

發明專利說明書

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96135414

※申請日期：96.9.21

※IPC 分類：A63F 13/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

觸屏式卡片遊戲裝置及其運作方法

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

泰偉電子股份有限公司

代表人：(中文/英文)

楊南平

住居所或營業所地址：(中文/英文)

(241)台北縣三重市興德路 111 之 1 號 10 樓

國 籍：(中文/英文)

中華民國

三、發明人：(共 1 人)

姓 名：(中文/英文)

楊南平

國 籍：(中文/英文)

美國

四、聲明事項：

主張專利法第二十二條第二項 第一款或 第二款規定之事實，其事實發生日期為： 年 月 日。

申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

主張專利法第三十條生物材料：

須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明是有關於一種遊戲裝置及其運作方法，特別是指一種觸屏式卡片遊戲裝置及其運作方法。

【先前技術】

一習知之卡片遊戲機是一結合複數卡片及一包括一讀卡裝置之電腦遊戲機的大型遊戲機台 (Game Machine)，也是目前最熱門的遊戲類型之一。其中，每一卡片對應遊戲中的一特定角色，當讀卡裝置讀取其中一卡片後，對應的特定角色便出現於遊戲中，使玩家透過電腦遊戲機操作特定角色進行遊戲。

上述的卡片遊戲機之相關技術可以由中華民國證書號 I234524 之發明專利—「卡片遊戲裝置、卡片資料讀取裝置、卡片遊戲控制方法、紀錄媒體以及卡片」了解。該卡片遊戲裝置的特徵在於包括：一遊戲區域、一卡片資料讀取裝置、一影像產生裝置、及一顯示裝置。遊戲區域選擇性放置包括固有之資料之複數卡片之中之任意之卡片。卡片資料讀取裝置讀取在遊戲區域所放置之卡片之資料。影像產生裝置產生按照該卡片資料讀取裝置所讀取之卡片資料之影像。顯示裝置顯示影像產生裝置所產生的影像。

遊戲開始時，玩家放置卡片於遊戲區域中，使得卡片資料讀取裝置讀取到卡片的資料。遊戲過程中，當玩家推動或旋轉其中一位於遊戲區域內的卡片時，顯示裝置代表卡片的影像對應地移動及繞圈。

如上所述，雖然上述之卡片遊戲裝置讓玩家藉由操作真實的卡片進行遊戲，然而遊戲中過程激烈，玩家不自覺得用力推壓卡片，使卡片與遊戲區域不斷摩擦導致損耗，對於有意收藏卡片的玩家而言是一大困擾。另外，過度地磨損卡片可能使卡片產生讀取異常及錯誤，遊戲區域也會因長期大量使用加速損壞發生機率。因此，有必要尋求解決之道。

【發明內容】

因此，本發明之首要目的，即在提供一種觸屏式卡片遊戲裝置。

於是，本發明觸屏式卡片遊戲裝置是包含複數卡片及一遊戲主機單元。卡片分別儲存有複數預設資料。遊戲主機單元包括一用以讀取該等卡片之卡片讀取模組、一讀取該等卡片之預設資料並執行一可產生一第一遊戲畫面之遊戲程式之處理模組，及一顯示該第一遊戲畫面之觸屏式顯示模組，其中該第一遊戲畫面中包括複數對應該等已讀取之卡片之虛擬操作單位，透過該觸屏式顯示模組操作該等虛擬操作單位可與該遊戲程式產生互動。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種觸屏式卡片遊戲的運作方法。

於是，本發明觸屏式卡片遊戲的運作方法是包含下列步驟：首先，提供複數分別儲存複數預設資料之卡片及一遊戲主機單元，該遊戲主機單元包括一卡片讀取模組、一執行一遊戲程式之處理模組及一觸屏式顯示模組。接著，

該處理模組利用該卡片讀取模組讀取該等卡片之預設資料。然後，該處理模組產生一包括複數對應該等已讀取卡片之虛擬操作單位的第一遊戲畫面。接著，該觸屏式顯示模組顯示該第一遊戲畫面，並感應到玩家操作該等虛擬操作單位與該遊戲程式產生互動。

本發明使玩家可以透過觸屏式顯示模組操作第一遊戲畫面中對應卡片的虛擬操作單位，不但使卡片兼具實用性及保存性，遊戲進行中更可提升操作介面的辨識度及臨場感。

【實施方式】

有關本發明之前述及其他技術內容、特點與功效，在以下配合參考圖式之一個較佳實施例的詳細說明中，將可清楚的呈現。

參閱圖 1、3，本發明觸屏式卡片遊戲裝置之較佳實施例包含複數卡片 1、一遊戲主機單元 2 及一底座 3。為方便說明，遊戲主機單元 2 所進行的遊戲係以一操控複數我方部隊迎戰複數敵方部隊的即時戰略類型遊戲為範例，但並不限於此，也可以是運動遊戲等。上述之即時戰略類型遊戲具有複數供一玩家依序進行的戰局，玩家在遊戲過程中挑戰每一戰局，當完成所有必須獲勝的戰局後，即可完成整個遊戲。

參閱圖 3、4，每一卡片 1 代表其中一我方部隊並包括一正面 11 及一反面 12，卡片 1 之正面 11 印製有一主角插圖 111（以我方部隊主角頭像代表）、一名稱 112 及一陣營

標誌 113 等圖式，而卡片 1 之反面 12 印製有一主角頭像 121、一主角敘述 122 及一遊戲名稱 123 等資訊。每一卡片 1 儲存有複數預設資料，在本較佳實施例中，每一卡片 1 的預設資料為一特定編號，並以導電油墨的技術，將預設資料儲存於卡片 1 上。特別要說明的是，卡片 1 是由多層可印刷材質（如紙張）所貼合而成，其中一位於中間層的可印刷材質使用導電油墨依據此卡片 1 的預設資料印刷成一特定樣式，讀取時只要以電磁激化導電油墨即可由特定樣式中讀取預設資料。雖然上述卡片 1 採用導電油墨技術儲存預設資料，但並不只限於此，例如也可以採用一無線射頻識別系統（Radio Frequency Identification, RFID）之標籤器（Tag）儲存預設資料。由於標籤器的體積扁薄且小巧，也可夾設在卡片 1 的內層。

參閱圖 1、2，遊戲主機單元 2 架設於底座 3 上，並包括一主機殼體 21、一設於主機殼體 21 的卡片讀取模組 22、一設於卡片讀取模組 22 上方的觸屏式顯示模組 23、一設於觸屏式顯示模組 23 上方的顯示模組 24、二設於觸屏式顯示模組 23 二側的喇叭 25、一設於觸屏式顯示模組 23 右方的投幣模組 26，及一設於投幣模組 26 下方的讀寫模組 27，其中卡片讀取模組 22、觸屏式顯示模組 23、顯示模組 24、喇叭 25、投幣模組 26 及讀寫模組 27 皆連接至處理模組 28。處理模組 28 在本較佳實施例中為一中央微處理器並執行一遊戲程式，如上所述，遊戲程式為包括該等戰局的即時戰略類型遊戲，並可產生一第一遊戲畫面 281 及一第二

遊戲畫面 282。

參閱圖 1、5，卡片讀取模組 22 可同時或依序讀取上述卡片 1，在本較佳實施例中，卡片讀取模組 22 相對於上述卡片 1 為一導電油墨讀取器，但並不限於此，若卡片 1 採用無線射頻識別系統技術儲存預設資料，則卡片讀取模組 22 則為一無線射頻識別系統之讀取器 (RFID Reader)。卡片讀取模組 22 具有複數與卡片 1 相對應的插入渠道 221。當卡片 1 分別沿插入渠道 221 時，卡片讀取模組 22 以電磁力激化卡片 1 上的印刷油墨使印刷油墨產生磁化現象，卡片讀取模組 22 即可讀取卡片 1 的預設資料。當卡片讀取模組 22 讀取到其中一卡片 1 的預設資料時，處理模組 28 的遊戲程式依據預設資料轉換為其中一代表我方部隊的虛擬操作單位。

必須說明的是，在實際應用中，卡片 1 的生產廠商通常會印製上百種的卡片 1，然而卡片讀取模組 22 的插入渠道 221 一般而言大約在十個以內，意即玩家必須決定要插入哪些卡片 1 以進行遊戲。為了增加遊戲時的優勢，玩家勢必選擇獲勝機率較高的卡片 1 進行遊戲，無形中也促使玩家購買及收集更多有價值的卡片 1，使得卡片 1 除了進行遊戲的功能外，更多了一份收藏的價值。

參閱圖 1、4，觸屏式顯示模組 23 為一採用電容式觸控技術的液晶顯示螢幕，但並不限於此，也可以是採用電阻式的其他類型螢幕。觸屏式顯示模組 23 連接處理模組 28 以顯示遊戲程式的第一遊戲畫面 281。參閱圖 1、6，其中

圖 6 為第一遊戲畫面 281 的示意圖，第一遊戲畫面 281 類似一種沙盤輔視圖，其以虛擬操作單位 283 代表我方部隊 A、B、C，並以複數虛擬對戰單位 284 呈現對方部隊 D、E、F（由遊戲程式或連線遊玩的對手所操作）。當玩家使用手指碰觸觸屏式顯示模組 23 所顯示的第一遊戲畫面 281 中代表我方部隊 A 的虛擬操作單位 283 即可操作我方部隊 A。

參閱圖 1、7，當玩家碰觸其中一代表我方部隊 A 的虛擬操作單位 283 將其目前位置設為一出發點 X，且再碰觸觸屏式顯示模組 23 上另外一點決定一目標點 Y 時，遊戲程式會自動地進行運算以動態地顯示我方部隊 A 由出發點 X 往目標點 Y 移動，同時產生一連接出發點 X 至目標點 Y 的路徑線 Z，以供玩家清楚地知悉我方部隊 A 的移動路徑。參閱圖 8，當玩家碰觸其中一虛擬操作單位 283（我方部隊 A）並如箭頭 S 所示往虛擬操作單位 283 之右側移動，遊戲程式會自動地進行運算使虛擬操作單位 283（我方部隊 A）順時針旋轉，以令我方部隊 A 改變面對方向，反之，當玩家碰觸其中一虛擬操作單位 283（我方部隊 A）往虛擬操作單位 283 之左側移動，遊戲程式會自動地進行運算使虛擬操作單位 283（我方部隊 A）逆時針旋轉。必須注意的是，移動虛擬操作單位 283 及改變虛擬操作單位 283 面對方向的碰觸方法並不限於此，例如，使我方部隊 A 移動也可以是拖移虛擬操作單位 283，而使我方部隊 A 改變面對方向的方法也可以是在虛擬操作單位 283 周圍劃圈。

參閱圖 1，顯示模組 24 在本較佳實施例為一液晶顯示

螢幕，但並不限於此，顯示模組 24 顯示遊戲程式的第二遊戲畫面 282，第二遊戲畫面 282 主要呈現我方部隊及對方部隊進攻及防禦等活動的特寫畫面及 3D 立體影像。

喇叭 25 主要發出由遊戲程式所產生的背景音樂及音效，其作用在於提昇遊戲的臨場感。

參閱圖 1、2，投幣模組 26 包括一具有一投幣口 263 的投幣感應器 261 及一錢箱 262。當玩家未由投幣口 263 投入一預定數量的錢幣（或遊戲用代幣）前，遊戲程式是處於一透過觸屏式顯示模組 23 及顯示模組 24 播放動畫影音的待命狀態。當玩家由投幣口 263 投入預定數量的錢幣後，投幣感應器 261 觸發處理模組 28 讓遊戲程式由待命狀態轉為一正式開始的遊戲狀態，且錢幣將掉入錢箱 262 中。

另外，在本較佳實施例所舉例的即時戰略類型遊戲採用一每局收費制，意即，每一戰局挑戰結束後，都必須再投入另一預定數量的錢幣以繼續遊戲。

參閱圖 1、9、10，讀寫模組 27 可讀寫複數記憶卡 4 之其中一者，每一記憶卡 4 具有一正面 41 及一反面 42，正面 41 標示有一遊戲主標題 411 及一遊戲副標題 412，而反面 42 標示有一簽名欄 421、一注意事項 422 及一卡片號碼 423 等資訊。另外，每一記憶卡 4 內儲存有至少一個人紀錄，在本較佳實施例中，個人紀錄包括玩家的遊戲進度（例如已完成的戰局數）、我方部隊目前戰力狀態、重播畫面等遊戲相關資訊。使用記憶卡 4 最重要的原因在於本發明之遊戲裝置主要應用於放置在公共遊戲場所的大型遊戲機台，

由於係屬公眾使用，因此較難以如家用遊戲機有效率地儲存每一玩家的個人紀錄。使用記憶卡 4 可讓玩家每一次使用任一同款的遊戲裝置（不限於同一台遊戲裝置）時，都可以於在載入個人紀錄之遊戲進度後立刻回到上次遊玩的進度繼續挑戰，如同自己專屬的遊戲裝置一樣。承上所述之理由，本較佳實施例設定為玩家一定要將自己的記憶卡 4 插入讀寫模組 27 中，否則如圖 2 所示之投幣感應器 261 是不接受任何硬幣，且將硬幣由一退幣口（圖未示）退出。

另外，在本較佳實施例中，每一記憶卡 4 為一可以讀取及寫入的積體電路卡（IC Card），而讀寫模組 27 為一積體電路卡讀寫器（IC Card Reader/Writer），但並不限於此，也可以採用複數磁性卡片及一對應磁性卡片的磁性讀寫器。

參閱圖 1、11，本發明觸屏式卡片遊戲的運作方法之較佳實施例係以上述觸屏式卡片遊戲裝置實施，運作方法包含下列步驟：

首先，如步驟 51 所示，遊戲主機單元 2 之遊戲程式處於待命狀態，而觸屏式顯示模組 23 及顯示模組 24 上則播放跟遊戲相關的動畫影音。

接著，如步驟 52 所示，玩家由投幣模組 26 的投幣感應器 261 的投幣口 263 投入預定數量之硬幣（或遊戲用代幣）（皆圖未示），足夠的硬幣將觸動投幣感應器 261 使遊戲程式由播放動畫的待命狀態轉變成正式開始的遊戲狀態。

然後，如步驟 53 所示，遊戲程式檢查玩家是否插入如圖 9 所示的記憶卡 4 於讀寫模組 27 中。若否，則如步驟 54 所示，投幣感應器 261 不接受硬幣且將硬幣退出至退幣口（圖未示），另外，遊戲程式又如步驟 51 所示回到待命狀態；若是，則如步驟 55 所示，投幣感應器 261 將硬幣轉送至錢箱 262 存放。上述投幣感應器 261 將硬幣退出或送至錢箱 262 存放的方法係為現有的技術，並多應用於自動販賣機及大型遊戲機台等，在此不再多加贅述。

接著，如步驟 56 所示，遊戲程式讀取記憶卡 4 中個人紀錄的遊戲進度，

然後，如步驟 57 所示，遊戲程式開始進行遊戲。若玩家的記憶卡 4 已儲存有個人紀錄，則遊戲程式從玩家上次遊戲暫停處開始執行，例如直接進入第二十五場要挑戰的戰局。若玩家的記憶卡 4 為新購入，則由第一場戰局開始進行遊戲。

接著，如步驟 58 及圖 5 所示，處理模組 28 利用卡片讀取模組 22 讀取卡片 1 之預設資料。舉例來說，若玩家如圖 5 所示插入三張卡片 1 於卡片讀取模組 22 中，則卡片讀取模組 22 可同時或依序讀取該三張卡片 1 的預設資料。

然後，參閱圖 1、7、11 並如步驟 59 所示，處理模組 28 之遊戲程式接收預設資料後，於第一遊戲畫面 281 中產生對應該三張卡片 1 之虛擬操作單位 283。另外，處理模組 28 也由遊戲程式產生第二遊戲畫面 282。

接著，如步驟 60 所示，處理模組 28 將第一遊戲畫面

然後，如步驟 53 所示，遊戲程式檢查玩家是否插入如圖 9 所示的記憶卡 4 於讀寫模組 27 中。若否，則如步驟 54 所示，投幣感應器 261 不接受硬幣且將硬幣退出至退幣口（圖未示），另外，遊戲程式又如步驟 51 所示回到待命狀態；若是，則如步驟 55 所示，投幣感應器 261 將硬幣轉送至錢箱 262 存放。上述投幣感應器 261 將硬幣退出或送至錢箱 262 存放的方法係為現有的技術，並多應用於自動販賣機及大型遊戲機台等，在此不再多加贅述。

接著，如步驟 56 所示，遊戲程式讀取記憶卡 4 中個人紀錄的遊戲進度，

然後，如步驟 57 所示，遊戲程式開始進行遊戲。若玩家的記憶卡 4 已儲存有個人紀錄，則遊戲程式從玩家上次遊戲暫停處開始執行，例如直接進入第二十五場要挑戰的戰局。若玩家的記憶卡 4 為新購入，則由第一場戰局開始進行遊戲。

接著，如步驟 58 及圖 5 所示，處理模組 28 利用卡片讀取模組 22 讀取卡片 1 之預設資料。舉例來說，若玩家如圖 5 所示插入三張卡片 1 於卡片讀取模組 22 中，則卡片讀取模組 22 可同時或依序讀取該三張卡片 1 的預設資料。

然後，參閱圖 1、7、11 並如步驟 59 所示，處理模組 28 之遊戲程式接收預設資料後，於第一遊戲畫面 281 中產生對應該三張卡片 1 之虛擬操作單位 283。另外，處理模組 28 也由遊戲程式產生第二遊戲畫面 282。

接著，如步驟 60 所示，處理模組 28 將第一遊戲畫面

281 及第二遊戲畫面 282 分別傳送至觸屏式顯示模組 23 及顯示模組 24。

然後，如步驟 61 所示，其中一戰局開始，玩家可透過觸屏式顯示模組 23 以如前所述的方式操作第一遊戲畫面 281 中代表我方部隊 A 的虛擬操作單位 283 以使遊戲程式控制對應的虛擬操作單位 283 產生選擇、移動及旋轉的效果。對於本較佳實施例的即時戰略遊戲類型而言，玩家即可快速地選擇及移動我方部隊 A，或改變我方部隊 A 的面對方向。

接著，如步驟 62 所示，玩家經過一段遊戲時間後，該戰局結束。若玩家完成此戰局所設定的獲勝條件（例如消滅所有如圖 6 所示的對方部隊 D、E、F），則玩家順利贏得戰局；反之，則玩家未贏得戰局。

然後，如步驟 63 所示，遊戲程式自動地將新的遊戲進度透過讀寫模組 27 儲存至如圖 9 所示之記憶卡 4 中成為新的個人紀錄。

接著，如步驟 64 所示，由於本較佳實施例的即時戰略類型遊戲為每局收費制，所以當戰局結束後，玩家可選擇是否繼續遊戲。若是，則如步驟 65 所示再投入足夠的硬幣再次挑戰下一場戰局或此次挑戰失敗的戰局；若否，則如步驟 66 所示結束遊戲，而讀寫模組 27 可自動地退出玩家如圖 9 所示的記憶卡 4。

綜上所述，本發明具有下列優點：

一、在遊戲進行中，卡片 1 以虛擬操作單位 283 的方

式呈現於觸屏式顯示模組 23 中，因此和習知的卡片遊戲裝置相比，玩家不但能享受以手指推演兵棋般的臨場操作感，卡片 1 也不會因為摩擦導致擦傷及毀損。

二、承第一點所述，對於卡片 1 的收集者而言，卡片 1 能兼顧實用性及保存性，使得卡片 1 的收藏價值增高。

三、由於利用觸屏式顯示模組 23 顯示第一遊戲畫面 281 及操控虛擬操作單位 283，使得第一遊戲畫面 281 可以彈性地呈現更多的參數資訊（如不斷地於每一虛擬操作單位 283 旁更新顯示我方部隊 A~C 的相關參數）及提示資訊（如我方部隊 A 移動的路徑線 Z），大幅提昇操作遊戲時的辨識度。

惟以上所述者，僅為本發明之較佳實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，即大凡依本發明申請專利範圍及發明說明內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

【圖式簡單說明】

圖 1 是一正面示意圖，說明本發明之觸屏式卡片遊戲裝置之較佳實施例；

圖 2 是一側面示意圖，說明較佳實施例之構造；

圖 3 是一示意圖，說明較佳實施例之一卡片之一正面；

圖 4 是一示意圖，說明較佳實施例之一卡片之一反面；

圖 5 是一立體圖，說明較佳實施例之一卡片讀取模組

;

圖 6 是一遊戲畫面示意圖，說明較佳實施例之一第一遊戲畫面；

圖 7 是一類似圖 6 的視圖，說明較佳實施例之一虛擬操作單位由一出發點移動至一目標點；

圖 8 是一類似圖 6 的視圖，說明較佳實施例之虛擬操作單位旋轉而改變面對方向；

圖 9 是一示意圖，說明較佳實施例之一記憶卡之一正面；

圖 10 是一示意圖，說明較佳實施例之記憶卡之一反面；及

圖 11 是一流程圖，說明本發明之觸屏式卡片遊戲運作方法之較佳實施例。

【主要元件符號說明】

1	……	卡片	28	……	處理模組
11	……	正面	281	……	第一遊戲畫面
111	……	主角插圖	282	……	第二遊戲畫面
112	……	名稱	283	……	虛擬操作單位
113	……	陣營標誌	284	……	虛擬對戰單位
12	……	反面	3	……	底座
121	……	主角頭像	4	……	記憶卡
122	……	主角敘述	41	……	正面
123	……	遊戲名稱	411	……	遊戲主標題
2	……	遊戲主機單元	412	……	遊戲副標題
21	……	主機殼體	42	……	反面
22	……	卡片讀取模組	421	……	簽名欄
221	……	插入渠道	422	……	注意事項
23	……	觸屏式顯示模組	423	……	卡片號碼
24	……	顯示模組	51~66	……	步驟
25	……	喇叭	A~C	……	我方部隊
26	……	投幣模組	D~F	……	對方部隊
261	……	投幣感應器	S	……	箭頭
262	……	錢箱	X	……	出發點
263	……	投幣口	Y	……	目標點
27	……	讀寫模組	Z	……	路徑線

五、中文發明摘要：

一種觸屏式卡片遊戲裝置及其運作方法，包含複數卡片及一遊戲主機單元。卡片分別儲存有複數預設資料。遊戲主機單元包括一用以讀取該等卡片之卡片讀取模組、一讀取該等卡片之預設資料並執行一可產生一第一遊戲畫面之遊戲程式之處理模組，及一顯示該第一遊戲畫面之觸屏式顯示模組，其中該第一遊戲畫面中包括複數對應該等已讀取之卡片之虛擬操作單位，透過該觸屏式顯示模組操作該等虛擬操作單位可與該遊戲程式產生互動。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種觸屏式卡片遊戲裝置，包含：

複數卡片，該等卡片分別儲存有複數預設資料；及

一遊戲主機單元，包括一用以讀取該等卡片之卡片讀取模組、一讀取該等卡片之預設資料並執行一可產生一第一遊戲畫面之遊戲程式之處理模組，及一顯示該第一遊戲畫面之觸屏式顯示模組，其中該第一遊戲畫面中包括複數對應該等已讀取之卡片之虛擬操作單位，透過該觸屏式顯示模組操作該等虛擬操作單位可與該遊戲程式產生互動。

2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中該遊戲主機單元之卡片讀取模組具有複數與該等卡片相對應的插入渠道。
3. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中該等卡片使用導電油墨分別儲存該等預設資料，而該遊戲主機單元之卡片讀取模組為一導電油墨讀取器。
4. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中該等卡片使用一無線射頻識別系統之標籤器分別儲存該等預設資料，而該遊戲主機單元之卡片讀取模組為一無線射頻識別系統之讀取器。
5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中該遊戲主機單元之處理模組之遊戲程式更可產生一第二遊戲畫面，且該遊戲主機單元更包括一用以顯示該第二遊戲畫面的顯示模組。

6. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，更包含複數紀錄有至少一個人紀錄之記憶卡，而該遊戲主機單元更包括一電連接該處理模組且可讀寫該等記憶卡之讀寫模組。
7. 依據申請專利範圍第 6 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中該等記憶卡為複數積體電路卡，而該讀寫模組為一積體電路卡讀寫器。
8. 依據申請專利範圍第 1 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中以複數種手勢透過該遊戲主機單元之觸屏式顯示模組碰觸該等虛擬操作單位以使該遊戲程式控制該等虛擬操作單位產生選擇、移動及旋轉的效果。
9. 依據申請專利範圍第 8 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中控制該等虛擬操作單位移動的手勢係為碰觸其中一虛擬操作單位代表一開始點，再碰觸該觸屏式顯示模組上另外一點決定一目標點，該遊戲程式會自動地進行運算以使該虛擬操作單位由出發點移動至目標點。
10. 依據申請專利範圍第 8 項所述之觸屏式卡片遊戲裝置，其中控制該等虛擬操作單位旋轉的手勢係為碰觸其中一虛擬操作單位，並往該虛擬操作單位之其中一側移動，該遊戲程式會自動地進行運算以使該虛擬操作單位依一預設規則旋轉。
11. 一種觸屏式卡片遊戲的運作方法，包含下列步驟：
 - (a) 提供複數分別儲存複數預設資料之卡片及一遊戲主機單元，該遊戲主機單元包括一卡片讀取模組、一執

行一遊戲程式之處理模組及一觸屏式顯示模組；

(b)該處理模組利用該卡片讀取模組讀取該等卡片之預設資料；

(c)該處理模組產生一包括複數對應該等已讀取卡片之虛擬操作單位的第一遊戲畫面；及

(d)該觸屏式顯示模組顯示該第一遊戲畫面，並感應到玩家操作該等虛擬操作單位與該遊戲程式產生互動。

12. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(b)步驟中包括一子步驟，該等卡片沿複數插入渠道插置時，該卡片讀取模組讀取該等卡片之預設資料。

13. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(a)步驟中，該等卡片使用導電油墨分別儲存該等預設資料，而該遊戲主機單元之卡片讀取模組為一導電油墨讀取器。

14. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(a)步驟中，該等卡片使用一無線射頻識別系統之標籤器分別儲存該等預設資料，而該遊戲主機單元之卡片讀取模組為一無線射頻識別系統之讀取器。

15. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，在該(c)步驟及該(d)步驟間更包含一步驟(e)，該遊戲主機單元之處理模組產生一第二遊戲畫面，該第二遊戲畫面顯示於一顯示模組。

16. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作

方法，在該(a)步驟及該(b)步驟間更包含一步驟(f)，該處理模組透過一讀寫模組讀取一記憶卡內的至少一個人紀錄。

17. 依據申請專利範圍第 16 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(f)步驟中，該記憶卡為一積體電路卡，而該讀寫模組為一積體電路卡讀寫器。

18. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(d)步驟中包括下列子步驟：

(d-1)該觸屏式顯示模組感應到其中一虛擬操作單位被碰觸，該虛擬操作單元的位置代表一開始點；

(d-2)該觸屏式顯示模組感應到另外一點被碰觸以決定為一目標點；及

(d-3)該遊戲程式會自動地進行運算以使該虛擬操作單位由出發點移動至目標點。

19. 依據申請專利範圍第 11 項所述之觸屏式卡片遊戲的運作方法，其中在該(d)步驟中包括下列子步驟：

(d-1)該觸屏式顯示模組感應到其中一虛擬操作單位被碰觸；

(d-2)該觸屏式顯示模組感應到一往該虛擬操作單位之其中一側移動的手勢；及

(d-3)該遊戲程式會自動地進行運算以使該虛擬操作單位依一預設規則旋轉。

十、圖式：

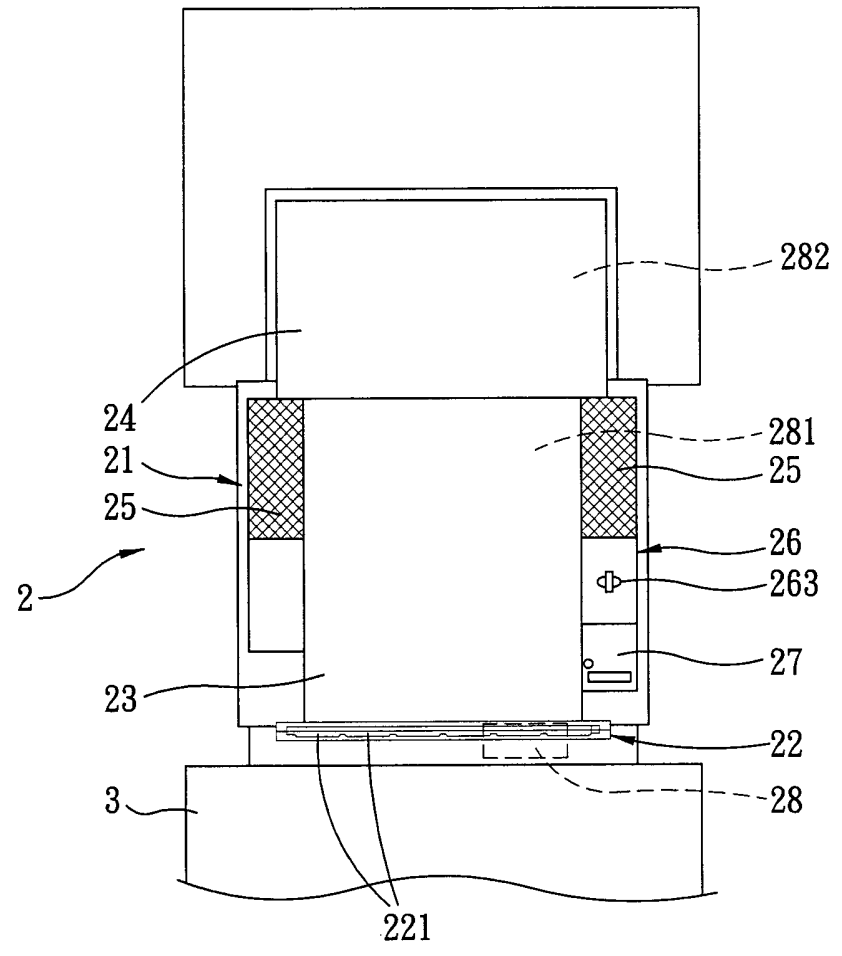


圖1

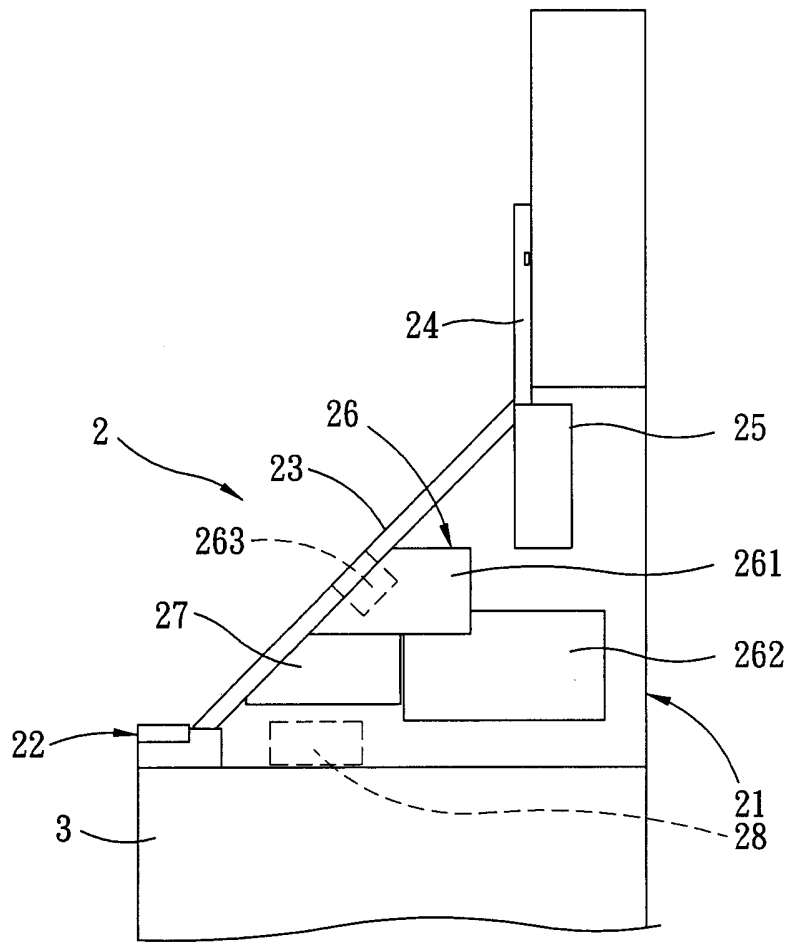


圖2

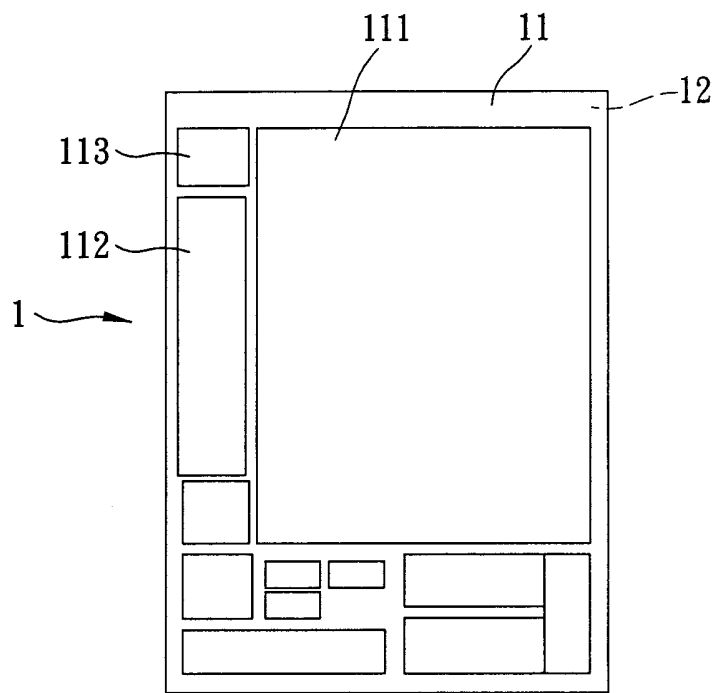


圖3

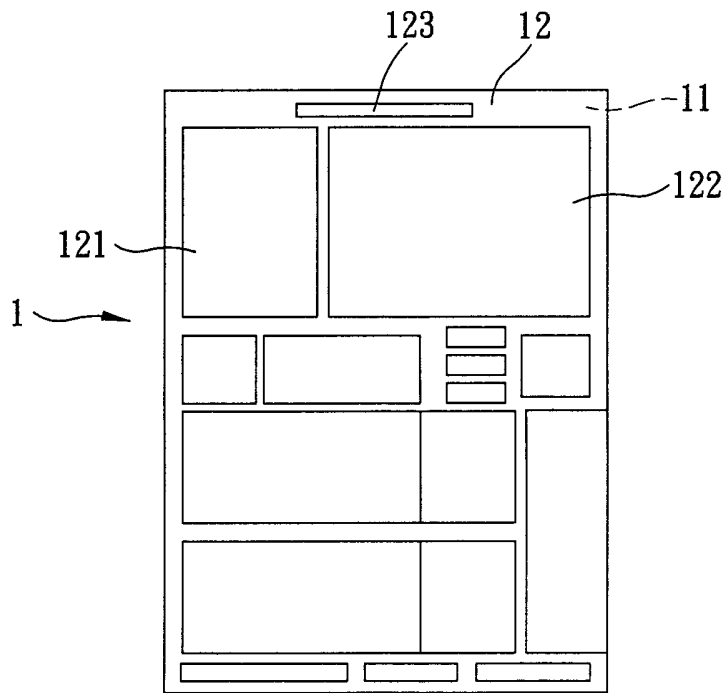


圖4

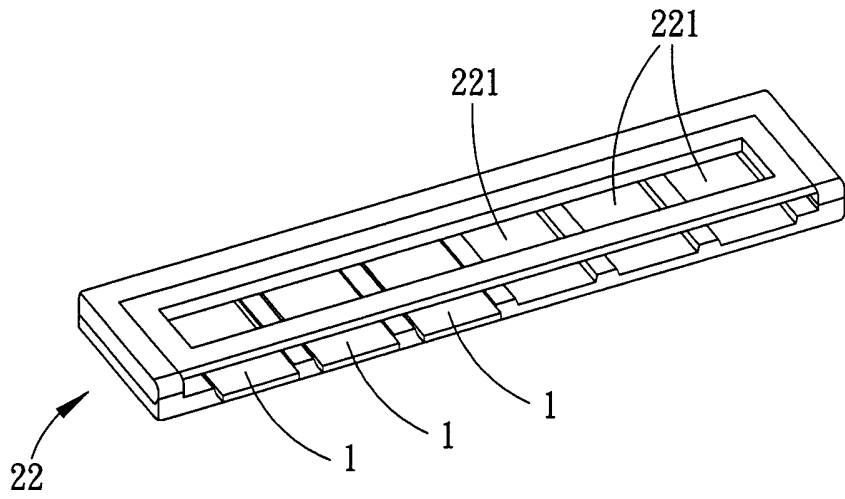


圖5

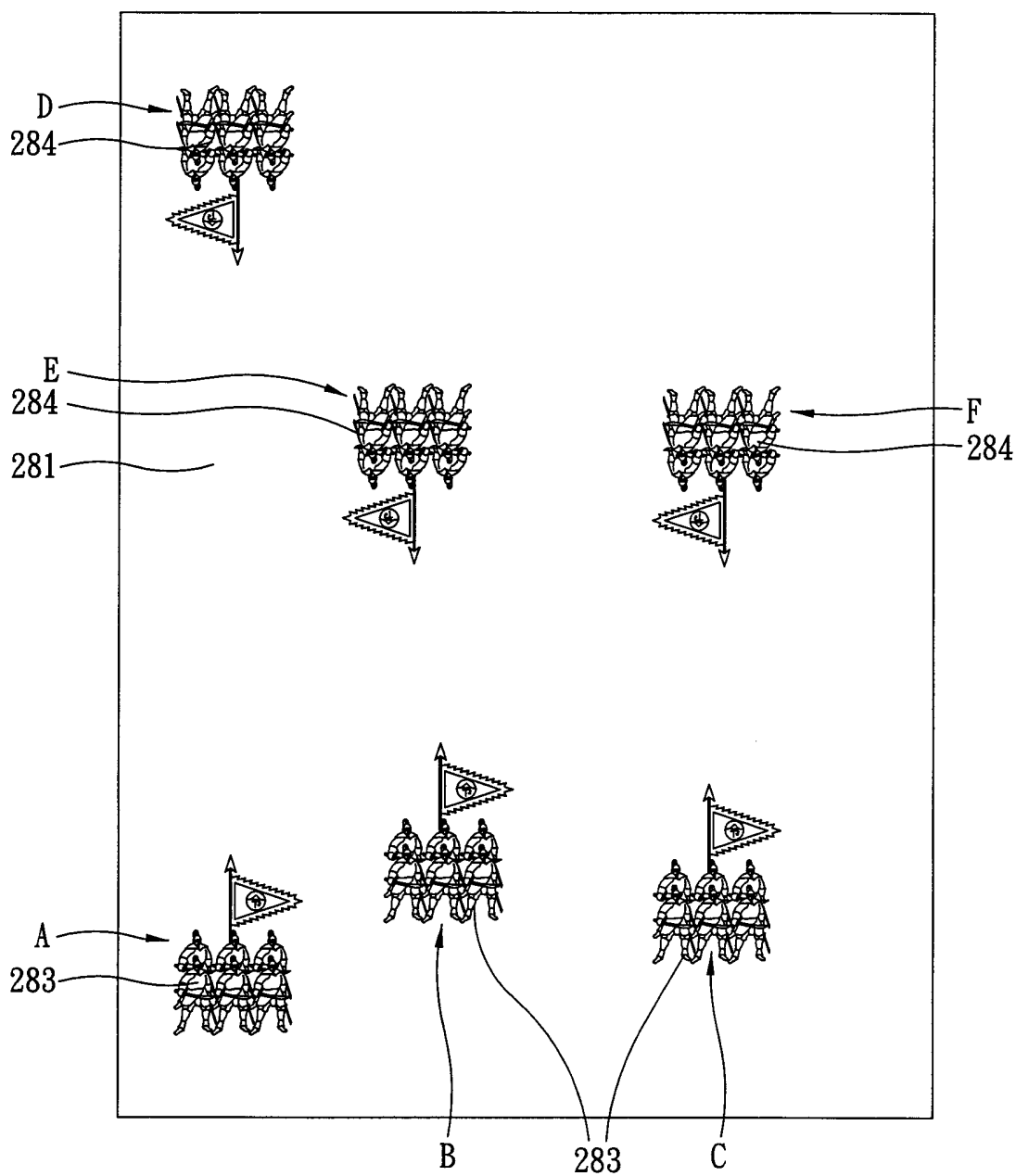


圖6

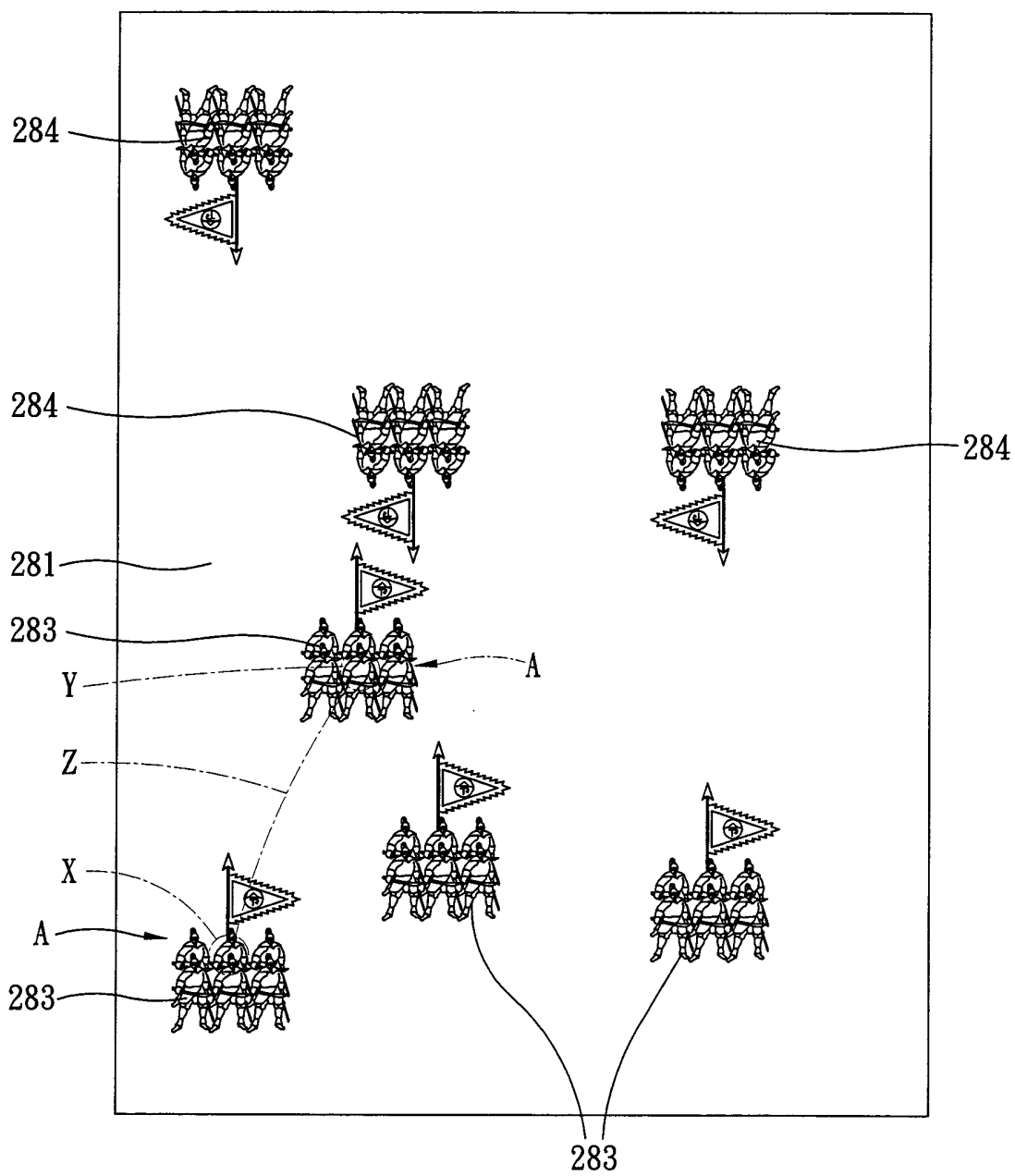


圖 7

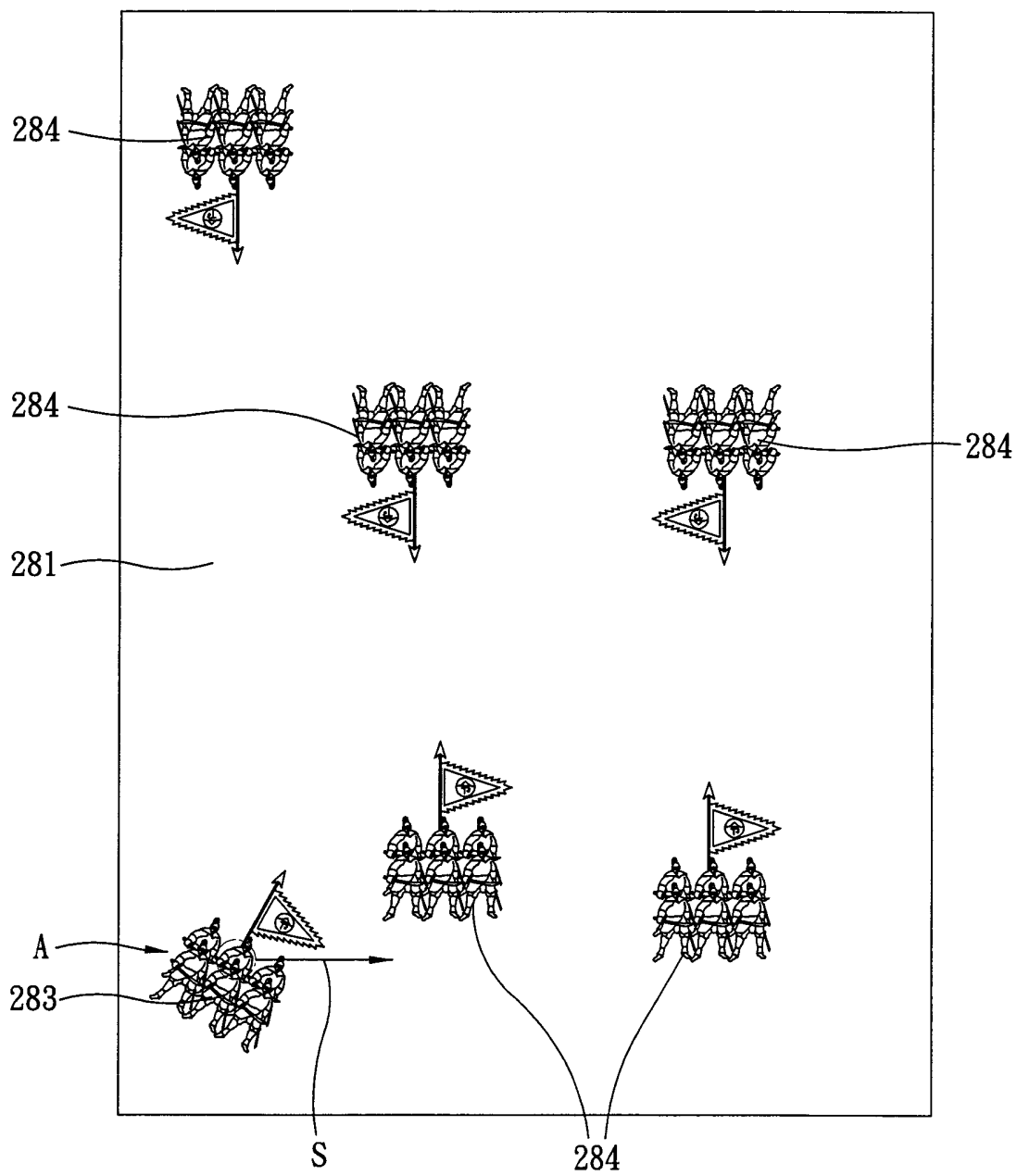


圖 8

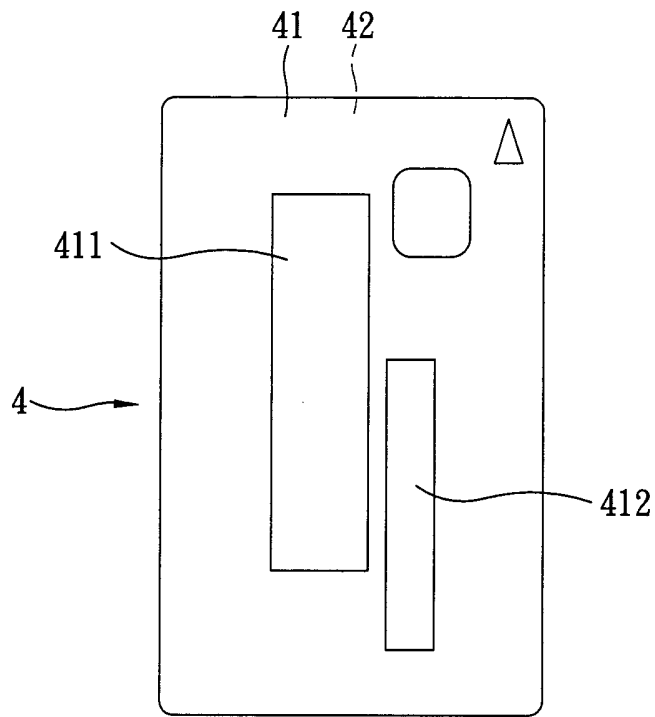


圖9

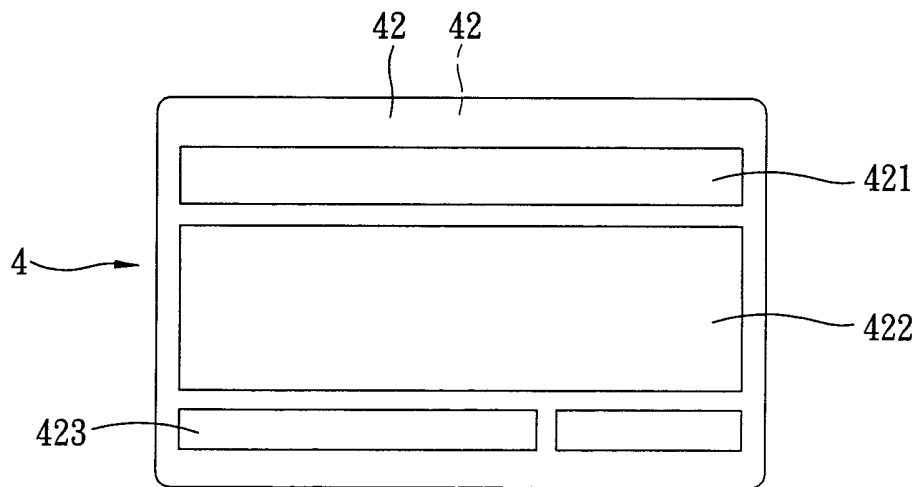


圖10

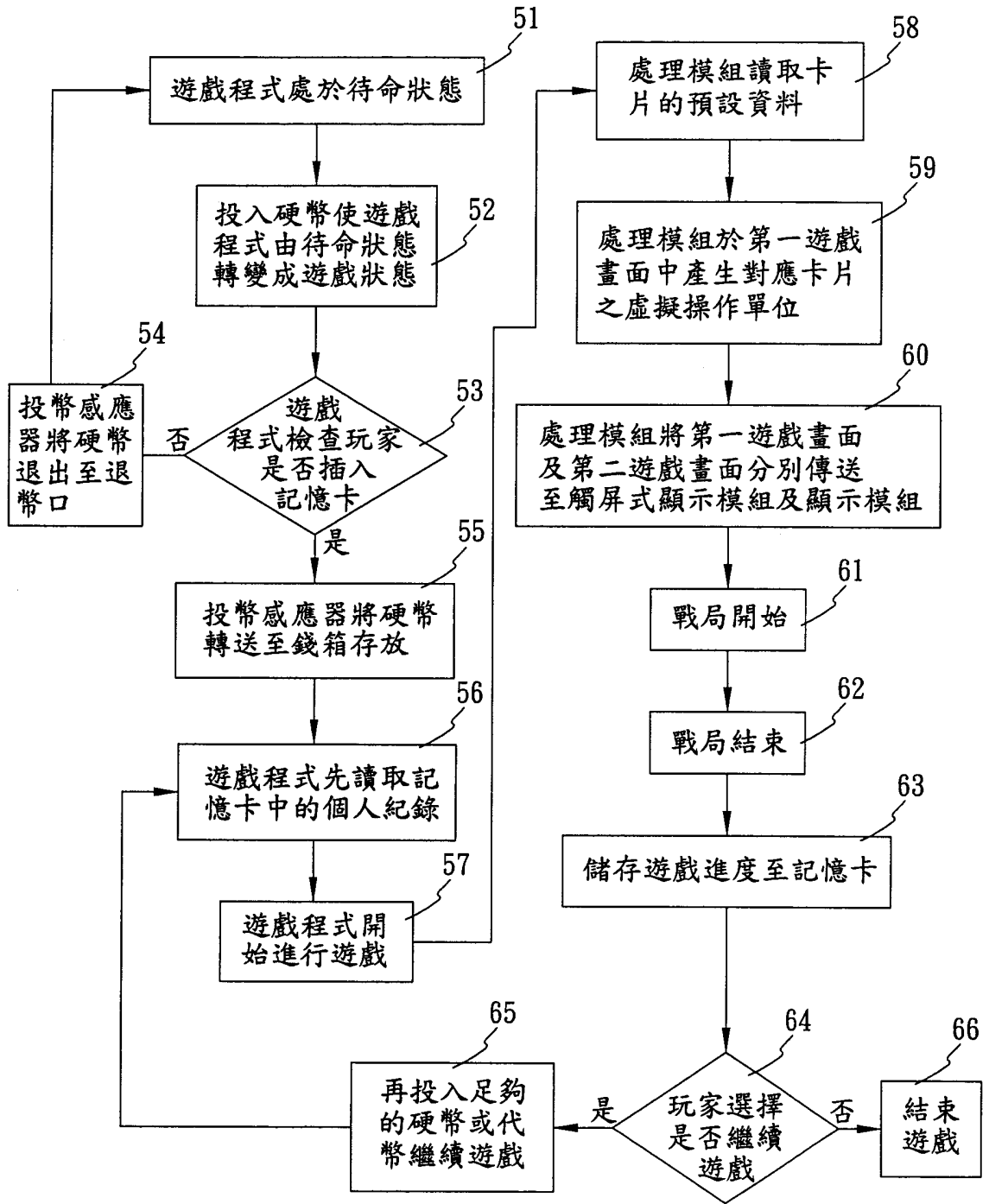


圖 11

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(1)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

2·····遊戲主機單元	26·····投幣模組
21·····主機殼體	263·····投幣口
22·····卡片讀取模組	27·····讀寫模組
221·····插入渠道	28·····處理模組
23·····觸屏式顯示模組	281·····第一遊戲畫面
24·····顯示模組	282·····第二遊戲畫面
25·····喇叭	3·····底座

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：