



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101579569 B

(45) 授权公告日 2012. 07. 04

(21) 申请号 200810096982. 3

US 2006003843 A1, 2006. 01. 05,

(22) 申请日 2008. 05. 14

CN 1330334 A, 2002. 01. 09,

(73) 专利权人 泰伟电子股份有限公司

审查员 陈善学

地址 中国台湾台北县

(72) 发明人 杨南平

(74) 专利代理机构 北京林达刘知识产权代理事

务所(普通合伙) 11277

代理人 刘新宇

(51) Int. Cl.

A63F 13/00(2006. 01)

A63F 1/04(2006. 01)

G06F 19/00(2011. 01)

G06K 19/06(2006. 01)

(56) 对比文件

US 2007207853 A1, 2007. 09. 06,

US 5411259 A, 1995. 05. 02,

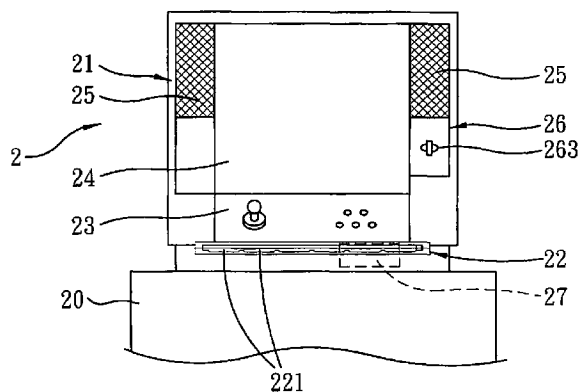
权利要求书 2 页 说明书 6 页 附图 5 页

(54) 发明名称

卡片游戏装置及其游戏方法

(57) 摘要

本发明提供一种卡片游戏装置及其游戏方法,其中卡片游戏方法包括下列步骤:首先,执行一游戏程序,游戏程序包括至少一操控主体。然后,通过一卡片读取模块读取多张分别标示为多个虚拟品项并分别储存有多笔预设数据的第一卡片。接着,分别转换第一卡片的预设数据为多笔对应虚拟品项的加值数据。然后,游戏程序载入加值数据于操控主体后,使操控主体可于卡片游戏中提升获胜优势。接着,卡片游戏进行时,对应虚拟品项的加值数据发生增减。然后,卡片游戏结束时,游戏程序通过卡片读取模块将加值数据转换并重新储存为对应第一卡片的预设数据。



1. 一种卡片游戏装置,其特征在于,该卡片游戏装置包括:  
多张第一卡片,分别标示为多个虚拟品项并分别储存有多笔预设数据;及  
一游戏主机单元,用以执行一卡片游戏,并包括一用以读取所述第一卡片的预设数据的卡片读取模块及一依据所述第一卡片的预设数据执行一游戏程序的处理模块,其中该游戏程序包括至少一操控主体并将所述第一卡片的预设数据分别转换为多笔对应所述虚拟品项的加值数据,该游戏程序载入所述加值数据于操控主体后,使该操控主体能够于该卡片游戏中运用所述虚拟品项,以提升获胜优势,而该卡片游戏进行时,对应所述虚拟品项的加值数据发生增减,该卡片游戏结束后,该游戏程序通过该游戏主机单元的卡片读取模块将所述加值数据转换并重新储存为对应所述第一卡片的预设数据。
2. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,该游戏主机单元的卡片读取模块具有多个与所述第一卡片相对应的插入渠道。
3. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,该卡片游戏装置还包括至少一第二卡片,该第二卡片储存有一对应该操控主体的主角数据,该游戏主机单元的处理模块的游戏程序利用卡片读取模块读取该主角数据后,能够对应地提供该操控主体供进行该卡片游戏。
4. 根据权利要求3所述的卡片游戏装置,其特征在于,该卡片游戏进行时,对应该操控主体的主角数据发生改变,该卡片游戏结束后,该游戏程序通过该游戏主机单元的卡片读取模块将新的主角数据重新储存为对应所述第二卡片的主角数据。
5. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,所述第一卡片使用一导电油墨分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一导电油墨读写器。
6. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,所述第一卡片使用一无线射频识别系统的标签器分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一无线射频识别系统的读写器。
7. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,所述第一卡片使用一磁性材料分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一磁性卡片读写器。
8. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,该游戏主机单元的游戏程序的所述虚拟品项为多种虚拟物品。
9. 根据权利要求1所述的卡片游戏装置,其特征在于,该游戏主机单元的游戏程序的所述虚拟品项为多种虚拟能力。
10. 一种卡片游戏方法,用于进行一卡片游戏,其特征在于,该卡片游戏方法包括下列步骤:  
步骤 a:执行一游戏程序,该游戏程序包括至少一操控主体;  
步骤 b:通过一卡片读取模块读取多张分别标示为多个虚拟品项并分别储存有多笔预设数据的第一卡片;  
步骤 c:分别转换所述第一卡片的预设数据为多笔对应所述虚拟品项的加值数据;  
步骤 d:该游戏程序载入所述加值数据于操控主体后,使该操控主体能够于该卡片游戏中运用所述虚拟品项,以提升获胜优势;  
步骤 e:通过该卡片游戏的进行,对应所述虚拟品项的加值数据发生增减;及  
步骤 f:该卡片游戏结束后,该游戏程序通过该卡片读取模块将所述加值数据转换并

重新储存为对应所述卡片的预设数据。

11. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 a 包括一子步骤,通过一卡片读取模块读取一分别标示为该操控主体并储存有一主角数据的第二卡片。

12. 根据权利要求 11 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 e 中包括一子步骤,对应该操控主体的主角数据发生改变,且该步骤 f 中包括一子步骤,该游戏程序通过该游戏主机单元的卡片读取模块将新的主角数据重新储存为对应所述第二卡片的主角数据。

13. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一导电油墨分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一导电油墨读写器。

14. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一无线射频识别系统的标签器分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一无线射频识别系统的读写器。

15. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一磁性材料分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一磁性卡片读写器。

16. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 b 中,所述虚拟品项为多种虚拟物品。

17. 根据权利要求 10 所述的卡片游戏方法,其特征在于,在该步骤 b 中,所述虚拟品项为多种虚拟能力。

## 卡片游戏装置及其游戏方法

### 技术领域

[0001] 本发明涉及一种游戏装置及其游戏方法,特别涉及一种卡片游戏装置及其游戏方法。

### 背景技术

[0002] 一以往的卡片游戏机是一结合多张卡片及一包括一读卡装置的计算机游戏机的大型游戏机台(Game Machine),也是目前最热门的游戏方式之一。其中,每一卡片对应游戏中的一特定角色,读卡装置读取其中一卡片后,对应的特定角色便出现于游戏中,使玩家通过计算机游戏机操作特定角色进行游戏。

[0003] 上述的卡片游戏机的相关技术可以由中国台湾发明专利第 I234524 证书号-“卡片游戏装置、卡片数据读取装置、卡片游戏控制方法、纪录媒体以及卡片”了解。该卡片游戏装置的特征在于包括:一游戏区域、一卡片数据读取装置、一影像产生装置及一显示装置。游戏区域选择性放置包括固有的数据的多张卡片中的任意卡片。卡片数据读取装置读取在游戏区域所放置的卡片的数据。影像产生装置产生按照该卡片数据读取装置所读取的卡片数据的影像。显示装置显示影像产生装置所产生的影像。

[0004] 游戏开始时,玩家放置卡片于游戏区域中,使得卡片数据读取装置读取到卡片的数据。游戏过程中,通过玩家推动或旋转其中一位于游戏区域内的卡片,显示装置代表卡片的影像对应地移动及绕圈。

[0005] 如上所述,上述卡片游戏装置让玩家通过卡片操作多个操控主体,因此较适合战略类型(操作多个部队)及多人运动类型(如棒球、足球等)游戏,并不适用于其他单一操控主体的游戏,如单人动作类、单人运动类及第一人称射击等游戏。另外,以往卡片游戏中,每一卡片所代表的操控主体特性是固定不变的,使得游戏的变化性较为不足。

### 发明内容

[0006] 本发明的目的是在提供一种卡片游戏装置。

[0007] 本发明所述的卡片游戏装置,包括多张第一卡片及一游戏主机单元。第一卡片分别标示为多个虚拟品项并分别储存有多笔预设数据。游戏主机单元用以执行一卡片游戏,并包括一用以读取第一卡片的卡片读取模块及一读取第一卡片的预设数据并执行一游戏程序的处理模块,其中游戏程序包括至少一操控主体并将第一卡片的预设数据分别转换为多笔对应虚拟品项的加值数据,游戏程序载入加值数据于操控主体后,使操控主体可于卡片游戏中运用虚拟品项,以提升获胜优势。而卡片游戏进行时,对应虚拟品项的加值数据发生增减,卡片游戏结束后,游戏程序通过游戏主机单元的卡片读取模块将加值数据转换并重新储存为对应第一卡片的预设数据。

[0008] 本发明所述的卡片游戏装置,该游戏主机单元的卡片读取模块具有多个与所述第一卡片相对应的插入渠道。

[0009] 本发明所述的卡片游戏装置,该卡片游戏装置还包括至少一第二卡片,该第二卡

片储存有一对应该操控主体的主角数据,该游戏主机单元的处理模块的游戏程序利用卡片读取模块读取该主角数据后,能够对应地提供该操控主体供进行该卡片游戏。

[0010] 本发明所述的卡片游戏装置,该卡片游戏进行时,对应该操控主体的主角数据发生改变,该卡片游戏结束后,该游戏程序通过该游戏主机单元的卡片读取模块将新的主角数据重新储存为对应所述第二卡片的主角数据。

[0011] 本发明所述的卡片游戏装置,所述第一卡片使用一导电油墨分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一导电油墨读写器。

[0012] 本发明所述的卡片游戏装置,所述第一卡片使用一无线射频识别系统的标签器分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一无线射频识别系统的读写器。

[0013] 本发明所述的卡片游戏装置,所述第一卡片使用一磁性材料分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一磁性卡片读写器。

[0014] 本发明所述的卡片游戏装置,该游戏主机单元的游戏程序的所述虚拟品项为多种虚拟物品。

[0015] 本发明所述的卡片游戏装置,该游戏主机单元的游戏程序的所述虚拟品项为多种虚拟能力。

[0016] 另外,本发明的另一目的,即在提供一种卡片游戏方法。

[0017] 于是,本发明所述的卡片游戏方法包括下列步骤:步骤 a:执行一游戏程序,该游戏程序包括至少一操控主体。步骤 b:通过一卡片读取模块读取多张分别标示为多个虚拟品项并分别储存有多笔预设数据的第一卡片。步骤 c:分别转换所述第一卡片的预设数据为多笔对应所述虚拟品项的加值数据。步骤 d:该游戏程序载入所述加值数据于操控主体后,使该操控主体可于该卡片游戏中运用所述虚拟品项,以提升获胜优势。步骤 e:通过卡片游戏的进行,对应虚拟品项的加值数据发生增减。步骤 f:卡片游戏结束后,游戏程序通过卡片读取模块将加值数据转换并重新储存为对应卡片的预设数据。

[0018] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 a 包括一子步骤,通过一卡片读取模块读取一分别标示为该操控主体并储存有一主角数据的第二卡片。

[0019] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 e 中包括一子步骤,对应该操控主体的主角数据发生改变,且该步骤 f 中包括一子步骤,该游戏程序通过该游戏主机单元的卡片读取模块将新的主角数据重新储存为对应所述第二卡片的主角数据。

[0020] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一导电油墨分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一导电油墨读写器。

[0021] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一无线射频识别系统的标签器分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一无线射频识别系统的读写器。

[0022] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 b 中,所述第一卡片使用一磁性材料分别储存所述预设数据,而该游戏主机单元的卡片读取模块为一磁性卡片读写器。

[0023] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 b 中,所述虚拟品项为多种虚拟物品。

[0024] 本发明所述的卡片游戏方法,在该步骤 b 中,所述虚拟品项为多种虚拟能力。

[0025] 本发明的有益效果在于:善用第一卡片所储存的预设数据供游戏程序读取,使操

控主体因为配合不同的第一卡片于卡片游戏中产生差异化。另外,第一卡片的预设数据也会因为卡片游戏的结果产生变化,使得第一卡片所代表的虚拟品项功效更好且令第一卡片本身更具收藏性。

#### 附图说明

- [0026] 图 1 是一示意图,说明本发明卡片游戏装置的较佳实施例;  
[0027] 图 2 是一侧视示意图,说明较佳实施例的一游戏主机单元;  
[0028] 图 3 是一示意图,说明较佳实施例的一第一卡片;  
[0029] 图 4 是一示意图,说明较佳实施例的另一第一卡片;  
[0030] 图 5 是一立体图,说明较佳实施例的一卡片读取模块;  
[0031] 图 6 是一示意图,说明较佳实施例的一第二卡片;及  
[0032] 图 7 是一流程图,说明本发明的卡片游戏方法的较佳实施例。

#### 具体实施方式

[0033] 下面结合附图及实施例对本发明进行详细说明。

[0034] 本发明卡片游戏装置的较佳实施例包括多张如图 3、图 4 所示的第一卡片 1、多张如图 6 所示的第二卡片 3,及一如图 1、图 2 所示的游戏主机单元 2。为方便说明,卡片游戏装置所进行的卡片游戏为一操控一单人作战的动作类型游戏,但并不限于此,也可以是单人运动类型游戏及第一人称射击游戏等。上述的动作类型游戏具有多个供一玩家依序进行的回合,玩家在游戏过程中挑战每一回合,完成所有必须获胜的回合后,即可完成整个游戏。

[0035] 参阅图 3、图 4,第一卡片 1 的表面精美地分别标示为多个虚拟品项 11 并分别储存有多笔预设数据。在本较佳实施例中,每一第一卡片 1 所对应的虚拟品项 11 代表可供玩家于游戏中操作的一虚拟物品或一虚拟能力,其中属于虚拟物品的虚拟品项 11 如匕首、宝剑、大刀及急救包等,而属于虚拟能力的虚拟品项 11 如补血术、召唤术及电击术等。

[0036] 参阅图 6,每一第二卡片 3 精美地印刷一操控主体图像 31 并储存有一主角数据。玩家进行卡片游戏前必须利用其中一第二卡片 3 决定一于卡片游戏中所使用的操控主体(游戏主角)。举例来说,若玩家使用代表关羽的第二卡片 3,则玩家在卡片游戏中即是以关羽为操控主体进行卡片游戏。

[0037] 参阅图 3、图 4、图 6,特别要说明的是,上述第一卡片 1 的预设数据及第二卡片 3 的主角数据都是可供读取及写入的,其目的在于使卡片游戏更具变化性。举例来说,部分第一卡片 1 所代表的虚拟品项可设定为非耗损的虚拟品项,而另一部分第一卡片 1 所代表的虚拟品项则被设定为在卡片游戏进行中会发生耗损或改变。例如,一代表急救包的第一卡片 1 在游戏中被操控主体使用,则代表急救包的第一卡片 1 就因其效果被耗尽而失效,不能再次被使用。又例如,一代表宝剑的第一卡片 1 在游戏中经过一游戏物件-磨刀石的淬炼,可变成杀伤力更大的宝剑。若第一卡片 1 的所代表的虚拟品项被耗损完毕,则第一卡片 1 只能收藏或是丢弃,相反地,若如上述代表宝剑的第一卡片 1 经过淬炼而变成杀伤力更大的宝剑,则第一卡片 1 的价值很可能会超过其原先所代表的意义,除了收藏,甚至更具有交换及贩卖的价值。同样的,由于第二卡片 3 也可以修改主角数据,因此在游戏的过程中,若操

控主体本身的某些能力提升后,可将更新后的主角数据重新写入第二卡片 3 中。

[0038] 为了达到上述目的,在本较佳实施例中,第一卡片 1 的预设数据及第二卡片 3 的主角数据采用可读写的导电油墨技术储存,但是并不限于此,也可以采用可读写的无线射频识别系统(Radio Frequency Identification, RFID)、可读写的磁性材料及其他能有效读写数据的技术。若采用导电油墨技术,则第一卡片 1、第二卡片 3 由多层可印刷材质(如纸张)所贴合而成,其中一位于中间层的可印刷材质使用导电油墨依据此第一卡片 1 的预设数据及第二卡片 3 的主角数据分别印刷,读取及写入时只要以电磁激化导电油墨即可读取及写入上述的预设数据及主角数据。若采用无线射频识别系统,则第一卡片 1、第二卡片 3 分别采用一无线射频识别系统的标签器(Tag)储存预设数据及主角数据。若采用磁性材料,则第一卡片 1、第二卡片 3 分别制作成磁条式卡片或背磁式卡片以储存预设数据及主角数据。

[0039] 参阅图 1、图 2,游戏主机单元 2 在本较佳实施例中为一投币式大型电玩机台,但是并不限于此,也可以是一家用的游戏机装置。游戏主机单元 2 架设于底座 20 上,并包括一主机壳体 21、一设于主机壳体 21 的卡片读取模块 22、一设于卡片读取模块 22 上方的操作模块 23、一设于操作模块 23 上方的显示模块 24、二设于显示模块 24 二侧的喇叭 25,及一设于显示模块 24 右方的投币模块 26。其中卡片读取模块 22、操作模块 23、显示模块 24、喇叭 25 及投币模块 26 皆连接至处理模块 27。处理模块 27 在本较佳实施例中为一中央微处理器并执行一游戏程序,如上所述,游戏程序所执行的就是动作类型的卡片游戏。其中游戏程序包括多个操控主体,而操控主体就是供玩家操作的卡片游戏主角,举例来说,操控主体如三国演义中的主要人物,例如关羽、张飞及吕布等,玩家可以利用如图 6 所示的第二卡片 3 使游戏程序提供对应的操控主体,但并不限于此,操控主体也可以不经由第二卡片 3 由游戏程序直接提供,玩家可从多个操控主体中选择其中一位喜爱的角色进行卡片游戏。

[0040] 参阅图 1、图 5、图 6,卡片读取模块 22 可同时或依序读取上述第一卡片 1 及第二卡片 3,为方便说明,后述仅以第一卡片 1 来说明,第二卡片 3 虽然功用与第一卡片 1 略有不同,但是其读写数据的技术是相同的。在本较佳实施例中,卡片读取模块 22 相对于上述第一卡片 1 为一导电油墨读写器,并具有多个与第一卡片 1 相对应的插入渠道 221。通过将第一卡片 1 分别沿插入渠道 221 插入,卡片读取模块 22 以电磁力激化第一卡片 1 上的印刷油墨使印刷油墨产生磁化现象,卡片读取模块 22 即可读取第一卡片 1 的预设数据。另外,游戏主机单元 2 的卡片读取模块 22 也可对应采用无线射频识别系统或磁性材料的第一卡片 1 及第二卡片 3,设计为一无线射频识别系统的读写器(Reader & Writer)或一磁性卡片读写器。

[0041] 通过卡片读取模块 22 读取到其中一如图 3 所示的第一卡片 1(宝剑)的预设数据,处理模块 27 的游戏程序依据预设数据转换为一对应虚拟品项 11 的加值数据,加值数据再载入至游戏程序的操控主体上,使操控主体拥有宝剑,玩家于卡片游戏中可控制操控主体运用宝剑进行游戏。另外,若卡片读取模块 22 插入多张第一卡片 1,则操控主体同时拥有多种如第一卡片 1 上所标示的虚拟品项 11 以进行游戏。

[0042] 必须说明的是,在实际应用中,第一卡片 1 的生产厂商通常会印制上百种以上的第一卡片 1,然而卡片读取模块 22 的插入渠道 221 一般而言大约在十个以内,意即玩家必须决定要插入哪几张第一卡片 1 以进行游戏。为了增加游戏时的优势,玩家势必选择能有效

提升获胜机率的第一卡片 1 (如印制有代表更高杀伤力的武器及法力的虚拟品项) 进行游戏, 无形中也促使玩家购买及收集更多有价值的的第一卡片 1, 使得第一卡片 1 除了进行游戏的功能外, 更多了收藏的价值。

[0043] 参阅图 1、图 2, 操作模块 23、显示模块 24、喇叭 25 及投币模块 26 与现有的游戏装置大致相同。其中, 操作模块 23 包括一控制杆与多个控制钮, 但并不限于此, 其目的在于操作卡片游戏中的操控主体以进行游戏。显示模块 24 为一液晶屏幕, 但也并不限于此, 显示模块 24 主要用以显示卡片游戏的画面。喇叭 25 主要发出由游戏程序所产生的背景音乐及音效, 其作用在于提升游戏的临场感。投币模块 26 包括一具有一投币口 263 的投币感应器 261 及一钱箱 262。玩家未由投币口 263 投入一预定数量的钱币 (或游戏用代币) 前, 游戏程序处于一通过显示模块 24 播放动画影音的待命状态。玩家由投币口 263 投入预定数量的钱币后, 投币感应器 261 触发处理模块 27 让游戏程序由待命状态转为一正式开始的的游戏状态, 且钱币将掉入钱箱 262 中。

[0044] 另外, 在本较佳实施例所举例的动作类型游戏采用回合收费制, 也就是说, 每一回合挑战结束后, 玩家都必须再投入另一预定数量的钱币以继续卡片游戏。

[0045] 参阅图 1、图 7, 本发明卡片游戏方法的较佳实施例, 是以上述卡片游戏装置实施, 游戏方法包括下列步骤:

[0046] 首先, 如步骤 51 所示, 游戏主机单元 2 的游戏程序处于待命状态, 而显示模块 24 上则播放跟卡片游戏相关的动画影音。

[0047] 接着, 如步骤 52 所示, 投币模块 26 的投币感应器 261 侦测玩家是否由投币口 263 投入预定数量的硬币 (或游戏用代币) (皆未图示), 若是, 则如步骤 53 所示, 足够的硬币将触动投币感应器 261 使游戏程序由播放动画的待命状态转变成正式开始的的游戏状态; 若未投入预定数量的硬币, 则游戏程序如步骤 51 所示仍维持在待命状态。

[0048] 然后, 如步骤 54 所示, 游戏程序通过卡片读取模块 22 读取如图 6 所示的第二卡片 3 的主角数据, 以提供对应第二卡片 3 的操控主体供玩家操作。另外, 游戏程序也可以设计为直接提供多个操控主体供玩家选择, 而不需要使用第二卡片 3。

[0049] 接着, 如步骤 55 所示, 游戏程序通过卡片读取模块 22 读取如图 3、图 4 所示的第一卡片 1 的预设数据。

[0050] 然后, 如步骤 56 所示, 游戏程序分别转换第一卡片 1 的预设数据为对应虚拟品项 11 的加值数据。

[0051] 接着, 如步骤 57 所示, 游戏程序载入对应每一第一卡片 1 的加值数据于操控主体后, 开始卡片游戏。由于操控主体可于卡片游戏中运用虚拟品项 11, 因此能提升获胜优势。

[0052] 然后, 如步骤 58 所示, 卡片游戏的其中一回合结束。由于本较佳实施例的动作类型游戏采用回合收费制, 所以其中一回合结束后, 游戏程序可供玩家选择是否继续卡片游戏。若是, 则如步骤 52 所示再投入足够的硬币以进行下一回合或重新挑战此一失败的回合; 若否, 则如步骤 59 所示结束游戏, 游戏程序通过游戏主机单元 2 的卡片读取模块 22 将游戏结束时每一虚拟品项的新加值数据转换并重新储存为对应第一卡片 1 的预设数据。另外, 新的主角数据也同样地储存至第二卡片 3 中。必须注意的是, 由于新的预设数据及新的主角数据必须于卡片游戏结束时储存至第一卡片 1 及第二卡片 3, 因此第一卡片 1、第二卡片 3 不可任意自卡片读取模块 22 移除, 直到游戏程序通过显示模块 24 提示移除信息为止。



[0053] 综上所述,本发明具有下述优点:

[0054] 一、就游戏性而言,玩家使用不同的第一卡片 1、第二卡片 3,可使操控主体具有不同的特性,使用功效越好的第一卡片 1,可大幅提升卡片游戏的获胜机会。

[0055] 二、就趣味性而言,由于第一卡片 1 及第二卡片 3 都能在卡片游戏中经由不断地锻炼提高其价值,使得第一卡片 1、第二卡片 3 除了供卡片游戏使用外,还多了交易及收藏的意义。

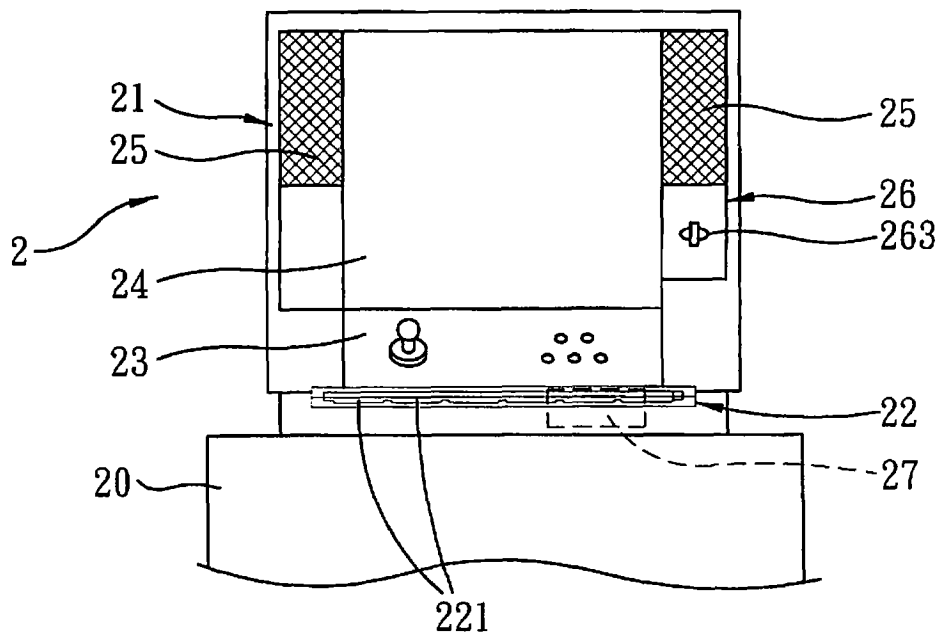


图 1

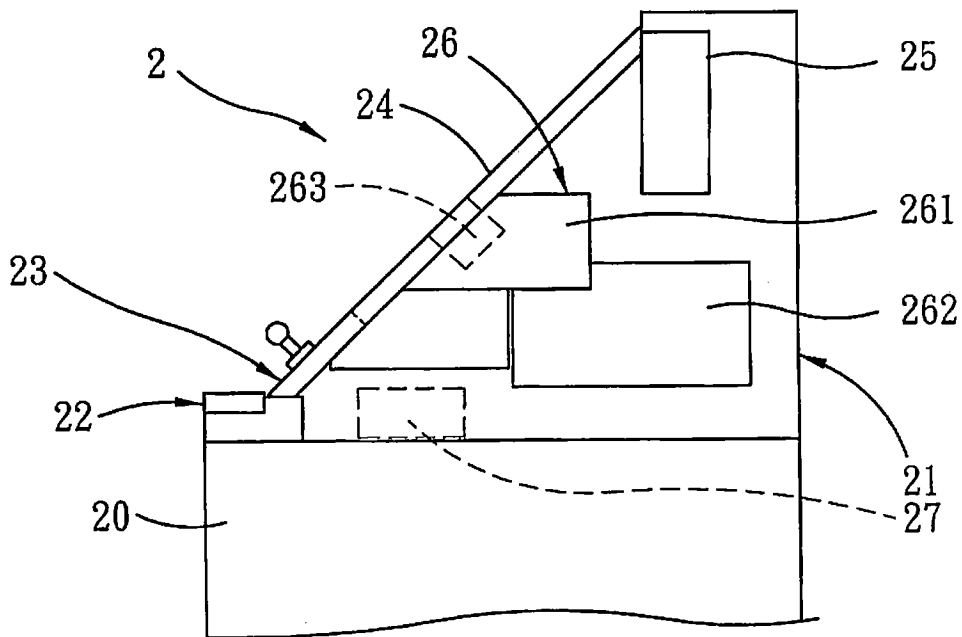


图 2

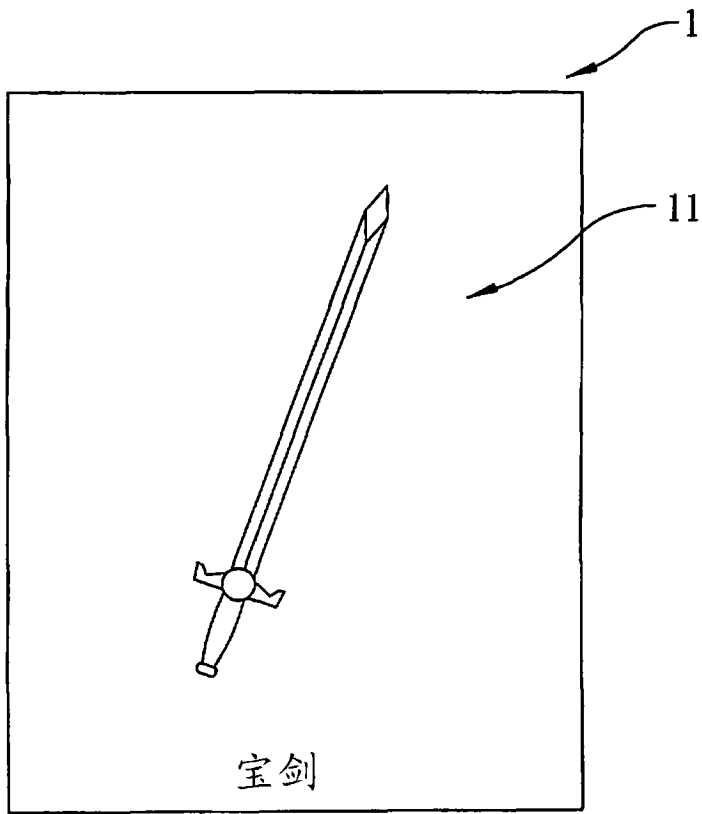


图 3

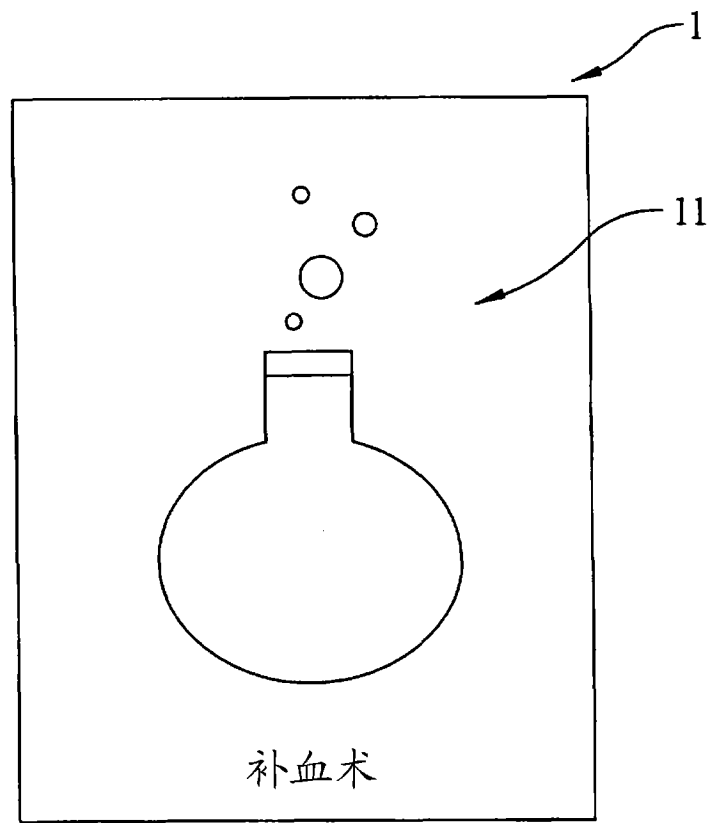


图 4

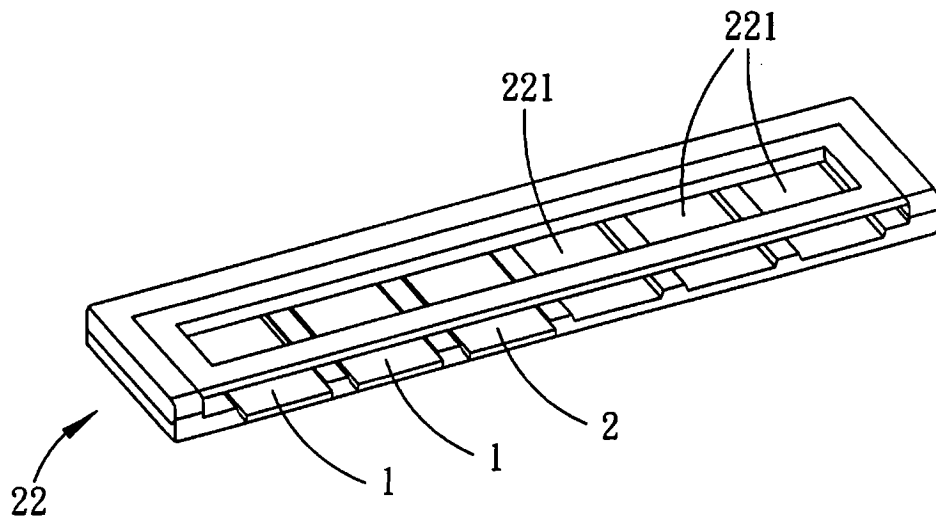


图 5

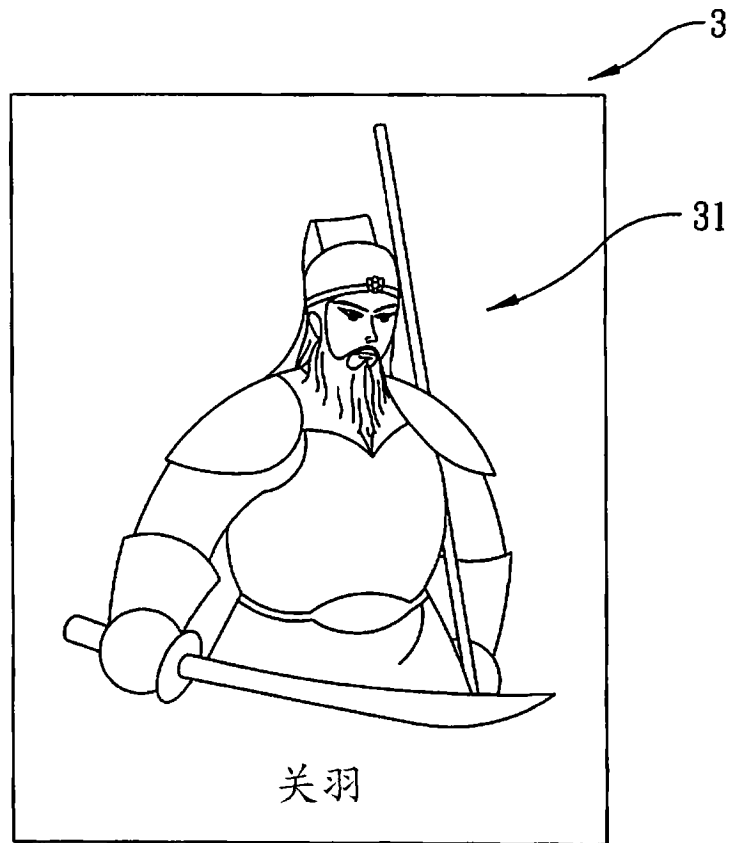


图 6

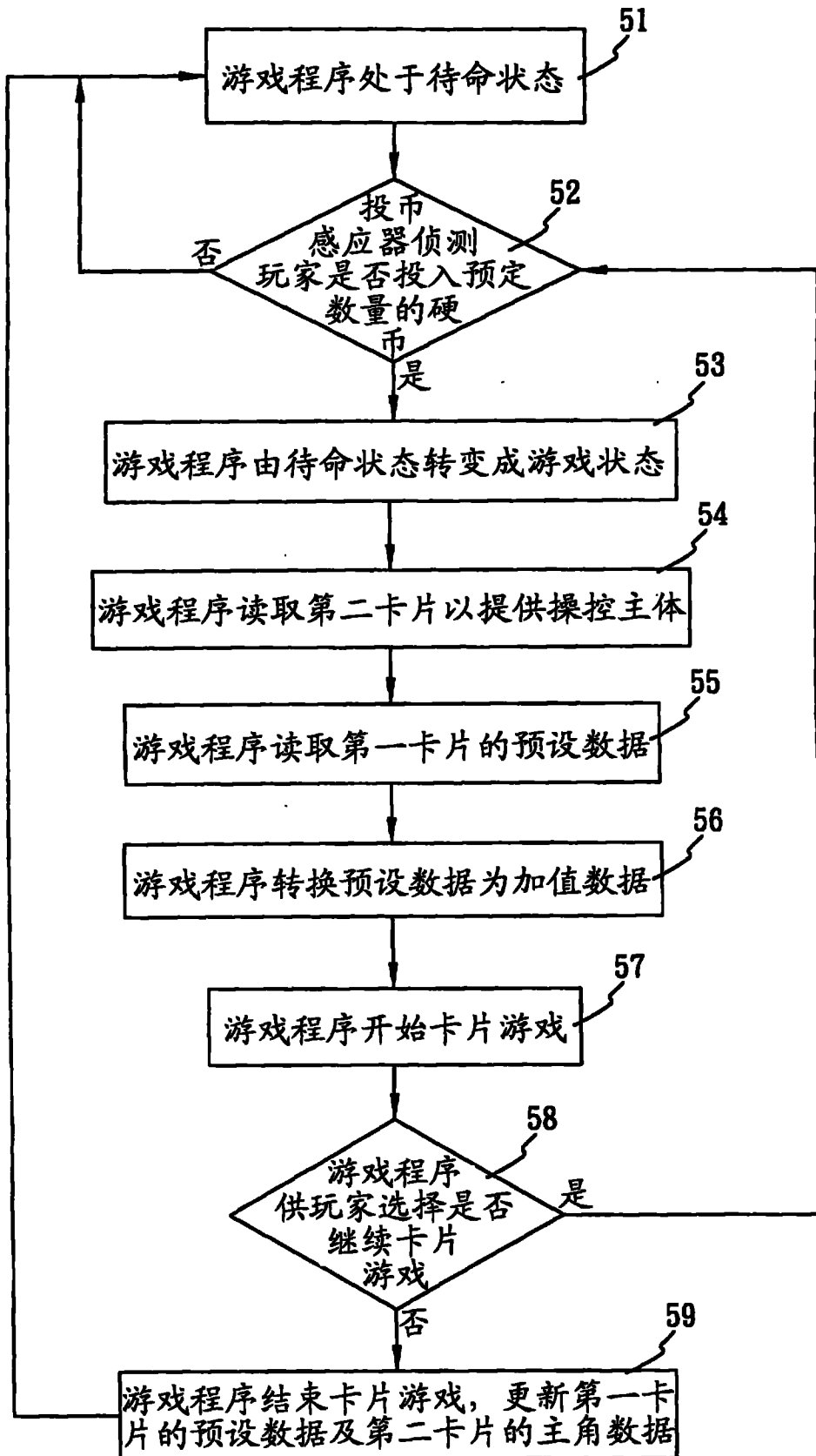


图 7