

Int. Cl⁶

公告本

申請日期	85. 3. 06.
案 號	85102731
類 別	A63F 9/00

A4
C4

314472

(以上各欄由本局填註)

發 明 專 利 說 明 書		
一、發明 新 型	中 文	射擊輸入部支持裝置及具有射擊輸入部之遊戲裝置
	英 文	"SHOOTING UNIT SUPPORT DEVICE AND GAME DEVICE HAVING SHOOTING UNIT "
	日 文	射撃入力部支持装置及び射撃入力部を有するゲーム装置
二、發明 創 作 人	姓 名	吉田雄介
	國 籍	日本
	住、居所	日本國東京都大田區羽田1丁目2番12號世雅企業股份有限 公司
三、申請人	姓 名 (名稱)	日商世雅企業股份有限公司
	國 籍	日本
	住、居所 (事務所)	日本國東京都大田區羽田1丁目2番12號
	代 表 人 姓 名	入交昭一郎

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

裝
訂
線

314472

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大類：
I P C分類：

A6
B6

本案已向：

日本 國(地區) 申請專利，申請日期：1995.3.20 案號：07-61349/1995，☐有 ☐無主張優先權

有關微生物已寄存於：，寄存日期：，寄存號碼：

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

五、發明說明(1)

【產業上之利用領域】

本發明係關於一種支持用於遊戲裝置的射擊輸入部之射擊輸入部支持裝置及進行藉由支持於射擊輸入部支持裝置的射擊輸入部射擊顯示於遊戲畫面之對象的遊戲之遊戲裝置。

【先前技術】

用槍瞄準靶子射擊子彈的射擊遊戲或用槍和敵人作戰的戰鬥遊戲等用槍的遊戲，一向是受歡迎的遊戲而為人所熟知。特別是使用模仿實際的槍之模擬槍的大型遊戲裝置，在遊樂場中佔有重要的地位。

使用模擬槍的遊戲裝置具有遊戲者操作的模擬槍、形成從模擬槍看的遊戲畫面的遊戲控制部及顯示形成於遊戲控制部之遊戲畫面的遊戲顯示部。連同背景一起有敵人的遊戲畫面顯示於與模擬槍對向所配置的遊戲顯示部。

如圖12所示，模擬槍1裝在突設於遊戲裝置本體(圖未示)之操作面板2的支持部3上，以支持部3上端的轉動部4為轉動支點，可上下左右地改變槍口5的方向。按照槍口5的方向，瞄準器7顯示於位於槍口5前方的遊戲畫面6上。

遊戲中，遊戲者對於出現在遊戲畫面6上的敵人，使槍口5朝向，瞄準目標，做發射操作。藉由槍口5的方向和敵人的位置一致，可打倒敵人。同時，遊戲畫面6的敵人也朝向遊戲者發射子彈，攻擊過來。雖然敵人的子彈從遊戲畫面6的内部向操作模擬槍1的遊戲者飛過來，但對於遊戲者接近到一定距離，就被判斷命中遊戲者。

五、發明說明(2)

【發明欲解決之課題】

然而，模擬槍1只是可以轉動部4為中心，改變槍口5的方向，模擬槍1對於遊戲畫面6的位置，即遊戲者的位置被固定，所以對於敵人的攻擊，只有藉由擊落面向而來的敵彈本身加以防禦。

因此，防禦時，防禦以外的行動不可能，不能一面躲避敵人的攻擊，一面攻擊敵人，而有玩遊戲缺乏現實感，同時打倒敵人費時間的問題點。

本發明係鑒於上述問題點所完成的，其第一目的在於提供一種可對於遊戲顯示部任意移動用於遊戲裝置的射擊輸入部位置，並且可測出該移動位置之射擊輸入部支持裝置。

此外，其第二目的在於可一面藉由對於遊戲畫面的射擊輸入部位置變更，躲避敵人攻擊，一面攻擊敵人，使玩遊戲具有現實感，同時打倒敵人不費時間之遊戲裝置。

【解決課題之手段】

上述第一目的可藉由射擊輸入部支持裝置達成，該射擊輸入部支持裝置之特徵在於：具有將用於遊戲裝置的射擊輸入部與前述遊戲裝置之遊戲顯示部對向支持的支持部、對於前述遊戲顯示部相對地變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部的移動部及測出前述支持部移動位置的位置測出部者。

此外，上述第一目的可藉由射擊輸入部支持裝置達成，該射擊輸入部支持裝置之特徵在於：前述移動部沿著前述

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(3)

遊戲顯示部左右方向變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部者。

此外，上述第一目的可藉由射擊輸入部支持裝置達成，該射擊輸入部支持裝置之特徵在於：前述移動部具有連結部，該連結部係一端轉動自如地裝在遊戲裝置本體上，他端轉動自如地擔持前述支持部者。

此外，上述第一目的可藉由射擊輸入部支持裝置達成，該射擊輸入部支持裝置之特徵在於：前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度者。

此外，上述第二目的可藉由具有射擊輸入部之遊戲裝置達成，該具有射擊輸入部之遊戲裝置之特徵在於：具有射擊輸入部；申請專利範圍第1至4項之任一項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

再者，上述第二目的可藉由具有射擊輸入部之遊戲裝置達成，該具有射擊輸入部之遊戲裝置之特徵在於：前述畫面變更部從前述射擊輸入部可改變位置之與全部範圍對應的全部範圍遊戲畫面選擇與前述射擊輸入部位置對應的部分者。

五、發明說明(4)

【作用】

根據本發明，由於具有將用於遊戲裝置的射擊輸入部與前述遊戲裝置之遊戲顯示部對向支持的支持部、對於前述遊戲顯示部相對地變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部的移動部及測出前述支持部移動位置的位置測出部，所以可對於遊戲顯示部任意移動射擊輸入部位置，並且可測出該移動位置。

此外，若前述移動部沿著前述遊戲顯示部左右方向變更前述射擊輸入部位置般地移動述前支持部，則可沿著遊戲顯示部左右方向任意變更射擊輸入部位置。

此外，若前述移動部具有連結部，該連結部係一端轉動自如地裝在遊戲裝置本體上，他端轉動自如地擔持前述支持部，則透過以軸部為軸轉動的連結部，可連同支持部對於遊戲顯示部任意移動射擊輸入部位置。

此外，若前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度，則可根據轉動角度測出射擊輸入部移動位置。

此外，根據本發明，由於具有射擊輸入部；申請專利範圍第1至4項之任一項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部；所以可一面藉

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(5)

由射擊輸入部對於遊戲畫面的位置變更，躲避敵人攻擊，一面攻擊敵人，使玩遊戲具有現實感，同時打倒敵人不費時間。

再者，若前述畫面變更部從前述射擊輸入部可改變位置之與全部範圍對應的全部範圍遊戲畫面選擇與前述射擊輸入部位置對應的部分，則顯示於遊戲顯示部之遊戲畫面可變更成從全部範圍遊戲畫面選擇之與射擊輸入部移動位置對應的部分之遊戲畫面。

【實施例】

以下，參照圖1至圖11說明根據本發明一實施例的遊戲裝置。

如圖1所示，遊戲裝置10在遊戲裝置本體11前面上部設置為遊戲顯示部的影像顯示裝置12。影像顯示裝置12顯示伴隨遊戲的遊戲畫面A(參照圖5至圖7)。進行遊戲的遊戲者操作的操作面板13設於影像顯示裝置12的跟前。為本實施例遊戲裝置10之射擊輸入部的槍14和槍移動用槽15設於操作面板13上。此外，圖未示的遊戲開始按鈕等設於操作面板13上，投入硬幣的硬幣投入口16設於操作面板13下部。

槍14如圖2所示，透過上下貫通槍移動用槽15的支持部17突設於操作面板13上，與影像顯示裝置12對向所支持。在支持部17上端對於影像顯示裝置12上下轉動自如地安裝槍4之槍身14a。藉由以支持部17上端的軸部17a為支點而上下轉動槍身14a，可自由改變槍身14a前端槍口14b的上

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(6)

下方向。在槍身14a下部的支持部17附近設置為扳機護圈14c所保護，發射子彈的扳機14d。

位於操作面板13內的支持部17下端部轉動自如地安裝於連結部18之一端18a。形成長板狀的連結部18之他端18b轉動自如地安裝於固定在遊戲裝置本體11之操作面板13內的為軸部之支軸19上。支軸19在槍移動用槽15和影像顯示裝置12之間，位於影像顯示裝置12的左右方向大致中央(參照圖1)。即，連結部18之一端18a轉動自如地擔持支持部17，連結部18之他端18b轉動自如地裝在遊戲裝置本體11上。又，也可以將固定於連結部18的支軸19轉動自如地裝在遊戲裝置本體11上。

測出連結部18對於支軸19的轉動之可變電阻20設於連結部18和支軸19的轉動部分。藉由此可變電阻20，可測出連結部18對於遊戲裝置本體11的轉動角度。即，藉由可變電阻20可測出支持部17移動位置。

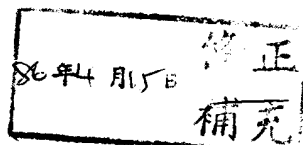
槍移動用槽15如圖1所示，貫通操作面板13上面，對於影像顯示裝置12形成圓弧狀。此圓弧係以支軸19為轉動中心，連結部18轉動時，與支持部17描繪的軌跡一致。

因此，槍14如圖3所示，可和支持部17共同沿著槍移動用槽15圓弧狀地移動(參照圖3箭頭a)，對於影像顯示裝置12相對地變更位置。即，支持部17沿著影像顯示裝置12左右方向變更位置般地移動，該結果，槍14也沿著影像顯示裝置12左右方向變更位置般地移動。所以，連結部18和支軸19沿著影像顯示裝置12左右方向變更槍14位置般地作為

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂



五、發明說明(7)

移動支持部12的移動部發揮作用。

支持部17對於連結部18的轉動角度及連結部18對於支軸19的轉動角度都設定在最大大約90度。

此外，在槍14改變位置的任意位置，可對於連結部18上面左右轉動槍身14a(參照圖3箭頭b)。

如此，藉由具有支持部17、連結部18、支軸19及可變電阻20的槍支持裝置，可沿著影像顯示裝置12左右方向變更槍14般地支持槍14。

圖4顯示本實施例遊戲裝置的方塊圖。

控制全體的CPU(中央處理裝置)22設於控制遊戲的遊戲控制電路21上。儲存執行的程式或各種資料的ROM(唯讀記憶體)23或RAM(隨機存取記憶體)24連接於CPU 22。透過輸入介面25輸出槍14之各種操作信號的輸出機構連接於CPU 22。即，連接輸出子彈發射信號的槍14之扳機14d及輸出連結部18對於支軸19之轉動信號的可變電阻20。再者，透過視頻界面26，影像顯示裝置12連接於CPU 22。藉由此遊戲控制電路21形成從槍14看的遊戲畫面A(參照圖5至圖7)。

利用遊戲裝置10開始遊戲，影像顯示裝置12上就顯示連同背景一起有敵人的遊戲畫面A。

此遊戲畫面A如圖5至圖7所示，係與槍14移動位置對應，從全部範圍遊戲畫面B選擇與槍14移動位置對應的部份所顯示。全部範圍遊戲畫面B是與槍14可改變位置之全部範圍對應的遊戲畫面。即，全部範圍遊戲畫面B是假想上

五、發明說明(8)

的畫面，該假想上的畫面係與槍14最大移動的範圍對應，比實際顯示於影像顯示裝置12的遊戲畫面A寬取橫幅所形成。顯示全部範圍遊戲畫面B的哪個部分，係參照連結部18對於支軸19的轉動角度而決定。轉動角度係藉由槍14改變位置時可變電阻20的電阻值改變所測出，顯示槍14位於槍移動用槽15的何處？根據此轉動角度，以CPU 22算出全部範圍遊戲畫面B對應的部分。

如圖5所示，槍14位於槍移動用槽15的大致中央時(參照圖5(a))，顯示全部範圍遊戲畫面B的大致中央部分作為遊戲畫面A(參照圖5(b))。如圖6所示，槍14位於槍移動用槽15的最左端時(參考圖6(a))，顯示全部範圍遊戲畫面B的最左端部分作為遊戲畫面A(參照圖6(b))。如圖7所示，槍14位於槍移動用槽15的最右端時(參照圖7(a))，顯示全部範圍遊戲畫面B的最右端部分作為遊戲畫面A(參照圖7(b))。又，圖中，E表示敵人。

如此，遊戲畫面A在全部範圍遊戲畫面B從最左端部分到最右端部分之間，可隨著槍14的位置而任意選擇。所以，CPU 22係作為按照為可變電阻20所測出的槍14位置變更顯示於影像顯示裝置12之遊戲畫面的畫面變更部而發揮作用。

此外，槍14可瞄準遊戲畫面A內的任意位置，自由改變槍口14b的角度。槍口14b瞄準的位置，作為瞄準器(參照圖12)顯示於遊戲畫面A上。瞄準器的位置，係由設於槍14前端的光測出部(圖未示)測出橫過遊戲畫面A之目標領域

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(9)

的水平掃描線作為掃描線測出信號所決定。進行測出的畫面位置，根據與垂直回掃線相應而接收掃描線測出信號的時間，可容易算出。

此瞄準器的位置即使與槍14改變位置相應而遊戲畫面A變化，也不會和遊戲畫面A共同變化。但是，藉由同時進行槍14本身的左右移動和槍口14b的上下移動，可同時進行與槍14位置相應的遊戲畫面A變更和瞄準器移動。

其次，參照圖8至圖10說明根據本實施例的遊戲裝置作用。

進行遊戲時，遊戲者對於出現在遊戲畫面A上的敵人E，使槍口14b朝向，瞄準目標，做發射操作。藉由槍口14b的方向和敵人E的位置一致，可打倒敵人E。同時，遊戲畫面A的敵人E也向遊戲者發射子彈攻擊過來。

如圖8所示，雖然敵人E發射的子彈C會從遊戲畫面A的內部向跟前飛過來，但對於為遊戲者位置的槍14位置，接近到一定距離，就被判斷命中遊戲者。然而，如圖9所示，子彈脫離遊戲畫面A外時，就沒有命中。

首先，開始遊戲(步驟S1)。遊戲者按下遊戲開始按鈕(圖未示)後開始遊戲。遊戲開始後，進行與遊戲內容相應的各種處理，但在此就有關為本實施例特徵之遊戲畫面A變更的處理加以說明，至於其他的處理，則省略說明。

首先，判斷敵人是否扣了槍的扳機?(步驟S2)。扣了扳機時，從槍發射子彈C。一發射子彈C，就在所發射的位置逐漸大地顯示子彈C(參照圖8及圖9)，子彈會向槍14，即

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (10)

向遊戲者進來(步驟S3)。

未扣扳機14d時及敵人E發射子彈C後，其次判斷是否連結部18轉動?(步驟S4)。連結部18轉動時，測出連結部18的轉動角度(步驟S5)，與轉動角度對應，決定全部範圍遊戲畫面B的顯示範圍(步驟S6)。藉由顯示範圍決定，將在那之前的遊戲畫面A變更成與槍14移動對應的遊戲畫面A。

連結部18未轉動時及顯示範圍決定後，其次判斷是否敵人E的子彈C對於遊戲者接近到一定距離?(步驟S7)。敵人E的子彈C對於遊戲者接近到一定距離時，其次判斷是否敵人E的子彈C進入遊戲畫面A內?(步驟S8)。敵人E的子彈C進入遊戲畫面A內時，即敵人E的子彈C接近到一定距離，並且進入遊戲畫面A內時，進行遊戲者被敵人E打到的傷害處理(步驟S9)。

另一方面，敵人E的子彈C對於遊戲者不接近到一定距離，或者敵人E的子彈C脫離遊戲畫面A時，不進行遊戲者的傷害處理。遊戲者藉由改變槍14的位置，可將遊戲畫面A變更成敵人E的子彈C不進入遊戲畫面A內。

此處，圖11顯示將遊戲畫面A變更成敵人E的子彈C脫離遊戲畫面A的具體例。

遊戲者在槍移動用槽15的左右方向大致中央操作槍14時，敵人E發射子彈C。由於槍14位於槍移動用槽15的大致中央，所以顯示全部範圍遊戲畫面B的大致中央部分作為遊戲畫面A。遊戲畫面A係顯示敵人E發射子彈C的狀態，在遊戲畫面A中央內部的敵人E場所顯示表示子彈C的小圓

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (11)

(參照圖 11(a))。

遊戲者看到敵人E發射子彈C，就拿著槍14改變槍14的位置。藉由遊戲者的操作，槍14沿著槍移動用槽15稍微移動到左側，以支軸19為軸，連結部18就轉動，可測出其轉動角度。利用所測出的轉動角度，算出全部範圍遊戲畫面B與槍移動位置對應的部分。根據此算出值，選擇顯示全部範圍遊戲畫面B稍微移到左側的部分作為遊戲畫面A(參照圖 11(b))。又，移動槍14之間，子彈C也向遊戲者前進。表示子彈C的圓還位於遊戲畫面A，逐漸變大。

遊戲者再將槍14移到左側，隨著槍14的移動，就選擇顯示全部範圍遊戲畫面B再移到左側的部分作為遊戲畫面A，表示子彈C的圓脫離遊戲畫面A(參照圖 11(c))。藉由子彈C脫離遊戲畫面A，遊戲者躲避了敵人E的攻擊。

即，藉由改變槍14本身的位置，從敵人E發射子彈C的遊戲畫面A(參照圖 11(a))變成與改變位置後之槍14位置對應的遊戲畫面A(參照圖 11(c))，子彈C命中的場所就脫離遊戲畫面A。即，遊戲者於敵人E發射子彈C時，藉由將槍14的位置從子彈C發射時的位置變成另外的位置，可躲避敵人E的攻擊。此遊戲畫面A的變更，係藉由全部範圍遊戲畫面B向左右方向的移動所進行。

此外，由於伴隨槍14移動的遊戲畫面A變更和瞄準器移動互相獨立，所以即使進行遊戲畫面A的變更，瞄準器本身的遊戲畫面A上的位置也不會改變，一面變更遊戲畫面A，一面也可以繼續瞄準特定的敵人E。因此，遊戲者在

五、發明說明(12)

敵人E的攻擊中，也可以一面改變槍14的位置，躲避敵人E的攻擊，一面繼續攻擊敵人E。

其後，做與遊戲內容相應的各種處理，打倒全部的敵人E而遊戲獲勝，或者在預定時間內不能打倒敵人E或被敵人E射擊等而遊戲輸掉，遊戲終了(步驟10)。

如此，藉由遊戲者使槍14的位置移動，槍14離瞄準及發射獨立，利用遊戲畫面A變更，可躲避敵彈C。藉由添加「躲避敵彈」此一新的動作，可在只是射擊槍14的遊戲操作中添加戰略且假想現實的因素。即，遊戲者拿著槍14的動作，即遊戲者身體的動作本身作為戰略且假想現實的要素，反映在遊戲中。

此一結果，可解除使用習知槍之遊戲具有的「防禦時不能攻擊敵人」這種缺點，所以打倒敵人不費時間，遊戲進行快速。而且，可進行一面躲避敵人攻擊，一面攻擊敵人的遊戲操作，所以更具現實感的玩遊戲成為可能。

又，本發明不限於上述實施例，可做各種變形，例如若安裝於支持部上端的槍身14a對於影像顯示裝置12，除了上下方向之外，向左右方向為轉動自如，則支持部對於連結部18不轉動亦可。

此外，槍移動用槽15對於影像顯示裝置12形成圓弧狀之外，例如對於影像顯示裝置12形成平行線狀等可沿著影像顯示裝置12左右方向移動槍14位置者即可。

此外，要測出連結部18對於支軸19的轉動，可變電阻22之外，也可以是和可變電阻22同樣類比地測出轉動角度的

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (13)

測出機構或者數位地測出轉動角度的測出機構。

【發明之效果】

如以上，根據本發明，由於具有將用於遊戲裝置的射擊輸入部與前述遊戲裝置之遊戲顯示部對向支持的支持部、對於前述遊戲顯示部相對地變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部的移動部及測出前述支持部移動位置的位置測出部，所以可對於遊戲顯示部任意移動射擊輸入部位置，並且可測出該移動位置。

此外，若前述移動部沿著前述遊戲顯示部左右方向變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部，則可沿著遊戲顯示部左右方向任意變更射擊輸入部位置。

此外，若前述移動部具有連結部，該連結部係一端轉動自如地裝在遊戲裝置本體上，他端轉動自如地擔持前述支持部，則透過以軸部為軸轉動的連結部，可連同支持部對於遊戲顯示部任意移動射擊輸入部位置。

此外，若前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度，則可根據轉動角度測出射擊輸入部移動位置。

此外，根據本發明，由於具有射擊輸入部；申請專利範圍第1至4項之任一項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明(14)

前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部；所以可一面藉由射擊輸入部對於遊戲畫面的位置變更，躲避敵人攻擊，一面攻擊敵人，使玩遊戲具有現實感，同時打倒敵人不費時間。

再者，若前述畫面變更部從前述射擊輸入部可改變位置之與全部範圍對應的全部範圍遊戲畫面選擇與前述射擊輸入部位置對應的部分，則顯示於遊戲顯示部之遊戲畫面可變更成從全部範圍遊戲畫面選擇之與射擊輸入部移動位置對應的部分之遊戲畫面。

【圖式之簡單說明】

圖1 為顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置外觀的透視圖。

圖2 為顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置之槍的說明圖。

圖3 為顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置之槍移動狀態的說明圖。

圖4 為根據本發明一實施例之遊戲裝置的方塊圖。

圖5 顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置之槍位置和遊戲畫面，(a)為槍位於大致中央之狀態的說明圖，(b)為(a)所示之與槍位置對應之遊戲畫面的說明圖。

圖6 顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置之槍位置和遊戲畫面，(a)為槍位於左側之狀態的說明圖，(b)為(a)所示之與槍位置對應之遊戲畫面的說明圖。

圖7 顯示根據本發明一實施例之遊戲裝置之槍位置和遊

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

五、發明說明 (15)

戲畫面，(a)為槍位於右側之狀態的說明圖，(b)為(a)所示之與槍位置對應之遊戲畫面的說明圖。

圖8為連續顯示在遊戲中敵彈命中遊戲者時之遊戲畫面的說明圖。

圖9為連續顯示在遊戲中敵彈未命中遊戲者時之遊戲畫面的說明圖。

圖10為顯示為根據本發明一實施例之遊戲裝置所進行的遊戲之遊戲畫面變更過程的流程圖。

圖11顯示為根據本發明一實施例之遊戲裝置所進行的遊戲之遊戲畫面，(a)為敵人發射子彈之狀態的說明圖，(b)為遊戲者變更遊戲畫面之中途的說明圖，(c)為利用遊戲畫面變更躲避敵彈之狀態的說明圖。

圖12為顯示使用習知槍的遊戲之模擬槍和遊戲畫面的說明圖。

【 元件編號之說明 】

10...遊戲裝置

11...遊戲裝置本體

12...影像顯示裝置

13...操作面板

14...槍

14a...槍身

14b...槍口

14c...扳機護圈

14d...扳機

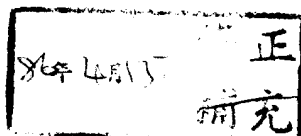
五、發明說明 (16)

- 15...槍移動用槽
- 16...硬幣投入口
- 17...支持部
- 17a...軸部
- 18...連結部
- 18a...一端
- 18b...他端
- 19...支軸
- 20...可變電阻
- 21...遊戲控制電路
- 22...CPU
- 23...ROM
- 24...RAM
- 25...輸入介面
- 26...視頻介面
- A...遊戲畫面
- B...全部範圍遊戲畫面
- C...子彈
- E...敵人

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂



四、中文發明摘要(發明之名稱:

射擊輸入部支持裝置及具有射擊輸入部之遊戲裝置

本發明提供一種可對於遊戲顯示部任意移動用於遊戲裝置的射擊輸入部位置，並且可測出該移動位置之射擊輸入部支持裝置。此外，提供一種可一面藉由對於遊戲畫面的射擊輸入部位置變更，躲避敵人攻擊，一面攻擊敵人，使玩遊戲具有現實感，同時打倒敵人不費時間之遊戲裝置。

本發明具有與遊戲裝置10之影像顯示裝置12對向而支持用於遊戲裝置10的槍14、對於影像顯示裝置12相對地變更槍14位置般地移動支持部17的連結部18和支軸19及測出支持部17移動位置的可變電阻20。

英文發明摘要(發明之名稱:

"SHOOTING UNIT SUPPORT DEVICE AND
GAME DEVICE HAVING SHOOTING UNIT "

日文:射擊入力部支持裝置及び射擊入力部を有するゲ
-ム裝置

A shooting unit support device permits a shooting unit to be repositioned freely with respect to a game display unit, and can detect a displacement position of the shooting unit. A game device using the shooting unit support device enables a player to attack enemies while avoiding attack by the enemies by repositioning the shooting unit with respect to game images, whereby the game play is made realistic and does not take much time to destroy enemies. The shooting unit comprises a support 17 which supports a gun 14 used in a game device 10 opposed to an image display device 12 of the game device 10, an interconnection member 18 and a support rod 19 which permit the support 17 to be moved to reposition a gun 14 relative to the image display device, and a variable resistor 20 which detect a replacing position of the support 17.

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

1. 一種射擊輸入部支持裝置，其特徵在於：具有
將用於遊戲裝置的射擊輸入部與前述遊戲裝置之遊戲顯示部對向支持的支持部；
對於前述遊戲顯示部相對地變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部的移動部；及，
測出前述支持部移動位置的位置測出部者。
2. 根據申請專利範圍第1項之射擊輸入部支持裝置，其中前述移動部沿著前述遊戲顯示部左右方向變更前述射擊輸入部位置般地移動前述支持部。
3. 根據申請專利範圍第1項之射擊輸入部支持裝置，其中前述移動部具有連結部，該連結部係一端轉動自如地裝在遊戲裝置本體上，他端轉動自如地擔持前述支持部。
4. 根據申請專利範圍第2項之射擊輸入部支持裝置，其中前述移動部具有連結部，該連結部係一端轉動自如地裝在遊戲裝置本體上，他端轉動自如地擔持前述支持部。
5. 根據申請專利範圍第1項之射擊輸入部支持裝置，其中前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度。
6. 根據申請專利範圍第2項之射擊輸入部支持裝置，其中前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度。
7. 根據申請專利範圍第3項之射擊輸入部支持裝置，其中前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

8. 根據申請專利範圍第4項之射擊輸入部支持裝置，其中前述位置測出部測出前述連結部對於前述遊戲裝置本體的轉動角度。

9. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第1項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

10. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第2項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

部之遊戲畫面的畫面變更部者。

11. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第3項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

12. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第4項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

13. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有

六、申請專利範圍

射擊輸入部；

申請專利範圍第5項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

14. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第6項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

15. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第7項所載，支持前述射擊輸入部的射

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

16. 一種具有射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：具有射擊輸入部；

申請專利範圍第8項所載，支持前述射擊輸入部的射擊輸入部支持裝置；

形成從前述射擊輸入部附近看的遊戲畫面的遊戲控制部；

顯示為前述遊戲控制部所形成之遊戲畫面的遊戲顯示部；及，

按照為前述射擊輸入部支持裝置之前述位置測出部所測出的前述射擊輸入部位置，變更顯示於前述遊戲顯示部之遊戲畫面的畫面變更部者。

17. 一種具有申請專利範圍第9至16項之任一項所載射擊輸入部之遊戲裝置，其特徵在於：前述畫面變更部從前述射擊輸入部可改變位置之與全部範圍對應的全部範圍遊戲畫面選擇與前述射擊輸入部位置對應的部分。

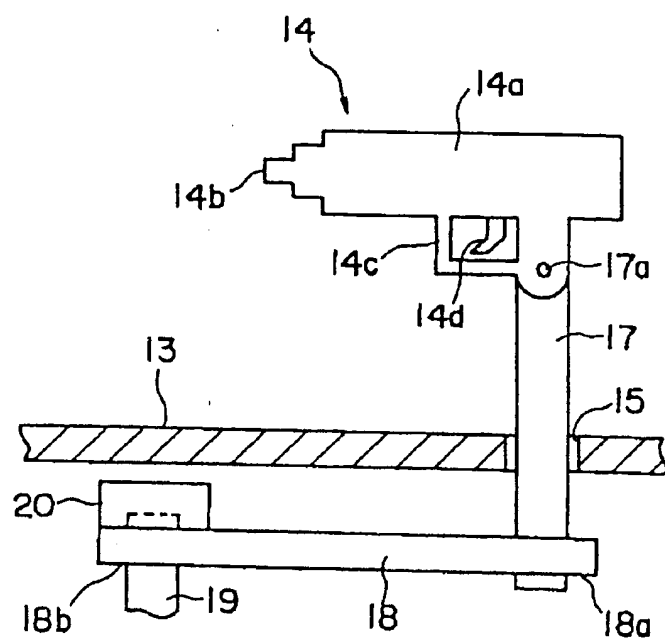
(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

圖 2



314472
圖 3

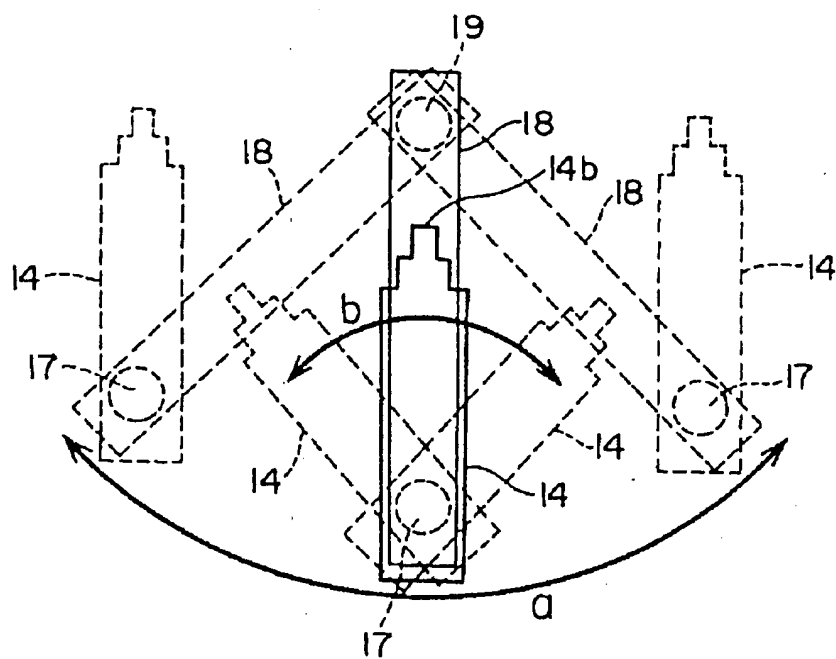


圖 4

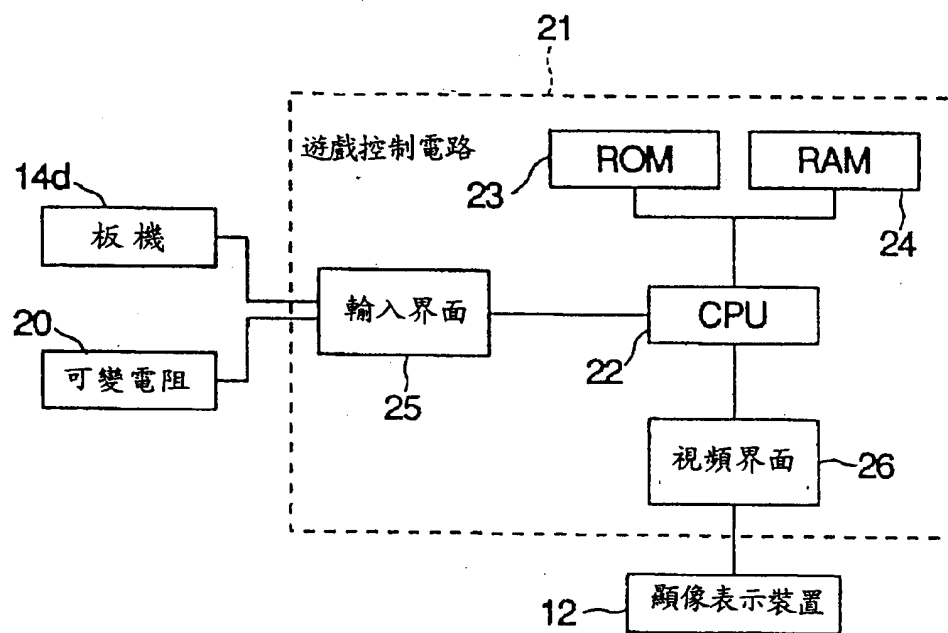
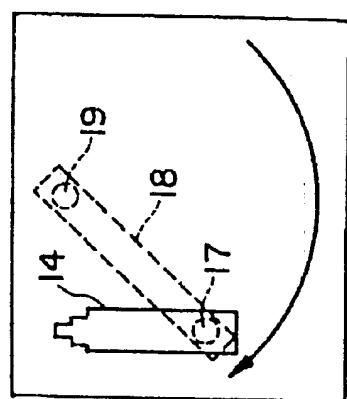
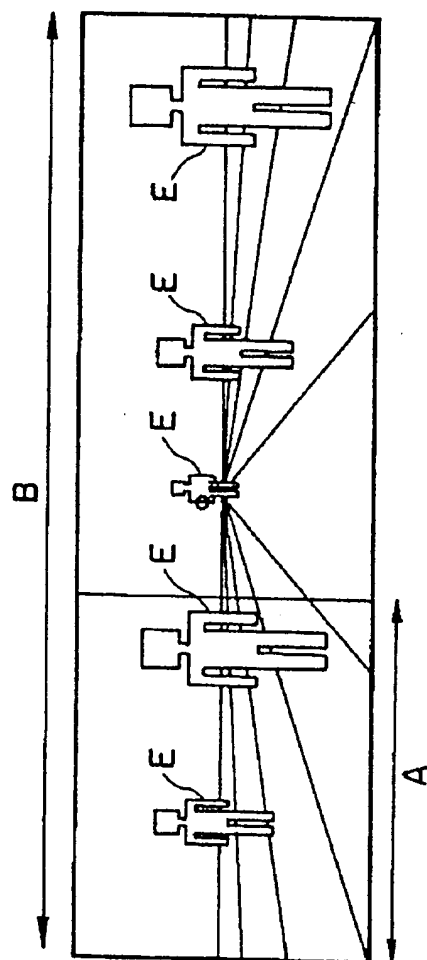


圖 6



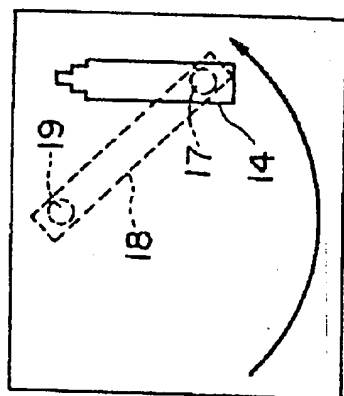
(a)



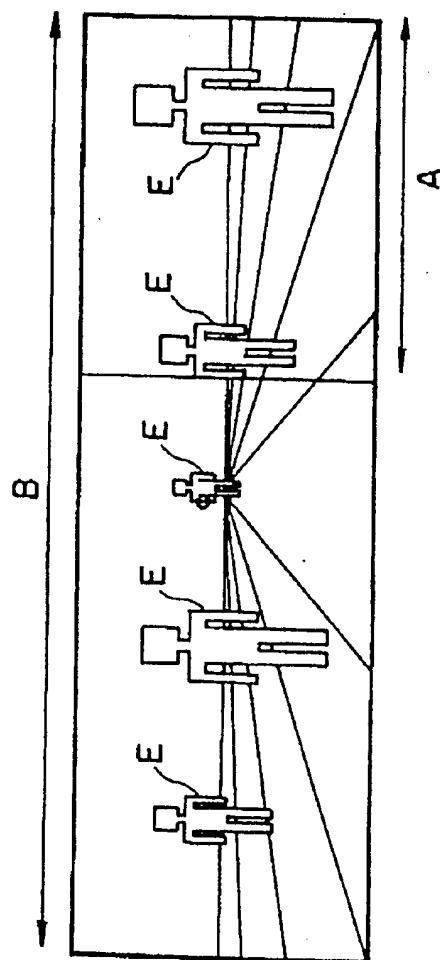
(b)

314472

圖 7



(a)



(b)

圖 8

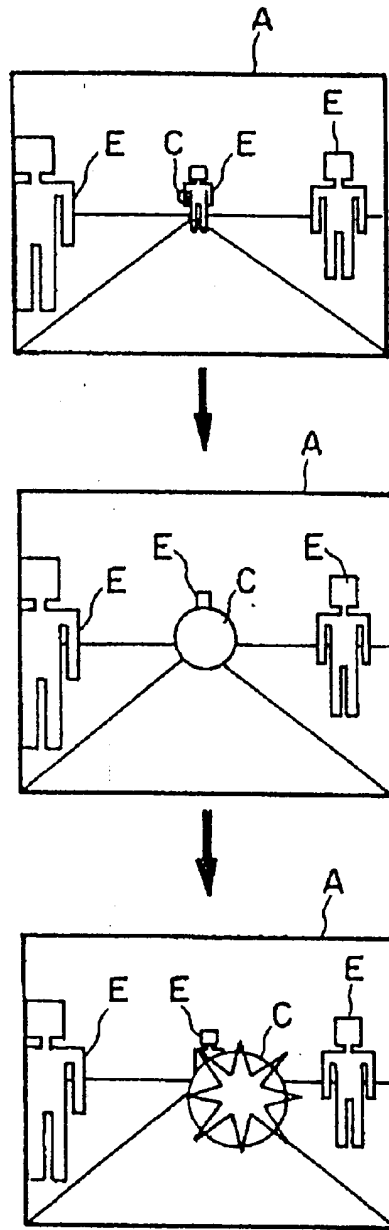


圖 9

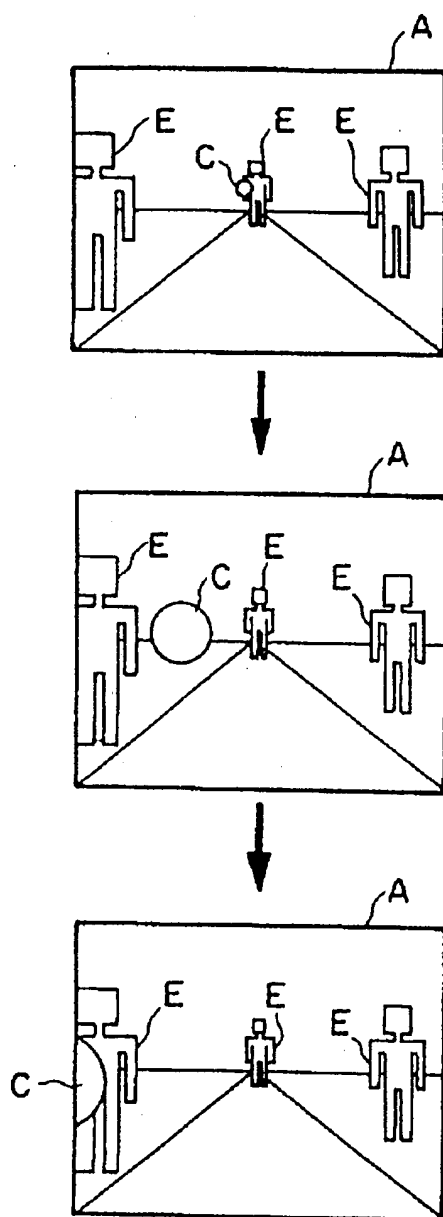


圖 10

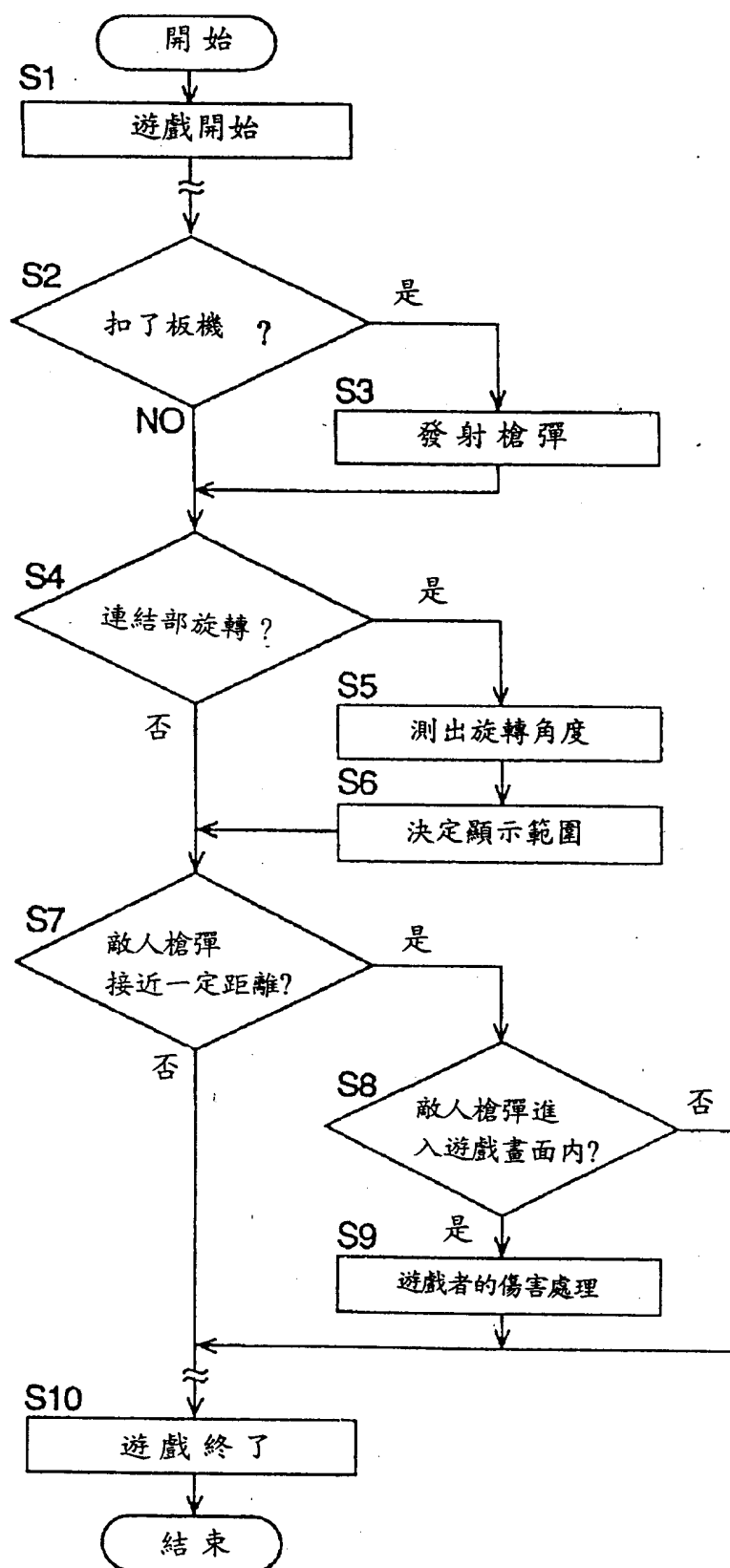
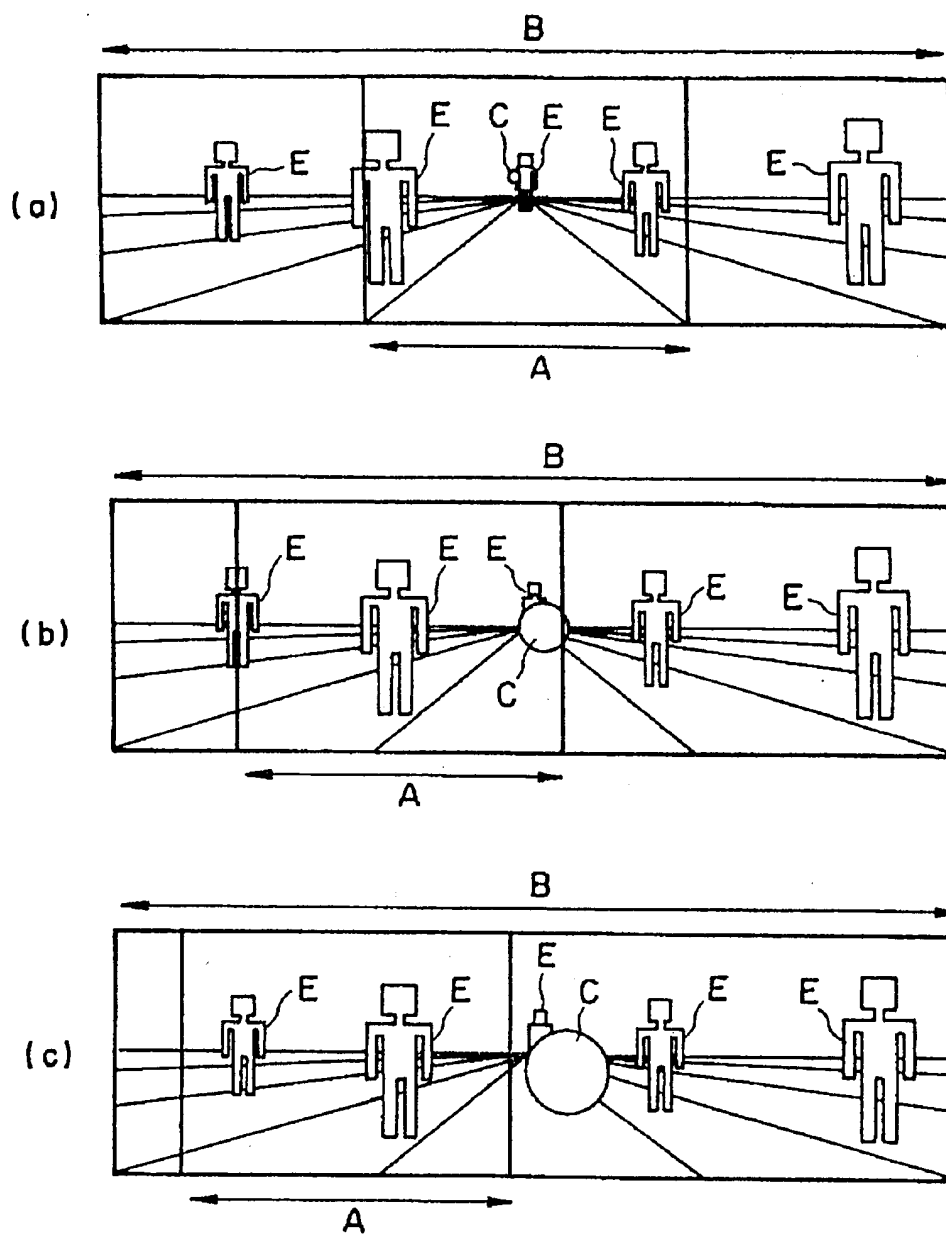


圖 11



314472

圖 12

