

修平科技大學 應用日語系

風靡全球的卡牌遊戲 【遊戲王】歷史發展

指導老師:陳美資

姓名:劉哲甫 學號:BX109504

姓名:林隆興 學號:BX110088

中 華 民 國 1 1 3 年 月 日

摘要

本專題研究主題是遊戲王的歷史介紹，在日本國內已成了全球知名遊戲且且一直在更新，也是台灣近年年輕族群們所喜愛的熱門遊戲，藉由資料聊解台灣與全球風靡的卡牌遊戲－遊戲王。

要旨

こんどの特定の研究のテーマは遊戯王の歴史で、日本の国内では全世界の大人気なカードゲームになってしかも斷が更新しないで、

また、近年では台湾の若い民族の人気ゲームを惹きつけています。

データチャットを通じて、全世界で大人気のカードゲーム『遊戯王』を解決します。

目次

要旨	01
摘要	02
第壹章 緒論	
第一節 研究動機	05
第二節 研究目的	05
第三節 研究方法	05
第貳章 遊戲王之父高橋和希與 Konami 公司	
第一節 高橋和希老師	08
第二節 Konami 公司介紹	10
第參章 關於遊戲王	
第一節 遊戲王的歷史	15
第二節 遊戲王是什麼	17
第三節 遊戲的事前準備	19
第肆章 遊戲王的衍生產業	
第一節 動畫	23
第二節 實體卡牌	25
第三節 比賽	27
第伍章 結論	28
參考文獻	29

圖表

圖 2-1-1	遊戲王漫畫中文版第三十卷封面	8
圖 2-2-1	遊戲沉默之丘 2 宣傳圖	10
圖 2-2-2	累積銷售量及下載量	12
圖 3-1-1	遊戲王手遊 DUEL LINKS 宣傳圖	13
圖 3-2-1	遊戲王漫畫中文版第一卷封面	15
圖 3-2-2	遊戲王世界賽所使用之構築	16
圖 3-3-1	遊戲王遊玩示意圖	17
圖 3-3-2	優勝構築參考	17
圖 3-3-3	卡官方認證店示意圖	18
圖 3-3-4	台北國際動漫節活動贈送遊戲墊	18
圖 3-3-5	人氣怪獸與素色保護套	19
圖 3-3-6	玩家之間的愉快交流	20

第壹章 緒論

第一節 研究動機

遊戲王是一款以怪獸決鬥為主題，風靡全世界橫跨 25 周年的卡牌遊戲，也是許多男孩子小時候看過的動畫之一，近年來台灣卡牌遊戲的廣告日漸增加，接觸、遊玩卡牌遊戲的人也越來越多，以及自身遊玩、參與過相關賽事，遊戲王發展了 25 周年，卡片數量眾多，除了最常見的怪獸卡外，也有許多的魔法卡與陷阱卡可以進行收集與遊玩。

為了探討這個熱門的卡牌遊戲，組員中更有遊玩遊戲王多年的遊戲王玩家參與遊玩，因此想深入研究了解並介紹這款全球知名的卡牌遊戲－遊戲王的歷史。

第二節 研究目的

基於我們對卡牌遊戲的遊戲王之歷史很感興趣，也很喜歡這款遊戲，對於遊戲王與其相關衍生之產業及歷史發展，也希望能讓更多人了解遊戲王。對於遊戲王的看法整理出以下之研究目的：

- (一) 探討遊戲王的起源
- (二) 研究其衍生產業之盛衰
- (三) 探討遊戲王的發展現況
- (四) 了解作者之生平

第三節 研究方法

基於以上研究目的，我們透過文獻蒐集相關書籍、閱讀網路文獻資料來探討相關問題：。

主要依賴官方網站及網路資料等，將做多重比對及實地親身經歷觀察記錄台灣地區活動現況，了解遊戲王帶來的益處和商機以了解遊戲王玩家心理層面的想法。

第貳章 遊戲王之父高橋和希與 Konami 公司

第一節 高橋和希老師

（一）關於高橋和希

高橋和希（たかはし かずき）1961 年 10 月 4 日—2022 年 7 月 4 日，日本男性漫畫家、插畫家。本名為高橋一雅（たかはしかずお）

- 1990 年高橋一雅在集英社的《週刊少年 Jump》連載發表處女作《鬥輝王之鷹》。隔年發表《天燃色男兒 BURAY》。
- 1996 年，筆名改為高橋和希，《遊戲王》連載開始。由《遊戲王》派生出來的交換卡片遊戲隨後席捲了市場。
- 2022 年 7 月 6 日，高橋和希的屍體於沖繩外海被發現，享年 60 歲。根據警方調查結果，死亡時間是 7 月 4 日下午，死因為溺水。10 月 12 日據媒體報道，高橋和希死因公開：為救被捲入激流的潛水者身亡。

人物生平簡介

（表 2-1-1 高橋和希生平）

年份	
1996 年	筆名更改高橋和希，《遊戲王》連載開始。
1998 年	《遊戲王》首次動畫化
1999 年	漫畫中“M&W”遊戲被 KONAMI 製為卡片遊戲“遊戲王 OCG”
2004 年 -2011 年	高橋和希擔任《遊戲王 GX》、《遊戲王 5D’ s》、《遊戲王 ZEXAL》主要人物、怪獸和世界觀的設定。
2015 年	獲得美國聖地亞哥國際動漫展“墨水瓶獎”

（二）高橋和希的創作之路

高橋和希的漫畫之路有著好的開始，1981 年在《週刊少年 Sunday》上投稿短篇作品 ING LOVE BALL，獲得第八回小學館新人漫畫賞。當年 19 歲，一條美好的漫畫之路似乎正為他敞開。但彷彿受到詛咒般，拿下新人獎後並沒有過得一帆風順。

他想著要畫一種「戰鬥」漫畫，卻屢遭失敗，論輕鬆搞笑，他不如《金肉人》，論拳拳到肉的戰鬥，不如《北斗神拳》與同期的《JoJo 的奇妙冒險》。

他一直找不到在戰鬥漫畫中搞笑與格鬥的比例。他曾說：「搞笑漫畫是把生活中的理所當然轉換成不合理、破壞嘗試的過程，所以忽視常識與理性是畫不出來的」，之後又自嘲：「對了，我沒有常識」。

他想構思一個「主角絕對不會打人的格鬥漫畫」，但格鬥哪有不打人的？當他 33 歲時，突然靈光一閃，就讓敵我雙方透過遊戲來戰鬥吧。他有感這或許是他漫畫家生涯的最後一搏，再不行就得放棄，在這樣的心態下，他向《週刊 JUMP》提出了《遊戲王》。



(圖 2-1-1 遊戲王漫畫中文版第三十卷封面)

第二節 Konami 公司介紹

（一）關於 Konami

KONAMI（科樂美，日語：コナミ）於 1969 年在大阪府成立，目前總部位於東京都，是間擁有 473.99 億日元資本的公司。至 2022 年 9 月為止，共有 8941 名員工。其主要事業有：

（一）、數位娛樂業務：從事數位內容及相關產品開發、製造、銷售，包含手機遊戲、**卡牌遊戲**、電腦遊戲等。

（二）、遊藝業務：商用遊戲機台開發、製造、銷售。

（三）、遊戲和系統業務：博奕機台和賭場管理系統開發、製造、銷售，並提供相關服務。

（四）、體育業務：經營體育俱樂部和體育課程，包括游泳、體操、足球等以及生產和銷售體育相關商品。

此外，除日本外，在在美國、英國、德國、上海、香港等地均設有分公司。

「KONAMI」一名來自科樂美創辦人的各自姓氏前兩個英文字母 KOuzuki（上月）、NAkama（仲真）、MIyasako（宮迫）。

「KONAMI」的官方中文譯名，舊譯「柯奈米」；在台灣 1980 年代至 1990 年代初期，亦譯作「科拿米」。在啟用「科樂美」一名之前，科樂美曾經一度以「可樂美」為官方中文譯名；但是由於「可樂美」一名容易使科樂美被誤會成可口可樂關係企業，科樂美決定以「科樂美」為官方中文譯名。

在科樂美成立科樂美音樂俱樂部並發行戀愛養成遊戲《OVA 純愛手札》（オリジナル・ビデオ・アニメ ときめきメモリアル）後幾年，便宣布解散並併回科樂美，隔年集團組織重整，並實施控股公司制度，將遊戲事業獨立為科樂美數位娛樂，並繼承電子遊戲軟體、大型電玩、線上遊戲與多媒體事業。

科樂美的遊戲產品涉及大型電玩、電子遊戲機、掌機等多個領域，其作品幾乎在所有主流遊戲類型上都有經典人氣大作，例如《沉默之丘》、《惡魔城》、《魂斗羅》、《赤色要塞》、《勝利十一人》、《純愛手札》、《宇宙巡航艦》、《沙羅曼蛇》、《兵蜂》、《實況野球》、《潛龍諜影》等。在傳統電子遊戲發展瓶頸的 1990 年代中期，科樂美又創造性的開創了音樂類遊戲，例如《勁爆熱舞》等。

科樂美偶會把獲得授權的動漫作品改編成遊戲軟體，如《網球王子》(GBA 版)即是一例。



(圖 2-2-1 遊戲沉默之丘 2 宣傳圖)

（二）科樂美數位娛樂

科樂美數位娛樂株式會社（Konami Digital Entertainment Co., Ltd.），簡稱 KDE，是科樂美的子公司，主要業務為電子遊戲與虛構角色之開發、書籍之出版等，也繼承原科樂美媒體娛樂的多媒體事業，並繼續使用科樂美的商標作為商業用途。

科樂美數位娛樂總部設於日本，在美國、英國、德國、上海、香港等地均設有分公司。為了區別，科樂美數位娛樂總部經常被簡稱為「KDE-J」，其中「J」指「Japan」（日本）。

（表 2-2-1 科樂美數位娛樂株式會社沿革）

年月	沿革
1990 年	成立科樂美音樂娛樂株式會社
1999 年	科樂美音樂娛樂發行《OVA 純愛手札》
2005 年 4 月	科樂美媒體娛樂解散，併回科樂美
2006 年 3 月	將其遊戲事業獨立為科樂美數位娛樂。
2007 年 4 月	合併行動電話軟體與遊戲軟體供應商「Mega Cyber」
2007 年 4 月	總部搬遷至東京都港區赤坂東京中城
2012 年 3 月	吸收合併 Hudson Soft
2014 年 1 月	吸收合併株式會社 Digital Golf
2014 年 5 月	科樂美上海被曝正在大幅裁員
2016 年 11 月	大型電玩事業分拆至 Konami Amusement。
2024 年 2 月	宣布成立動畫製作新部門「KONAMI Animation」

（三）創造嶄新的使用者體驗

KONAMI 數位娛樂一直與時俱進，不斷提供原創的新遊戲內容和享受的遊戲方式。1970 年代初，開始製造並銷售娛樂設備，例如：街機遊戲，1980 年代開始一直是家庭遊戲生產的龍頭，自 2010 年起則是掌機遊戲的生產與銷售的先驅。

近年來，隨著顯示器等各種設備已經日臻完善，從那時起，Konami 就迅速以網路提供娛樂的普及，除了進行許多設備的配飾性外，也一直推動著跨平台開發，以便能夠在設備上欣賞觀看我們的內容。

（四）Esport 的擴展與振興

KONAMI 一直在舉辦各種遊戲內容的相關比賽，包括自 2001 年起舉辦的 eFootball™ 系列世界錦標賽、自 2003 年起舉辦的遊戲王系列世界錦標賽以及自 2016 年起舉辦的實況野球系列日本錦標賽。

此外，科樂美銀座創意中心也經營科樂美電競學院（KONAMI eSports Academy）和銀座電競工作室（esports Ginza studio），前者旨在培養活躍在 Esport 領域的人才，後者則是 Esport 的傳播設施，旨在進一步擴大和振興電子競技。KONAMI 也參與了電競的進一步擴展和振興。

（五）眾多在國際享有盛譽之品牌

KONAMI 旗下的遊戲包括 eFootball™（前身為 勝利十一人）系列，其全球銷售量和下載量已超過 8 億；潛龍諜影 系列，其銷售量已超過 6110 萬；以及實況野球 系列，其銷售量已超過 2510 萬套、KONAMI 擁有許多在日本和海外都享有盛譽的作品。此外，KONAMI 也積極推動行動裝置和遊戲平台遊戲的製作和發行，受到世界各地眾多用戶的喜愛。

（圖 2-2-2 累積銷售量及下載量）

家庭用ゲーム		
タイトル名	発売開始時期	累計販売本数
「メタルギア」シリーズ	1987年7月	6,110万
「パワフルプロ野球」シリーズ	1994年3月	2,510万

(注) 2023年12月末時点

モバイルゲーム		
タイトル名	配信開始時期	累計ダウンロード数
実況パワフルプロ野球	2014年12月	4,900万 2023年5月時点
プロ野球スピリッツA（エース）	2015年10月	4,000万 2023年2月時点

家庭用・モバイルゲーム		
タイトル名	発売・配信開始時期	累計販売本数・累計ダウンロード数
「eFootball™」シリーズ	1995年7月	8億 2024年1月時点 ※内訳：家庭用 1億 モバイル 7億
遊戲王 デュエルリンクス	2016年11月	1.5億 2022年3月時点
遊戲王 マスターデュエル	2021年1月	5,730万 2023年8月時点

第參章 關於遊戲王

第一節 遊戲王的歷史

從 1996 年開始在週刊少年 Jump 連載，於 2004 年 3 月連載結束。並推出一系列的電腦遊戲、紙牌遊戲、電視動畫、動畫電影、輕小說等作品。

1999 年開始發售的遊戲王集換紙牌遊戲「Official Card Game」，（日文名：遊☆戲☆王オフィシャルカードゲーム，常簡稱「遊戲王 OCG」）是根據高橋和希的漫畫《遊戲王》改編的交換卡片遊戲。

在 2021 年銷售總張數突破 350 億張，成為全世界集換式卡片遊戲之冠，而這個紀錄在 6 月被金氏世界紀錄認認定為「世界銷售最多的交換卡片遊戲」。

此外，遊戲王 OCG 的繁體中文版 2014 年在台灣發行。



（圖 3-1-1 遊戲王手遊 DUEL LINKS 宣傳圖）

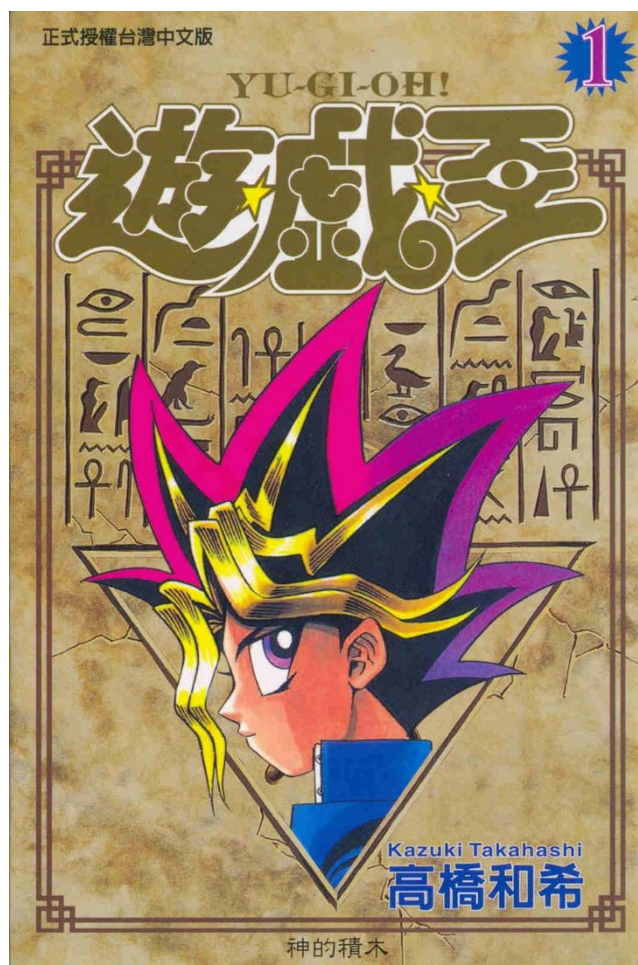
（表 3-1-1 遊戲王歷代作品與遊玩機種）

電玩機種	代表作
Game Boy Color	《遊戲王 - 怪獸之決鬥》系列
Game Boy Advance	《遊戲王 怪獸之決鬥》系列/GX
NDS	《遊戲王 怪獸之決鬥》系列/GX 魂之召喚者
NDS	《遊戲王 5D's》系列
3DS	遊戲王 Z E X A L 激突！決鬥嘉年華！
PlayStation	遊戲王・真・怪獸之決鬥・被封印的記憶
PlayStation 2	遊戲王・真・怪獸之決鬥 2・繼承的記憶

第二節 遊戲王是什麼

（一）原作

遊戲王，全名為遊戲王怪獸之決鬥（遊戲王デュエルモンスターズ）。玩家通常會稱為「YGO」、「遊戲王」。是日本漫畫家高橋和希所創作的漫畫，並且在 1998 年首次改編成電視動畫。



（圖 3-2-1 遊戲王漫畫中文版第一卷封面）

（二）實體卡牌

遊戲王集換紙牌遊戲（遊戲王オフィシャルカードゲーム）常簡稱「遊戲王 OCG」，是根據高橋和希老師的漫畫《遊戲王》改編的交換卡片遊戲。

歐美地區與亞洲地區分為「OCG」與「TCG」TCG 通常較 OCG 晚數月發售，台灣是使用「OCG」為主，其實是比照日本官方規定舉辦。

大部分玩家會將心儀的怪獸構築入自己的牌組（デッキ）內，並且加入能與之搭配的魔法卡與陷阱卡，在決鬥的同時，也享受著與怪獸一同決鬥的刺激與快感。



（圖 3-2-2 2018 遊戲王世界賽台灣代表：汪家慶 選手所使用並奪得該年冠軍）

第三節 遊戲的事前準備

（一）做好基本功課

想要遊玩遊戲王，除了基本的觀看動畫外，因為跟實體卡牌的規則完全不同，因此需要對 OCG 有一個全方位的認識，比如：規則與基本的場地認識、心儀的怪獸的構築、當前最強的牌組等等，都要好好理解，這是非常重要的第一步，也是成為一個好決鬥者的關鍵所在。



（圖 3-3-1 遊戲王遊玩示意圖）

（二）構築的尋找以及參考

決鬥前需要擁有自己的一套牌組，在準備牌組的過程中，需要找出喜歡的怪獸來進行構築，這時比賽冠軍的構築分享就能發揮出重要的元素。可以前往 Facebook 或者 X（舊 Twitter）進行搜尋，或者前往相關網站如：FCG 開拓卡研（前 NTUCGM 台大卡牌研究社）並將圖片收集下載保存，圖片完整顯示出卡組張數，之後便可前往拍賣網站或店家進行準備、完善牌組。



（圖 3-3-2 優勝構築參考）

（三）卡片入手渠道

參照參考構築，可以前往官方認證店、交易社團購買構築所需的卡片、保護卡片的保護套、收納卡片的盒子等，不同構築需要的卡片不同，根據需要的到的配件來使用，有能力的可以購買補充包，相對價格偏高，預算有限的可以請教店家，或是尋找私人賣家詢問是否有自己想要的卡片，構築是遊玩最重要的一環。



（圖 3-3-3 官方認證店示意圖）

（四）合適的遊玩輔助道具

使用適當的輔助道具，可以使你的遊玩體感大幅提升。使用遊戲墊進行遊玩，除了可以正確擺放卡片位置外，好看的遊戲墊圖案也可以使玩家的心情愉悅，獲取方法除了從起始套牌中獲得外，也可以藉由網路上或是前往店家挑選購買。



（圖 3-3-4 2022 台北國際動漫節活動贈送遊戲墊）

（五）卡片入手後的保護及保存

購買了卡片後，如果某天不想遊玩，或是出售，會希望卡片會是處於完美的狀態，一來是這樣子卡片才會有價值，如果進行出售價格也會比起保存不良品高出許多。

保護卡片有許多方法，如：將卡片放入專用保護套當中、購買收集冊進行保存、潮濕地區會放入防潮箱等，如果是要進行遊玩的卡片，只要將卡片放入專用保護套並小心保存即可。



（圖 3-3-5 人氣怪獸與素色保護套示意圖）

官方有出品專屬的保護套，圖案為素色或印有人氣角色或怪獸等，價格親民，而參與比賽或者官方活動也有機會獲取較稀有款式之保護套，但因入手難度偏高，價格也會比起一般保護套昂貴。

（六）正式成為遊戲王玩家

最後準備好一切，帶上構築、拿起遊戲墊，前往店家尋找玩家，或是邀請同學朋友一起加入遊玩，當一位獨一無二的遊戲王主角，享受遊戲的快樂與刺激。在店家與許多喜歡遊戲王的大家一起交流，可以認識到許多朋友，也可以參加比賽，與許多玩家一同競爭冠軍寶座。



(圖 3-3-6 玩家之間的愉快交流)

第肆章 遊戲王的衍生產業

第一節 動畫

《遊戲王》系列動畫是 GALLOP 製作的長篇動畫，從 2000 年 4 月開始播出超過 20 年。

初代動畫根據高橋和希於《周刊少年 JUMP》上連載的超人氣同名漫畫改編，此後陸續推出了由高橋和希進行人物和世界觀設定的動畫公司原創續篇《遊戲王 GX》《遊戲王 5D's》和《遊戲王 ZEXAL》，從《遊戲王 ARC-V》開始，高橋和希不再負責遊戲王續作的人物和世界觀設定。

（一）系列簡介

遊戲王朝日版，最初於 1998 年由朝日電視台撥放，為了與第二部《遊戲王—怪獸之決鬥》做區別，通常稱為遊戲王朝日版，共有 27 集，是真正意義上的第一部遊戲王動畫。

第二部《遊戲王—怪獸之決鬥》轉往東京電視台播映，以怪獸決鬥和七件千年神器為主線的故事，但因中途漫畫故事進度跟不上，故加插大量原創的劇情和人物。此舉為脫離後續動畫內容與原作脫離獨立創作故事奠定下基礎。台灣中華電視公司與香港亞洲電視均譯為《遊戲王—怪獸之決鬥》。

《遊戲王 GX》：於 2004-2008 年播放，是《遊戲王》動畫系列的第 2 部作品。世界觀為第一部劇情結束八到十年後，部分前作角色也會登場，在原有設定上增加許多變化，卡牌的決鬥方式以融合為主，講述主角遊城十代報名參加決鬥學院考試，並在學院學習生活的一連串故事。

《遊戲王 5D's》：於 2008-2011 年播放，是《遊戲王》動畫系列的第 3 部作品，世界觀為第一部劇情結束的數年後，主角不動遊星所在的城市是一個根據身分的高低分為上層和下層的階級社會，被稱為「新童實野市」。決鬥的發展流行用“D 輪（D Wheel）”之稱的摩托車型決鬥裝置來進行“騎乘決鬥（Riding Duel）”。

《遊戲王 ZEXAL》：於 2011-2014 年播放，是《遊戲王》動畫系列的第 4 部作品，作品敘述精力旺盛的主角九十九遊馬以勇於挑戰的「一飛沖天啊，我！（カッタビングだ！俺！）」作為口號，以成為決鬥冠軍的目標而努力奮鬥，同謎之生命體 Astral 一起收集特殊的「NO. 卡」並對抗多種強大敵人的故事。

《遊戲王 ARC-V》：於 2014-2017 年播放，是《遊戲王》動畫系列的第 4 部作品，作品敘述主角榊遊矢以成為像他父親一樣給所有人帶來歡樂的決鬥者而努力的過程，在此系列中出現了新的召喚方法-靈擺召喚。前作出現過的召喚方法亦也會一併出現。

（“ARC/弧”，含“靈擺”之喻；“V/FIVE”，象徵“第五部”。也代表了貫穿主線的『把 4 個次元統一的「弧域計畫」。」）

《遊戲王 VRAINS》：於 2017-2019 年播放，是《遊戲王》動畫系列的第 6 部作品，作品敘述主角藤木遊作為了調查過去發生的事件真相，進入了網路世界「Link VRAINS」以及擊退神秘駭客集團漢諾騎士。以及尋找據說存在於網路某處的 AI 們的世界 = 電子界(サイバース)的真相。

（標題「VRAINS」是由「虛擬實境（Virtual Reality）」「人工智慧（Artificial Intelligence）」「網路系統（Network System）」3 個電腦相關用語的首字母拼接而成。）

第二節 實體卡牌

（一）起源

這種集換紙牌遊戲在原作漫畫《遊戲王》被稱為「魔法與巫術」（マジック&ウィザーズ，簡稱 M&W）。當時規則十分簡易，是高橋老師在一個晚上想出來，由於大受讀者好評，作者便更改部分規則，推出以該遊戲為主題的《遊戲王》遊戲為漫畫的主軸。卡片的內容取自原作漫畫和改編動畫中的人物所使用的卡片，也以世界各地的神話、傳說、文化、科幻為題材。

（二）在各地的發展

亞洲地區，科樂美將《遊戲王》命名「Official Card Game」（簡稱 OCG），並制定一系列遊戲規則。在 2009 年 7 月 7 日獲得金氏世界紀錄大全認證為全世界最暢銷的交換卡片遊戲，根據科樂美公司公佈的數據，於 2011 年 3 月時的銷量為 251 億 7556 萬 7833 張。

中文地區方面，由於正版卡片價格昂貴、且多數中文地區玩家不易理解日文，故盜版猖獗。自 2014 年開始，正式由 MTG Mint Card Ltd（香港）及巨崗洋行代理（台灣）發行繁體中文版（現已停止發行）。

2020 年 8 月 2 日，中國大陸代理映蝶影視在「Asia Yu-Gi-Oh! Tournament 中國大陸」比賽末尾與 KONAMI 宣佈了簡體中文版的發行。

在韓國以 KCG（Korea Card Game）為名發售，為韓文專屬版。

（三）歐美地區變化

自遊戲王動畫、漫畫引入北美後，以 Yu-Gi-Oh! Trading Card Game（簡稱 TCG）命名並發行對應的版本，現有英文、法文、義大利文、西班牙文、葡萄牙文和德文。有些在歐美地區專有而亞洲尚未發售的卡被稱為「美英獨有」。

雖然 OCG 和 TCG 同屬一間公司的同類商品，但部分卡片因為宗教和價值觀差異而更改了圖片與文字，如：十字架、天使、惡魔、山羊角、五芒星、六芒星，「死」字禁忌等等。英文版規制特別嚴厲，而葡萄牙文版則沒有對天使和惡魔在名字進行限制。此外、部份涉及血腥、暴力、暴露的文字與圖片也有修改。

（四）卡片限制

同一卡名卡片於牌組中最多可放入三張。然而遊戲王卡片發行甚多，時有單一卡片影響戰局甚鉅，或是搭配其他卡片後能帶來巨大優勢的情況。因此官方定期發佈「禁限卡表」，官方會於每年 3 月、6 月、9 月、12 月更新，

1 月、4 月、7 月、10 月啟用，壓縮某些卡片可使用的張數，以保持遊戲的平衡性。

第三節 比賽

一款遊戲或是一款運動，只要人氣達到一定比例，那一定會衍生出相關賽事，遊戲王也不例外，亞洲、歐美地區在每年也都會舉辦許多大大小小的遊戲王賽事，自 2003 年開始遊戲王世界冠軍賽（Yu-Gi-Oh World Championship）已經產生了 13 位遊戲王世界冠軍，其中台灣選手也在 2013 及 2018 年拿下 2 次冠軍。

（一）世界賽介紹

Yu-Gi-Oh! Championship Series 遊戲王世界巡迴冠軍賽（簡稱 YCS），是遊戲王最重要的比賽之一。比賽的半年前會在 Konami 網站上公佈下一次的舉辦具體地點和時間。一般的出現頻率為一個地區或者一個國家一年一次，通常會吸引整個國家、周邊國家的大量玩家前來參與。時間持續為 2 天，免費入場，期間舉行的所有比賽都向任何地區持有遊戲王 ID 的玩家開放，通常報名人數為 400 人以上，進行為期一天半的瑞士輪後在第二天進行單淘戰。

（二）優勝獲取獎品

因為日本法規「景品表示法」限制，「e-sports」比賽頒發獎金限制為 10 萬日圓以下，在大規模比賽，但獎金僅有 10 萬日元，這是對於主辦方會是一個非常大的限制。因此在這種法規限制下，Konami 將獎金更換成「稀有的特製卡片及優勝獎盃」、「專屬的遊戲墊、卡片保護套」及相關周邊產品。也因為優勝獎品入手難度高，因此其價格也比起一般卡片高出許多。

（三）遊戲王比賽亂象

2019 年 TCG 的比賽會場曾規定：「散發異味的決鬥者禁止入場」，在 2023 年人氣聲優高橋李依在 LIVE 活動前也親自手繪 Q 版注意事項「洗澡再出門」。

於 2022 年，名古屋有個時常舉辦比賽並推廣遊戲王的組織在 X（舊 Twitter）上發推：「玩家表示在比賽過程中對上的玩家，身上的體味之臭，讓人忍不住想吐，經團隊討論，未來如被指出體臭太重之參賽者如在參加時未改善，將禁止當下及未來所以比賽的參加。」

第五章 結論

第一節 研究發現

經研究及深入調查後發現，遊戲王玩家近年越來越多，有許多人因為喜歡遊戲王，除了觀看動畫外也會前往各國參與相關活動做國際交流。

但是對於許多人不了解遊戲王與賭博性質的撲克牌等的差異，為了讓更多人了解在集換式卡牌遊戲與賭博性卡牌遊戲上的差異是非常大的，我們在卡牌中介紹了許多相關信息，如：入手、保護以及比賽介紹。

比起便利商店隨手可以購買的撲克牌，遊戲王在入手及入門遊玩的門檻就高出許多，且大多數玩家們也都對這款遊戲抱著非常嚴謹、嚴格，非常重視這項遊戲，也使組員們在研究過程中開始喜歡上遊戲王。

而台灣卡片價格相對日本及其他地區較平易近人，基本上只需要購入起始牌組就可以開始遊玩，給予認真想遊玩的新手玩家有著更好的遊戲體驗，但也因為入手簡單，有些老玩家也會開始製造亂象，如：買低賣高或是拐騙新手購買價格不符合卡牌自身價值的騙術等等。除了新玩家要小心以外，也是所有玩家應該注意並抑止的行為。

研究過程也有發現玩家對自身整潔不重視，其體味導致比賽中使對手及身旁的玩家感到不適，希望每位玩家都可以注重自身清潔，保持一個優良的同樂環境，現在台灣有多人已經意識到這些問題，並且逐漸變得更加完美，或許未來也能讓遊戲王變成大眾遊戲。

第二節 未來課題

此研究為了讓大家更加了解遊戲王，除宣導台灣人一些與傳統卡牌的差異外，也希望能夠避免給其他人有不好的印象，藉此介紹由日本發展的遊戲王的歷史及在全球的變化。

參考文獻

遊戲王-維基百科

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/遊戲王>

高橋和希-維基百科

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/高橋和希>

遊戲王-百度百科

<https://baike.baidu.hk/item/%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%8E%8B/65494>

Konami 官方網站

<https://www.konami.com/ja/>

Youtube 阿布雷-大家以為的遊戲王與現實中的遊戲王

<https://youtu.be/YIWhR2eGAfo?si=0yFk81WcW473DaAU>

開拓卡研-[Meta 展望] 3/7-3/13 賽事上位卡表參考區

<https://ntucgm.blogspot.com/2024/03/meta-37-313.html>

站上決鬥者的巔峰！「遊戲王世界錦標賽 2023」盛大落幕 各部門冠軍出爐

<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=254098>

新手入坑實卡基礎學 想玩實卡卻不知道該怎麼做？

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=725&snA=56794>

遊戲王的簡述

<https://hackmd.io/@Elystal/YuGiOh-Intro>

店家資訊

模卡玩具

<https://www.facebook.com/MoKa87135390/>