵活性之间的交替关系。

按照交替关系，具有许多强势牌不总是无条件的优点。因为强势牌



需要满足苛刻的牌呈现条件，所以，牌手不能够总是呈现强势牌在场地上，另一方面，弱势牌需要较少或不需要条件，所以，牌手可以总是呈现弱势牌。

5 下面描述牌呈现条件的一个例子。牌呈现条件是“移去你在场地上的 N 张牌”（N 是自然数）。然后，为满足牌呈现条件作为交换的从场地移去的一张牌被称为牺牲的牌。要求牺牲牌的数量 N 按照将被呈现在场地上的牌的参数确定。例如，牌的有关参数可以是能力点和属性，并被称为标记参数。

10 向上述的进攻或防守点的参数可以被认为是标记参数。多个参数可以相互之间组合，以便产生标记参数。下面涉及到确定标记参数的参数被称为参考参数。在任何情况下，标记参数不一定是新加到牌上的参数。例如，标记参数可由公式（1）确定：

$$l = (P_o + P_d) / 800 \dots (1)$$

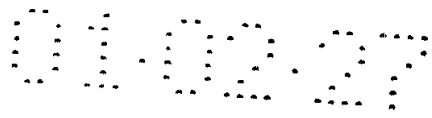
其中

- 15 l : 标记参数
P_o: 进攻点
P_d: 防守点

20 如果标记参数按照参考参数确定，至少参数之一是可变化的。在比赛的进程中，参考参数常常根据其它参数修改。在这种情况下，标记参数必须参考该参考参数的当前值进行计算。

25 例如，本发明的视频游戏之一可以被体现为，以至，场地具有某些分布，像森林、荒野、山区、草原、海和黑暗等。每一张牌具有她自己的属性。进攻/防守点是根据场地的属性和牌的属性之间的关系修改。作为这个视频游戏的一个例子，当场地的属性是森林时，可能需要某些牺牲牌以呈现一张牌在场地上，但是，当场地的属性是海洋时，不需要牺牲牌呈现相同牌在场地上。应当注意，像这种变化的参数不能够由纸牌游戏实现。

30 牌的标记参数与预定的阈值相比较。当标记参数大于阈值时，需要某些牺牲牌呈现该牌。可以准备多个阈值，以便单独确定要求牺牲牌的数量。在这种情况下，较强的牌要求较大数量的牺牲牌，因此，增加强



势牌引起的规则破坏可以避免。此外，参数的上下限之间的差可以增大。结果，较多牌的类型可以引入视频游戏。

5 标记参数可以被包括在牌的参数中作为独立的参数。在这种情况下，意味着要求牺牲牌的数量以在场地上呈现该牌的参数也加到该牌的参数。

下面参考图 4 详细的描述牌呈现过程。在下面的描述中，假定进攻点和防守点是独立与场地的属性。每一张牌具有独立于其它参数的标记参数。当标记值是从 0 到 4 时，牺牲牌的数量 N 等于 0。当该值超过 5 或 6 时， N 等于 1。当该值是 7 或大于 7 时， N 等于 2。

10 当不要求牺牲牌以呈现一张牌在场地上时，牌呈现过程按下列方式进行。假定图 5 所示的牌“巨型怪”将呈现在场地上（步骤 Sb1）。“巨型怪”的进攻和防守点分别是 800 和 600。显示的标记参数作为牌面上的星的数量（），所以，“巨型怪”具有 $N=0$ （步骤 Sb2）。因此，“巨型怪”不要求牺牲牌被呈现在场地上（步骤 Sb6）。

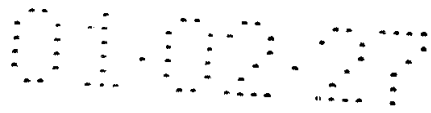
15 当要求一张牺牲牌以呈现一张牌在场地上时，牌呈现过程按下列方式进行。假定包括牌“杀人小丑”的某些牌早已经呈现在场地上。

首先，牌手从她的手上选择牌“母兽魔鬼”（步骤 Sb1）。“母兽魔鬼”的进攻点、防守点和标记参数分别是 1800、1300 和 5。因此，要求牺牲牌的数量 N 等于 1（步骤 Sb2）。计数牺牲牌可用的牌数（步骤 Sb3）。
20 如果在场地上没有用于牺牲牌的可用牌，处理将引到步骤 Sb1，要求牌手从她的手上选择另一张牌。

现在，在场地上有包括“杀人小丑”的某些牌，所以，过程要求牌手从场地上的牌中选择 N 张牌作为牺牲的牌（步骤 Sb4）。

当牌手选择“杀人小丑”作为牺牲牌时，以把“母兽魔鬼”呈现在场地上，三中选择：“进攻”、“防守”和“牺牲”被显示在图 7 所示的
25 屏幕上。牌手操作交叉键 13，并在 LCD 板 12 上移动光标，以便选择“杀人小丑”作为牺牲牌。在选择了要求的牺牲牌的数量之后，牺牲牌“杀人小丑”以类似于步骤 Sb3 或 Sb6 移去输牌的方式被移去（步骤 Sb5）。不是“杀人小丑”而是“母兽魔鬼”被呈现在场地上（步骤 Sb6）。

30 （4）本发明的其它实施例



当本发明参考实施例进行描述时，本领域技术人员可以容易地把本发明应用在各种其它的方式。例如，本发明可以向视频游戏引入新的规则。具体说，如果牌手想呈现强势牌在场地上，应当要求牌手在呈现强势牌之前呈现某些牺牲牌。此外，本发明的牺牲规则可以与任何其它规则组合。例如，视频游戏可以包括一张牌，如果牌手在场地上呈现该张牌，牌手可以控制对手的牌。在这种情况下，控制对手的牌可用于牺牲的牌。

尽管上面的描述是假设在视频游戏中两个牌手相互之间的比赛，很明显，本领域技术人员可以容易地把本发明应用到由视频游戏表示的与虚拟牌手进行比赛，称为 CPU 牌手。此外，本发明也可用于三个或四个牌手包括一个或多个 CPU 牌手的视频游戏。

如上所述，本发明引入了牌比赛类型视频游戏，以及，在呈现在场地上的任何其它牌的牺牲上的使用强势牌的惯例。结果，本发明在这种视频游戏中提供了许多娱乐。

按照本发明，如果牌手想在她的牌中增加强势牌，该牌手也应当增加某些弱势牌呈现在场地上作为牺牲的牌。结果，本发明产社哥游戏战术，因为需要考虑的事项应当放在游戏中构建一付牌上。

按照本发明，即使牌手有很多强势牌，牌手的牌不仅由强势牌构建，也应当包括弱势牌。牌手应当猜测对手的牌，然后，构建优于对手的牌。结果，本发明提供了在对手的牌中猜测牌手的乐趣。

按照本发明，较多的强势牌很容易引入游戏。即使强势牌被引入游戏，通过给出许多要求的牺牲牌到强势牌调节游戏的平衡。因此，参数上下限之间的差可以加大，以至，可以发行许多中牌类型和种类。这对运行在视频游戏装置上的计算机化纸牌游戏特别重要，该装置没有办法更新视频游戏程序或增加新牌数据。

说明书附图

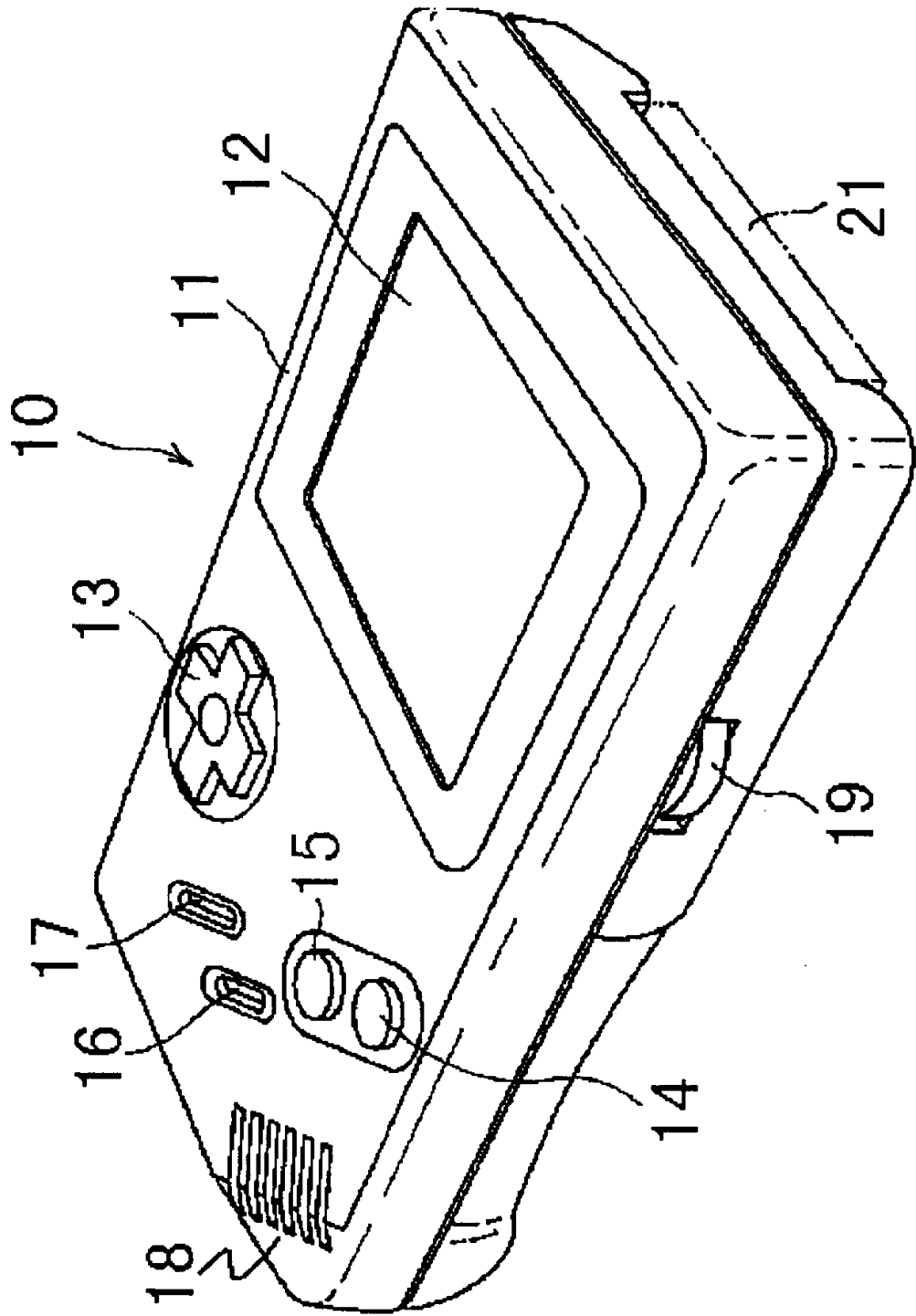


图1

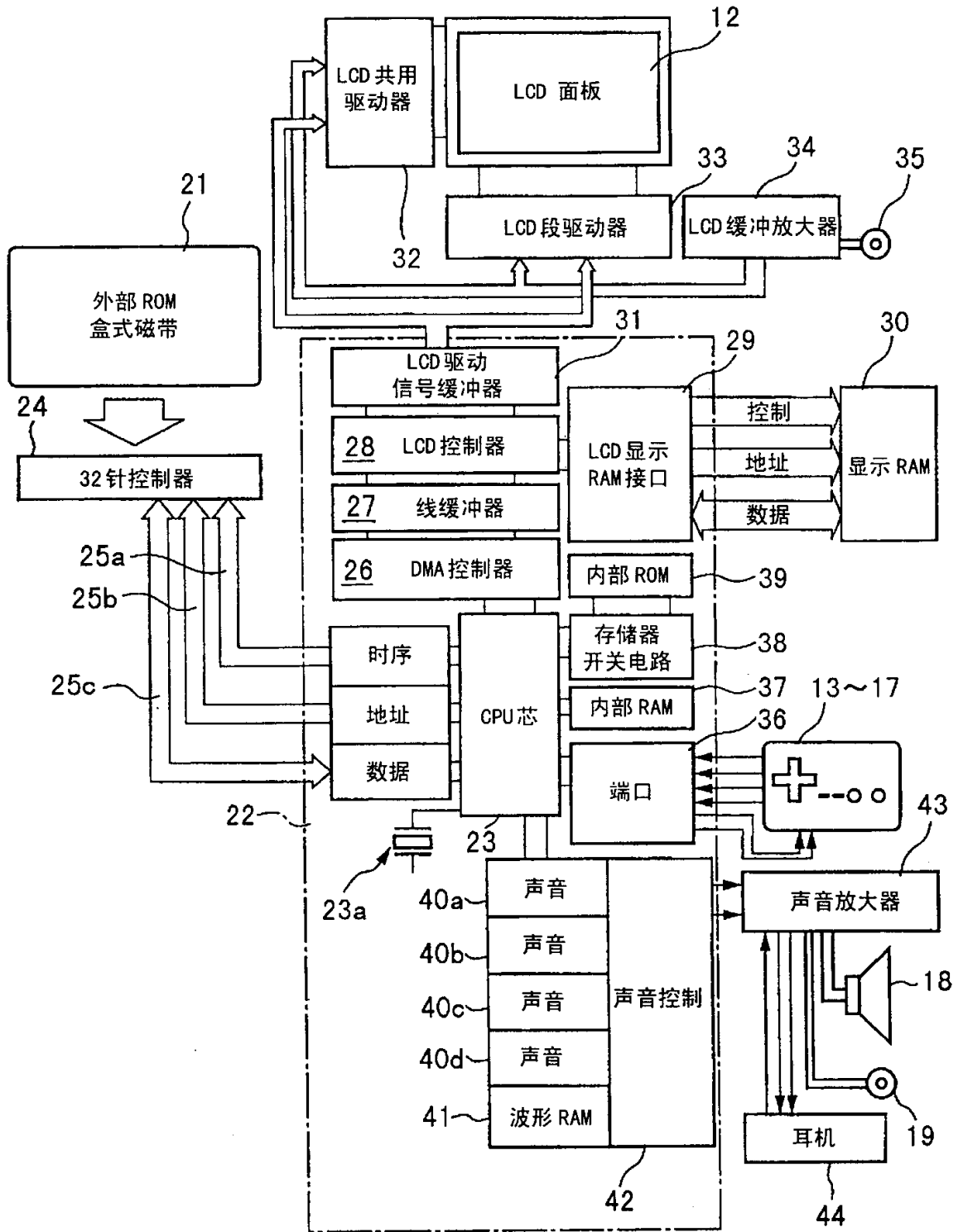


图 2

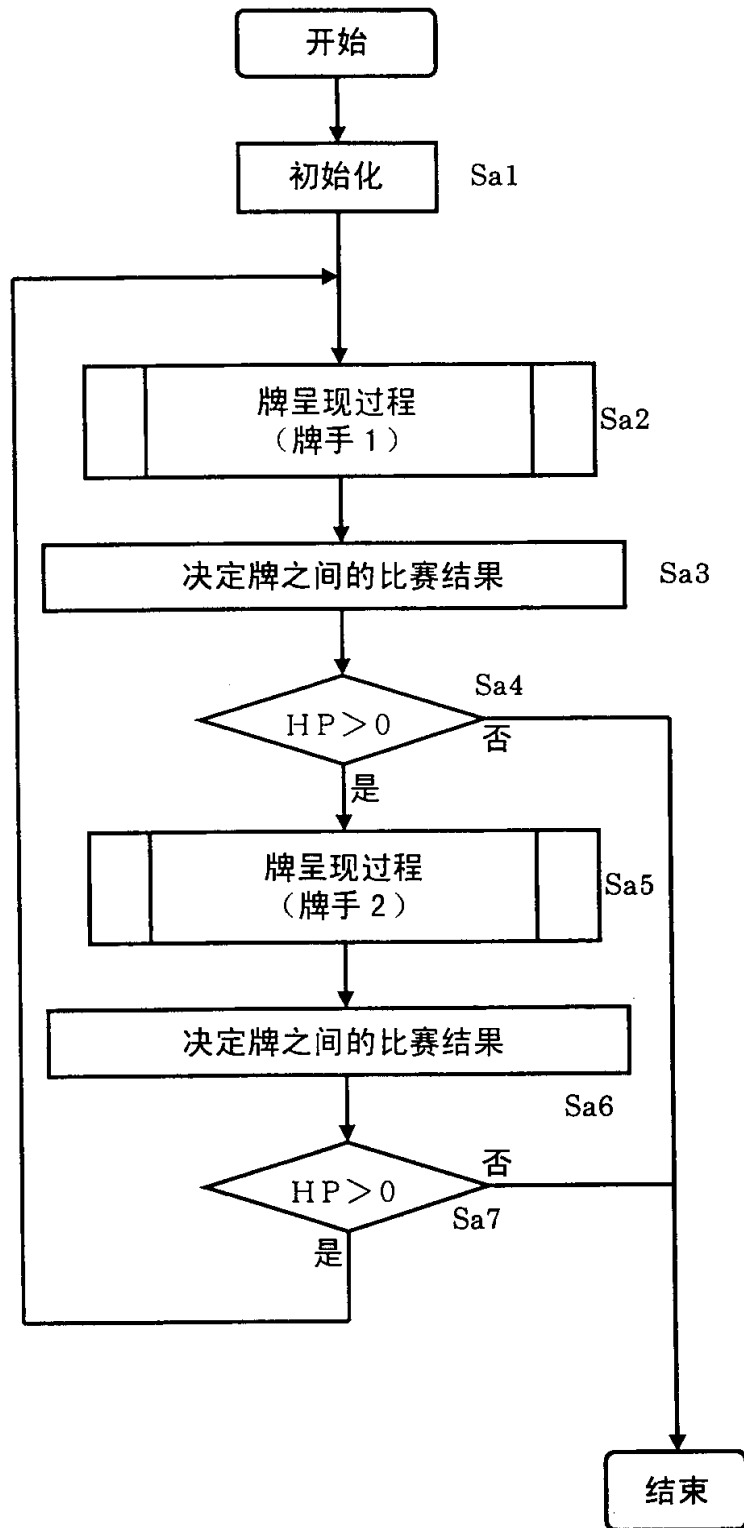


图 3

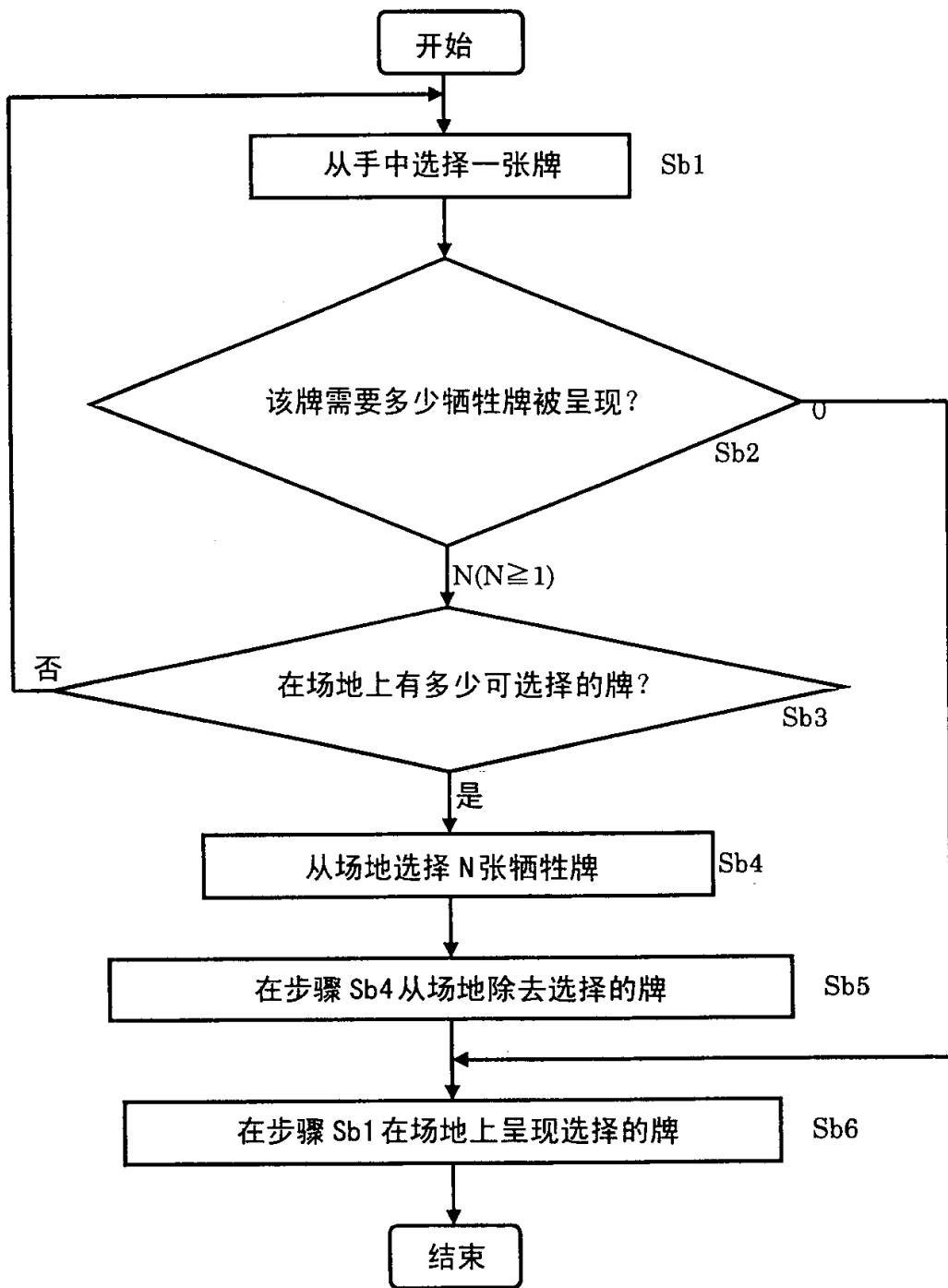



图 4



图 5

COW DEMON



☆☆☆☆☆
 14
 LEVEL 31
 1800
 1300

BEAST
 DEMON

COW DEMON IS A DEMON WITH COW HEAD
 AND LIVES IN FOREST. COW DEMON GORES
 ENEMY WITH HIS HORN.

图 6

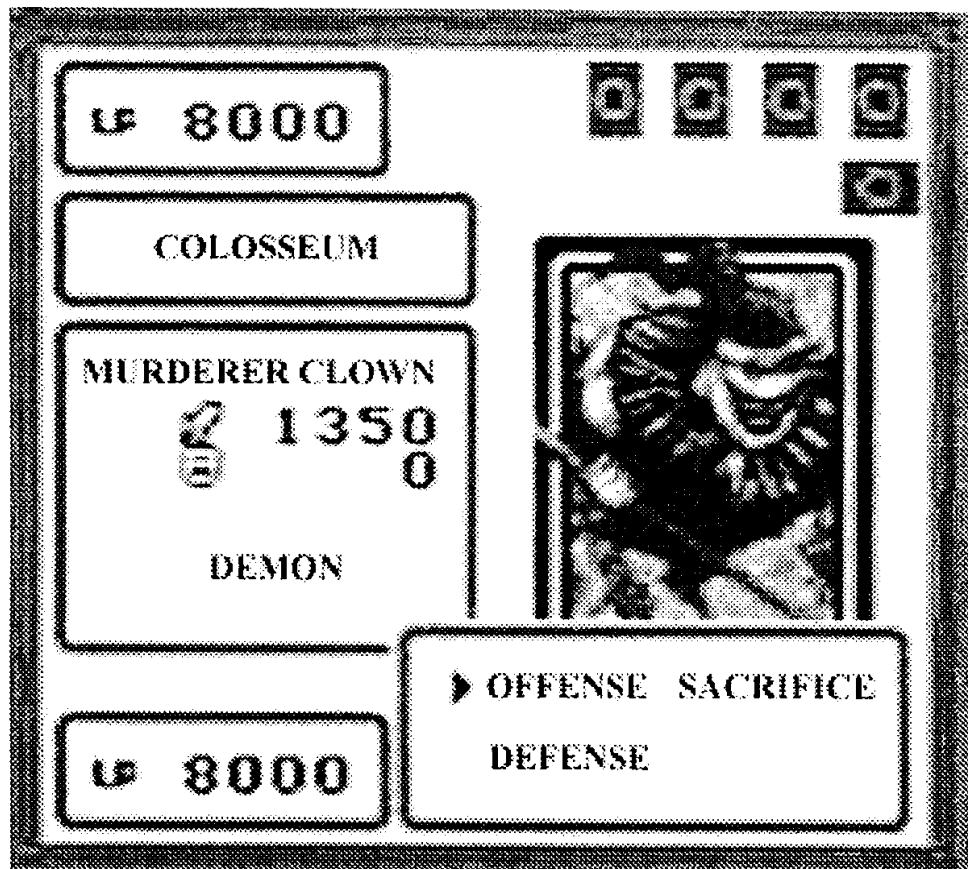


图 7