

發明專利說明書

公告本

(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：95140094

※ 申請日期：95.10.70.

※IPC 分類：A63F13/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

遊戲裝置

GAME APPARATUS

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

世雅股份有限公司 / SEGA CORPORATION

代表人：(中文/英文)

住居所或營業所地址：(中文/英文) 小口 久雄 / OGUCHI, HISAO

國 籍：(中文/英文) 日本 JP

三、發明人：(共 4 人)

1. 姓 名：(中文/英文) 富永 麻子 / TOMINAGA, ASAKO

國 籍：(中文/英文) 日本 JP

2. 姓 名：(中文/英文) 川端 正樹 / KAWABATA, MASAKI

國 籍：(中文/英文) 日本 JP

3. 姓 名：(中文/英文) 山下 幸治 / YAMASHITA, KOUJI

國 籍：(中文/英文) 日本 JP

4. 姓 名：(中文/英文) 森 透 / MORI, TORU

國 籍：(中文/英文) 日本 JP

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：

1. 受理國家（地區）：日本 JP

申請日期：2005 年 10 月 31 日

申請案號：特願 2005-317021

☐ 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。

五、中文發明摘要：

本發明係提供一種遊戲裝置，將基底單元、輸入單元、顯示單元三者採用個別獨立之單元；又，將此等單元採用可簡單地進行替換，並且可作為共通於站立型或坐型等之其他機種的遊戲機之單元而使用。本發明具備基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70，並且此等單元係各自獨立，而可拆卸式地組裝所形成。此外，於基底單元 10 之上面形成第 1 引導部 11A 及 11B，可引導輸入單元 40；與第 2 引導部 12A 及 12B，可引導顯示單元 70。其中，顯示單元 70 包括顯示部 71；與支撐部 72，支撐顯示部 71。並且，於支撐部 72 之前面形成接觸面 75，接觸至輸入單元 40 的背面；而於顯示部 71 之底面，至少有一部分係由輸入單元 40 的頂面所支撐。

六、英文發明摘要：

The invention provides a game apparatus, wherein a base unit, an input unit, and a display unit of the game apparatus are independent of each other, can be easily replaced, and may be used as units common to other game devices of stand-up type or sit-down type etc. The invention includes a base unit 10, an input unit 40, and a display unit 70, which are assembled so that each unit may be detached independently from one another. The base unit 10 has a first guiding section 11A, 11B on its top for guiding the input unit 40 and, second guiding sections 12A, 12B on its top for guiding the display unit 70. The display unit 70 includes a display section 71 and a support section 72 supporting the display section 71. On the front side of the support section 72 is formed a contact surface 75 in contact with the back side of the input unit 40, and at least a portion of the bottom

side of the display section 71 is supported by the top side of the input unit 40.

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：

- 1～遊戲裝置
- 10～基底單元
- 11B～第 1 引導部
- 12B～第 2 引導部
- 16, 17～門扉
- 18～腳輪
- 19A, 19B～支撐腳
- 40～輸入單元
- 41～觸發輸入部
- 42～操作信號輸入部
- 43～銅幣投入口
- 45～電子貨幣資訊讀取・寫入裝置
- 48～門扉
- 49～操作部
- 51～搖桿
- 52～按鈕
- 53～燈管收納部
- 54～穿透部
- 70～顯示單元
- 71～顯示部
- 72～支撐部
- 73～液晶顯示器
- 74A, 74B～擴音器
- 80～燈管收納部
- 90～廣告單元

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

無

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明有關設置於遊戲中心或遊戲設施等之遊戲裝置，尤其有關一種遊戲裝置，係能夠進行遊戲，並且將遊戲相關的資訊加以告知等。

【先前技術】

習知以來，就設置於遊戲中心或遊戲設施等之遊戲裝置而言，有以下之各種類型：遊戲者站立之狀態下進行遊戲之類型的遊戲裝置(以下稱「站立型遊戲裝置」)；或遊戲者坐在椅子上等之狀態下進行遊戲之類型的遊戲裝置(以下稱「坐型遊戲裝置」)等。

例如，有的遊戲裝置於對向之立足構件之間，由下而上依序配置底部(基底單元)、遊戲操作部(遊戲操作單元)、監控部(監控單元)，並且藉由該立足構件以固持該底部、遊戲操作部、監控部。因此，僅須改變該立足構件之長度，即可將高度加以變化。此遊戲裝置藉由改變高度，仍然可依情況所需，作為遊戲者站著遊戲之站立型遊戲裝置，或作為遊戲者坐著遊戲之坐型遊戲裝置，而加以使用。(例如，參照專利文獻 1)

其次，亦有文獻介紹具備以下部分之遊戲裝置：本體部，安置於地面；畫面顯示螢幕，設置於該本體部之上部；操作單元，設置於該本體部之高度的中央部，以接收操作輸入；控制裝置，設置在該本體部之內部，用於依上述操作輸入而形成遊戲進行處理，其中包括在該畫面顯示螢幕上之畫面顯示動作。於此遊戲裝置中，該控制裝置包括替換自如的遊戲軟體記憶部；並且，該控制裝置與上述操作單元二者的電連接係採用分離自如式，俾於使操作單元及遊戲軟體可容易地進行替換。(例如，參照專利文獻 2)

(專利文獻 1) 專利 第 W000/15315 號公報

(專利文獻 2) 日本專利 特開 2004-105468 號公報

【發明內容】**(發明所欲解決之課題)**

然而，專利文獻 1 所記載之遊戲裝置係以立足構件將底部、遊戲操作部、監控部予以固持，藉此組裝而構成；並且依據作為站立型遊戲裝置而使用，或者作為坐型遊戲裝置而使用，必須隨之變更立足構件的長度。此外，例如，底部及遊戲操作部之間、或遊戲操作部及監控部之間等，必須將其他機器加以裝進到所需之位置時，亦有必要準備不同長度之立足構件。

又，專利文獻 2 所記載之遊戲裝置係將控制裝置與操作單元二者的電連接採用分離自如式，俾於使該操作單元及遊戲軟體可容易地進行替換。然而，由於本體部(底部)與畫面顯示螢幕(顯示裝置)二者係一體成型，因此並無法變更操作單元之高度(配置位置)或畫面顯示螢幕的高度。

再說，於專利文獻 1 及專利文獻 2 以外之習知的遊戲裝置中，並沒有一種遊戲裝置將底部、操作部、監控部三者採用個別獨立之單元，而且使此等單元可共通而使用於站立型遊戲裝置及坐型遊戲裝置兩邊。

本發明係有鑑於上述之問題所形成，其目的在於提供一種遊戲裝置。其中，以下三者採用個別獨立之單元：基底單元，設置於地面；與輸入單元，為進行遊戲，用以進行所需之輸入；與顯示單元，顯示遊戲之內容或各種資訊等。並且此等單元係能夠簡單地進行替換，同時，作為可共通於站立型遊戲裝置或坐型遊戲裝置等其他機種之單元而使用的形態，而予以構成。

(解決課題之手段)

本發明為達成上述目的，提供一種遊戲裝置，其具備以下部分：基底單元，設置於地面；輸入單元，為進行遊戲，用以進行所需之輸入；顯示單元，顯示影像。又，上述之基底單元、輸入單元、顯示單元係各自獨立，而形成可拆卸式組裝之構成。並且，於該基底單元之上面形成第 1 引導部，可將上述輸入單元加以引

導至該基底單元之上的所既定位置；與第2引導部，可將上述顯示單元加以引導至該基底單元之上的所既定位置。

此外，上述顯示單元具備顯示部；與支撐部，支撐該顯示部。而於該支撐部之前面形成接觸面，係能接觸至上述輸入單元的背面；於該顯示部之下面，至少有一部分由上述輸入單元的上面所支撐而成。

具備上述構成之遊戲裝置由於基底單元、輸入單元、顯示單元三者係各自獨立而可拆卸式地組裝而構成，因此可將此等單元分別加以簡單地進行替換，同時亦可使用於其他機種。

又，由於在該基底單元之上面形成第1引導部，係可將上述輸入單元加以引導至該基底單元之上的所既定位置，因此能簡單地將上述輸入單元加以配置到基底單元之上的所既定位置(正確位置)。此外，由於在該基底單元之上面形成第2引導部，係可將上述顯示單元加以引導至該基底單元之上的所既定位置，因此能簡單地將上述顯示單元加以配置到基底單元之上的所既定位置。

而且，於上述顯示單元的構成要素之支撐部的前面形成接觸面，係接觸至上述輸入單元的背面；並且於上述顯示單元的構成要素之顯示部的下面，至少有一部分由上述輸入單元的上面所支撐。本發明由於具備前述之構成，因此能夠以平穩狀態將顯示單元加以裝置。

加上，關於本發明之遊戲裝置具備操作信號輸入部，上述輸入單元用以輸入操作信號；與觸發輸入部，輸入開始遊戲之觸發。並且，該操作信號輸入部與觸發輸入部二者係可拆卸式地組裝而成；而於該操作信號輸入部與觸發輸入部的至少其中之一，亦可採用形成第3引導部之構成，係將該操作信號輸入部加以引導至觸發輸入部的所既定位置。

藉由如上述之構成，除了前述優點以外，例如，亦可使操作信號輸入部及觸發輸入部個別獨立，而能使用於個別的機種。又，

當操作信號輸入部及觸發輸入部的其中之一不須使用時，則可採用將不須使用之部分拆下後的構成之遊戲裝置。又，能夠僅將操作信號輸入部加以簡單地替換成所需之類型(例如設有搖桿或按鈕等之類型、設有軌跡球或按鈕等之類型、槍類型、設有汽車等之方向盤或排檔桿等之類型等)。此時，由於無須將觸發輸入部加以拆卸，因此替換更加簡單。

又，關於本發明之遊戲裝置中，亦可將該操作信號輸入部之上面加以從背面側往前面側下降而傾斜；並且於該上面的前面側採用設置操作部之構成，用以輸入操作信號。藉由如上述般之構成，遊戲者可將配置於例如操作信號輸入部之上面的搖桿、按鈕、軌跡球等加以更舒適地進行操作。

其次，在關於本發明之遊戲裝置中，該操作信號輸入部具備發光裝置收納部，可收納發光裝置；與穿透部，將該發光裝置收納部所收納之發光裝置放射的光加以穿透。而上述穿透部可設置於該操作信號輸入部之上面及該操作信號輸入部之下面的至少其中之一。例如，將上述穿透部加以設置於該操作信號輸入部之上面時，除了能藉由該發光裝置的光而照射操作信號輸入部之上面以外，並且於此部分上記載例如遊戲之操作方法、角色介紹、遊戲相關資訊的情況下，可使此等內容醒目之同時，亦容易閱讀。又，將上述穿透部加以設置於該操作信號輸入部之下面時，能藉由該發光裝置的光而照射遊戲者之腳下等，遊戲裝置的下方。

而且，在關於本發明之遊戲裝置中，於上述基底單元可裝置遊戲控制部。如此一來，藉由將相對上較重之遊戲控制部加以配置於基底單元，以除了上述優點以外，亦可使遊戲裝置的載置平穩性更加提高。又，將該遊戲控制部加以載置於上述基底單元內之略為中央部分，可使遊戲裝置的載置平穩性進一步往上提升。

此外，上述觸發輸入部具備銅幣投入口；與銅幣通路，從該銅幣投入口所投入的銅幣穿過之用；與銅幣檢測裝置，檢測出從該銅幣投入口所投入的銅幣。而上述基底單元則具備銅幣儲存

部；與第1銅幣引導通路，貫通到該銅幣通路，而將上述銅幣引導至該銅幣儲存部。又，上述遊戲控制部可檢測出來自該銅幣檢測裝置的銅幣穿過之信號，並且依據該所檢測出之信號而開始遊戲處理。藉由如上述之構成，經由將例如金錢或代幣等之銅幣加以投入到銅幣投入口，則可開始遊戲。此外，將相對上較重之銅幣儲存部加以配置於基底單元，藉此，除了上述優點以外，亦可使遊戲裝置的載置平穩性更加提高。

又，上述觸發輸入亦可進一步具備電子貨幣資訊讀取・寫入裝置。此時，可藉由例如預付式之電子貨幣服務、信用交易式之電子貨幣服務或即付式之電子貨幣服務等，不使用現金的結帳方式而開始遊戲。於此情況下，遊戲者藉由電子服務而開始遊戲，或者藉由將金錢或代幣等投入到銅幣投入口而開始遊戲，係可任意選擇。

其次，在關於本發明之遊戲裝置中，上述顯示單元的顯示部及支撐部二者亦可採用可拆卸式組裝之構成。藉由如前述之構成，亦可僅將顯示部進行替換，或僅將支撐部進行替換。

而且，於上述顯示單元的支撐部可進一步形成接觸面，係能接觸至該輸入單元之上面。藉由如前述之構成，可將支撐部以更平穩的狀態而加以裝置。

此外，於上述基底單元、輸入單元及顯示單元的支撐部中，可分別形成彼此貫通之通氣口。藉由如前述之構成，可將來自該通氣口的熱氣加以有效率地放出。

加上，在由形成於該支撐部的通氣口所形成之空間中，亦可設置排氣用之風扇。藉由如前述之構成，可將來自該通氣口的熱氣加以更有效率地放出。

甚且，在關於本發明之遊戲裝置中，亦可將形成於該基底單元之上的第1引導部及第2引導部二者加以連續地形成。

此外，關於本發明之遊戲裝置可進一步具備次基底單元，係由該第1引導部及第2引導部所引導，而能夠配置於上述基底單

元之上面；並且該基底單元、次基底單元、輸入單元、顯示單元四者係個別獨立而可拆卸式地組裝而成。又，於該次基底單元之上面形成顯示單元載置部，可載置上述顯示單元；與輸入單元載置部，裝置於該顯示單元載置部的前方，並且可載置上述輸入單元。而該次基底單元可位於上述基底單元、輸入單元及顯示單元三者之間而構成。

如上述，藉由將次基底單元加以配置於上述基底單元、輸入單元及顯示單元三者之間，可依基底單元之高度，而將上述輸入單元及顯示單元距離地面的高度予以拉高。因此，亦可原原本本地使用相同基底單元、輸入單元及顯示單元，而將遊戲裝置從坐型遊戲裝置轉換成站立型遊戲裝置。

又，該次基底單元可採用具備第2銅幣引導通路之構成，該引導通路係貫通於上述銅幣通路及上述第1銅幣引導通路二者間，而將穿過該銅幣通路之銅幣加以引導至該第1銅幣引導通路。藉由如前述之構成，即使在設置了次基底單元的情況下，仍可使從形成於觸發輸入部之銅幣投入口所投入的銅幣到達設置於基底單元之銅幣儲存部。

其次，於該次基底單元亦可形成通氣口，以貫通至上述通氣口。藉由如前述之構成，即使在設置了次基底單元的情況下，仍可將熱氣有效率地放出到外部。

而且，在關於本發明之遊戲裝置中，可使配線貫穿上上述通氣口(使其攀援)。藉由如前述之構成，上述通氣口變成亦兼為配線通路，並且可防止將配線雜亂地放置在遊戲裝置的外部，而能提供外觀整潔的遊戲裝置。

此外，關於本發明之遊戲裝置可具備調整角度構造，以調整上述顯示部之角度。如此一來，藉由具備調整角度構造，可依遊戲者的臉部位置而使顯示部更易於觀看。例如，將顯示單元適用於坐型遊戲裝置時，可調整顯示部的角度，以使遊戲者在此狀態下容易觀看；而將顯示單元適用於站立型遊戲裝置時，亦可調整

顯示部的角度，以使遊戲者在此狀態下容易觀看。

加上，關於本發明之遊戲裝置亦可採用將載重支撐部加以設置於上述基底單元之構成；該載重支撐部係將往前面而下加重之載重加以支撐，並且防止由於該載重而重心位置發生移動。藉由如前述之構成，例如坐在或者站在遊戲裝置前面之遊戲者即使對遊戲裝置施加了載重(體重等)，載重支撐部將支撐此載重而支撐遊戲裝置，可防止該遊戲裝置由於載重而傾倒。

至於本發明之一實施態樣而言，可舉出如下之構成；其係具備以下之部分：

基底單元，載置於地面，而內部具有控制部；

顯示單元，具有顯示部，依來自該控制部的影像資訊而顯示影像；與支撐部，將該顯示部加以支撐於上述基底單元之上方；輸入單元，具有觸發輸入部，將遊戲者所作出開始遊戲所需之等價支付的輸入加以接收；與操作部，遊戲者邊看該顯示部所顯示之影像，邊進行操作輸入。

又，上述基底單元、上述輸入單元、上述顯示單元係各自獨立，而可拆卸式地組裝所形成。其中，該基底單元之上面具備引導部，不但可將該觸發輸入部加以引導至該基底單元之上，更用以將該觸發輸入部加以固定支撐於其所引導之既定位置。

而該支撐部之前面具備接觸面，接觸至該觸發輸入部的背面；並且一部分載置於上述基底單元的上面，而另一部分則載置於上述觸發輸入部的上面，所固定支撐而成。而該顯示部中，其下面之一部分係由上述觸發輸入部的上面所支撐；並且藉由該支撐部而將顯示影像之顯示面及相反側之背面加以固定支撐而成。

至於該操作部，於一部分具備凹陷部，並且藉由裝置於該觸發輸入部及該操作部的至少其中之一的引導部加以引導，以使該觸發輸入部嵌入至該凹陷部，並且由該觸發輸入部所固定支撐而成。

(發明之效果)

在關於本發明之遊戲裝置中，基底單元、輸入單元、顯示單元三者係各自獨立，而可拆卸式地組裝所形成。由於具備如前述之構成，因此可分別將此等單元簡單地進行替換，同時亦可使用於其他機種，提高各單元之通用性。又，由於在該基底單元之上面形成有第 1 引導部，可將上述輸入單元加以引導至該基底單元之上面的所既定位置；與第 2 引導部，可將上述顯示單元加以引導至該基底單元之上面的所既定位置；因此，可簡單地將上述輸入單元及顯示單元加以配置於基底單元上的所既定位置，而能將組裝步驟簡略化。

【實施方式】

接著，針對關於本發明之較佳的實施形態之遊戲裝置，參照圖示加以說明。又，以下所記載之實施形態，係用以說明本發明之實例，而並非將本發明限定於其等之實施形態。因此，本發明只要在不脫離該要旨之範圍內，得以各種形態據以實施。

圖 1 係關於本發明之實施形態之遊戲裝置的立體圖；圖 2 係圖 1 所示之遊戲裝置的前視圖；圖 3 係圖 2 所示之沿 III-III 線的剖面圖；圖 4 係從前面側所見，圖 1 所示之遊戲裝置的分解立體圖；圖 5 係從背面側所見，圖 1 所示之遊戲裝置的分解立體圖；圖 6 係從前面之斜上方所見，圖 1 所示之遊戲裝置的立體圖，並且顯示將輸入單元之操作部加以開放後的狀態；圖 7 係從斜後方所見，圖 6 所示之遊戲裝置的立體圖；圖 8 係圖 6 所示之遊戲裝置的俯視圖；圖 9 係圖 1 所示之遊戲裝置的構成要素之操作信號輸入部的立體圖；圖 10 係圖 9 所示之操作信號輸入部的俯視圖；圖 11 係圖 10 所示之沿 XI-XI 線的剖面圖；圖 12 係圖 1 所示之遊戲裝置的構成要素之顯示部的立體圖。

又，於本實施形態中，將形成有顯示部(顯示器)之一側作為「前側」或「前面」，而其相反側之面作為「後側」或「背面」，而進行說明。

如圖 1～圖 12 所示，關於本實施形態之遊戲裝置 1 係坐型遊戲裝置，並且具備以下部分：基底單元 10，設置於地面；輸入單元 40，為進行遊戲，用以進行所需之輸入；顯示單元 70，顯示影像。

又，上述之基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 係各自獨立，而形成可拆卸式組裝之構成。

如圖 4 所示，基底單元 10 略呈直方體，於其上面的前側，有兩個第 1 引導部 11A 及 11B 用以將輸入單元 40 加以引導至基底單元 10 之上面的既定位置。於基底單元 10 上面之前側加以組裝遊戲裝置 1 時，第 1 引導部 11A 及 11B 相互間隔，從前側向後側而並列設置。此第 1 引導部 11A 及 11B 從基底單元 10 之上面凸起而形成。又，於第 1 引導部 11A 及第 1 引導部 11B 間，則安裝有後述之輸入單元 40 的觸發輸入部 41 之下部。此外，觸發輸入部 41 配置在其等之間時，第 1 引導部 11A 及 11B 接觸到觸發輸入部 41 之兩側面的下部，亦形成支撐觸發輸入部 41 之功能。

再說，如圖 5 所示，於基底單元 10 上面之後側，有第 2 引導部 12A 及 12B 連接於第 1 引導部 11A 及 11B，並且從基底單元 10 之上面凸起而形成。於組裝遊戲裝置 1 時，此第 2 引導部 12A 及 12B 將詳如後述之顯示單元 70 的支撐部 72 加以引導至基底單元 10 之上面的既定位置；同時，於將支撐部 72 配置到其等之間時，第 2 引導部 12A 及 12B 接觸到支撐部 72 之兩側面的下部，亦形成支撐支撐部 72 之功能。

如圖 3 所示，於基底單元 10 之內部所裝設的底面上而略為中央部分，裝有遊戲板 13 以作為控制遊戲進行之遊戲控制部。又，於基底單元 10 的底面上，銅幣儲存部 14 用以儲存從後述之銅幣投入口 43 所投入之銅幣，係相鄰於遊戲板 13 而裝置。如此一來，將遊戲板 13 或銅幣儲存部 14 等，相對上較重之裝置加以配置於基底單元 10 的內部(盡量靠中央)，藉此，可將遊戲裝置 1 整體的重心擺置在較低的位置，而能以更平穩之狀態將遊戲裝置 1 設置

好。

又，於基底單元 10 之內而銅幣儲存部 14 之上部，形成第 1 銅幣引導通路 15；該第 1 銅幣引導通路 15 貫通到後述之觸發輸入部 41 所裝的銅幣通路 44，而將銅幣引導至銅幣儲存部 14。

又，如圖 3～圖 5 所示，於基底單元 10 之前面，裝有門扉 16，用以將基底單元 10 之內部所設置的遊戲板 13 等加以裝入或取出。此外，於基底單元 10 之前面而對應於銅幣儲存部 14 所設置的位置，則裝有門扉 17，用以從基底單元 10 之內部將銅幣儲存部 14 加以裝入或取出。而且，於基底單元 10 之背面側的上部，設置有通氣口 20，用以將基底單元 10 之內的熱氣加以放出至外部；此通氣口 20 亦兼為遊戲裝置 1 之配線通路。又，基底單元 10 之背面亦形成有通氣用縫隙 21，基底單元 10 之內的熱氣亦從通氣用縫隙 21 排出到外部。於基底單元 10 之內部所配置的遊戲板 13 本身裝有排氣用之風扇時，此通氣用縫隙 21 可配合該風扇的位置而設置。

而且，如圖 1 所示，於基底單元 10 之底面的四角，分別裝有腳輪 18，使用於將遊戲裝置 1 加以移動。又，於基底單元 10 之下部的前面，則裝有支撐腳 19A 及 19B，作為載重支撐部，用以對於遊戲裝置 1，將往前面而下加重之載重加以支撐，並且防止遊戲裝置 1 之重心位置由於該載重而發生移動。藉由此支撐腳 19A 及 19B，例如，遊戲者即使對操作信號輸入部 42 施加了不必要之外力，而載重往前面而下地形成，仍可確實防止遊戲裝置 1 傾倒。

輸入單元 40 具備觸發輸入部 41，用以輸入開始遊戲之觸發；與操作信號輸入部 42，用以輸入操作信號。又，觸發輸入部 41 及操作信號輸入部 42 係可拆卸式地組裝而成。

如圖 3、圖 4 所示，至於觸發輸入部 41，其底部由第 1 引導部 11A 及 11B 所引導，係位於基底單元 10 的上面，而配置於第 1 引導部 11A 及 11B 之間。於此觸發輸入部 41 的前面，具備銅幣投入口 43，用以將成為開始遊戲之觸發的銅幣加以投入；與銅幣通

路 44，從銅幣投入口 43 所投入的銅幣穿過之用。

又，於觸發輸入部 41 的前面，裝有電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45，並且將預付式之電子貨幣服務、信用交易式之電子貨幣服務或即付式之電子貨幣服務等的資訊記憶卡(例如 IC 卡或 Edy 卡等)，加以插入到電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45。藉此，依在此所讀取的資訊，而輸出開始遊戲之觸發，取代上述之銅幣。又，藉由電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45，亦可進行入款(儲值)到該卡片等之寫入。

此外，於觸發輸入部 41，亦可配置未圖示之插入部，遊戲者將記憶有遊戲資料(角色的能力參數、遊戲成績、水準等之用於遊戲的資訊等)的記憶媒介(例如 IC 卡等)加以插入；或一種裝置(例如讀寫卡機等)，將該遊戲資料加以讀取寫入。將此遊戲資料以讀取寫入之裝置所讀取到的遊戲資料，係透過配線以送往遊戲板 13；例如，於養成遊戲或對戰遊戲等之中，亦可使用於遊戲處理。

如上所述，關於本實施形態之遊戲裝置 1 中，遊戲者藉由將銅幣(金錢或代幣)投入至銅幣投入口 43 而開始遊戲，或將卡片等插入至電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45；亦即，可選擇藉由使用電子貨幣而開始遊戲，以取代現金(包括代幣等)。

又，於觸發輸入部 41 設置有銅幣檢測裝置(例如微動開關等)，雖並未特別圖示，係用以檢測出銅幣是否穿過。當銅幣從銅幣投入口 43 而投入時，藉由該銅幣檢測裝置所檢測出的信號經由配線，而送往遊戲板 13，在此即形成所謂開始遊戲之判斷。

於觸發輸入部 41 之前面，尤其如圖 6～圖 8 及圖 3 所示，設置有可打開之門扉 48；而於觸發輸入部 41 之底面的外側，則裝有用以開關門扉 48 之鑰匙孔 55。另外，於此門扉 48 之下端形成有鎖片 66，係在關上門扉 48 時，鎖住之用；而藉由將插入到該鑰匙孔 55 之鑰匙加以轉向所需方向，以鎖住鎖片 66，或打開鎖定。

又，如圖 4、圖 5 所示，於觸發輸入部 41 之左右側面形成有第 3 引導部 46A 及 46B，用以將操作信號輸入部 42 引導而配置到

觸發輸入部 41。而且，於觸發輸入部 41 形成有通氣口 47，係貫通到基底單元 10 的通氣口 20 之同時，亦貫通到形成於後述之支撐部 72 的通氣口 77。又，此通氣口 47 亦兼為遊戲裝置 1 之配線通路。

平面看來，操作信號輸入部 42 略呈現ㄣ字狀；而於劃定此ㄣ字狀的凹陷部形成卡合部 56A 及 56B，係由形成於觸發輸入部 41 之左右兩側的第 3 引導部 46A 及 46B 所引導，同時卡合在第 3 引導部 46A 及 46B。此外，於操作信號輸入部 42 中，卡合部 56A 及 56B 由第 3 引導部 46A 及 46B 所引導，使劃定該ㄣ字狀的凹陷部嵌合於觸發輸入部 41。

如圖 9、圖 11 所示，此操作信號輸入部 42 之上面形成傾斜面，係從背面側向前面側下降；而於操作信號輸入部 42 之上面的前面側設置有操作部 49，用以輸入操作信號。於此操作部 49，裝有例如搖桿 51 或按鈕 52。又，於操作部 49 之背面側形成燈管收納部 53，該燈管收納部 53 係可收納作為發光裝置的燈管 59 者。此燈管收納部 53 的上面形成穿透部 54，用以供燈管收納部 53 所收納之燈管 59 的光穿透而過。因此，例如藉由預先在穿透部 54 顯示遊戲的角色介紹、遊戲的指示或其他資訊，可使上述資訊容易閱讀，同時使其醒目。又，於操作信號輸入部 42 之底面形成穿透部 61(參照圖 11)，用以使燈管 59 的光穿透，可將遊戲者的腳下附近加以照射。

而且，操作部 49 更如圖 6～圖 8 所示，亦具有可打開之門扉的功能。此操作部 49 藉由打開觸發輸入部 41 之門扉 48，而解除用以鎖住操作部 49 之鎖片 57A 及 57B(參照圖 6)所形成之卡合，形成可打開之狀態。具體而言，操作部 49 於關閉而卡住時，鎖片 57A 及 57B 的前端分別插入到形成於操作部 49 之背面的卡合孔 58A 及 58B(參照圖 7)。此鎖片 57A 及 57B 可朝相互靠近的方向移動；而藉由打開觸發輸入部 41 之門扉 48，使鎖片 57A 及 57B 朝相互靠近的方向移動，並且藉由將鎖片 57A 及 57B 的前端加以從卡合孔

58A 及 58B 拔出，以解除鎖片 57A 及 57B 所形成之鎖定，使操作部 49 成為可打開之狀態。如上述，將形成於觸發輸入部 41 之鑰匙孔 55 所插入的鑰匙加以操作一次，則可打開觸發輸入部 41 的門扉 48 及操作部 49。又，在欲關閉操作部 49 時，使鎖片 57A 及 57B 朝相互遠離之方向移動，將鎖片 57A 及 57B 之前端再度插入到卡合孔 58A 及 58B，操作部 49 即以關閉狀態而鎖住。

又，從操作部 49 所配置的搖桿 51 或按鈕 52 等所輸入之信號，係經由配線而發信往基底單元 10 內所配置的遊戲板 13；接收此操作信號之遊戲板 13 則對應其資訊，而進行遊戲處理。

如上述，輸入單元 40 由二者所構成：觸發輸入部 41，用以輸入開始遊戲之觸發；與操作信號輸入部 42，用以輸入操作信號。又，觸發輸入部 41 及操作信號輸入部 42 係可拆卸式地組裝而構成。因此，觸發輸入部 41 以原本之狀態(不須替換)；而操作信號輸入部 42 則如本實施形態，可將裝有搖桿 51 或按鈕 52 之裝置，簡單地加以替換成例如汽車的方向盤、飛機的操縱桿、槍遊戲所用之槍等，具備各種輸入部的裝置。

又例如，於顯示單元 70 等裝有觸控面板等之輸入裝置等，而不需要操作信號輸入部 42 之時，可將操作信號輸入部 42 從觸發輸入部 41 加以拆下。此時，從觸控面板等之輸入裝置所輸入至顯示單元 70 等的信號，係經由配線而發信往基底單元 10 內所配置的遊戲板 13；接收此操作信號之遊戲板 13 則對應其資訊，而進行遊戲處理。

如圖 6 所示，顯示單元 70 具備顯示部 71；與支撐部 72，支撐顯示部 71；而顯示部 71 及支撐部 72 係可拆卸式地組裝而成。又，於顯示單元 70 裝有未圖示之調整角度構造，可任意地調整顯示部 71 的角度。

於顯示部 71 的前面設置有液晶顯示器 73，而此液晶顯示器 73 的背面係由支撐部 72 所支撐。又，於此液晶顯示器 73 之下部的兩側，裝有擴音器 74A 及 74B。此外，位於顯示部 71 之下面，

而擴音器 74A 及 74B 之間的部分，係由觸發輸入部 41 的上面所支撐。而且，於顯示部 71 的上部裝有燈管收納部 80，以收納燈管。

如圖 4、圖 5 所示，支撐部 72 的下部係由形成於基底單元 10 之上部的第 2 引導部 12A 及 12B 所引導，並且配置於基底單元 10 之上部，而第 2 引導部 12A 及 12B 二者間。於此支撐部 72 的前面形成接觸面 75，係接觸至觸發輸入部 41 的背面；而於此接觸面 75 形成通氣口 77，以貫通至形成於觸發輸入部 41 之通氣口 47。又，此通氣口 77 亦兼為遊戲裝置 1 之配線通路。於此支撐部 72 的背面形成通氣用縫隙 78，以貫通至通氣口 77；並且支撐部 72 內的熱氣也從通氣用縫隙 78 排出到外部。又，於通氣口 77 所形成之空間的預定位置上，亦可配置排氣用之風扇(未圖示)。

如上述，形成於基底單元 10 之通氣口 20、形成於觸發輸入部 41 之通氣口 47、形成於支撐部 72 之通氣口 77 三者相互連貫。因此，遊戲裝置 1 內所產生之熱氣流通於通氣口 20、47 與 77 之間，而有效率地排出到外部。又，由於可使遊戲裝置 1 的配線貫穿此等通氣口 20、47 與 77，因此不致於將多餘之配線雜亂地放置在遊戲裝置 1 的外部。

又，支撐部 72 之接觸面 75 的上部呈現往前面突出的小屋簷狀；並且此部分形成接觸面 79，接觸至觸發輸入部 41 之上部而受支撐。因此，支撐部 72 以更平穩的狀態設置於基底單元 10 之上。此外，於支撐部 72 之上部裝有廣告單元 90，係顯示關於遊戲的廣告等。

又，於本實施形態中，已針對基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 三者可拆卸式地組裝而成之情況，加以說明；但並非僅限於此。亦即，可將基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 三者能進行可拆卸式的組裝之特徵加以活用；例如，圖 13、圖 14 所示，於基底單元 10 及輸入單元 40 之間，亦可設置次基底單元 100。

具體而言，圖 13 及圖 14 所示之遊戲裝置 2 係站立型遊戲裝

置，並且具備以下部分：基底單元 10；次基底單元 100，設置於基底單元 10 之上；

輸入單元 40，設置於次基底單元 100 之上；顯示單元 70。又，基底單元 10、次基底單元 100、輸入單元 40、顯示單元 70 係各自獨立，而形成可拆卸式組裝之構成。

次基底單元 100 之下部係由以下四者所引導：

第 1 引導部 11A，形成於基底單元 10 之上；第 2 引導部 12A，連接於該第 1 引導部 11A 而形成；第 1 引導部 11B，與第 1 引導部 11A 相間隔而平行地形成；第 2 引導部 12B，連接於該第 1 引導部 11B 而形成。

而且，次基底單元 100 係配置於該等引導部之間。如此一來，在坐型之遊戲裝置 1 時，於基底單元 10 之上裝有觸發輸入部 41 及支撐部 72 之處，可原原本本地將次基底單元 100 加以裝置。又，在坐型之遊戲裝置 1 時，將基底單元 10、觸發輸入部 41 及支撐部 72，藉由例如螺絲或螺栓等固定裝置而彼此固定的情況下，亦可將其固定裝置的位置(例如螺絲孔之位置或螺栓孔之位置等)加以原原本本地共通使用於次基底單元 100。

於此次基底單元 100 之內部設置有銅幣引導通路 101(參照圖 14)，係貫通到設置於觸發輸入部 41 的銅幣通路 44，以及設置於基底單元 10 的銅幣引導通路 15；用以將穿過銅幣通路 44 之銅幣加以引導至銅幣引導通路 15。

於次基底單元 100 之上面的前面側形成載置部 102，用以載置觸發輸入部 41；而於次基底單元 100 之上面的背面側形成載置部 103，係連接於載置部 102，用以載置支撐部 72。又，於次基底單元 100 之背面側的上部則形成通氣口 105，以貫通至觸發輸入部 41 的通氣口 47。並且，此通氣口 105 亦兼為配線通路。

如上述，關於本實施形態之遊戲裝置中，由於次基底單元 100 裝有銅幣引導通路 101，於是即使配置在基底單元 10 與觸發輸入部 41 二者間，仍然可將從裝於觸發輸入部 41 的銅幣投入口 43 所

投入之銅幣加以儲存至裝於基底單元 10 的銅幣儲存部 14。因此，藉由在坐型遊戲裝置 1 的基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 之間設置次基底單元 100，即可加以簡單地變更成站立型遊戲裝置 2。又，關於本發明之遊戲裝置的基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 三者亦可將次基底單元 100 以外之其他單元加以任意地裝進去，係可使用於各種機種。此外，於製造各種遊戲裝置時，由於基底單元 10、輸入單元 40、顯示單元 70 三者可採用共通之零件(單元)，因此亦可降低製造成本。

又，將遊戲裝置從坐型變更成站立型，或從站立型變更成坐型時，欲將顯示部 71 調整成分別對應於機種類型之角度的情況下，可藉由前述的未圖之調整角度構造而簡單地加以調整。

又，於本實施形態中，輸入單元 40 由觸發輸入部 41 與操作信號輸入部 42 二者所形成，並且此等係可拆卸式地組裝而構成；但並非限定於此。亦即，觸發輸入部 41 與操作信號輸入部 42 係依預定所需，並非必須個別而構成。

又，於本實施形態中，顯示單元 70 由顯示部 71 與支撐部 72 二者所形成，並且此等係可拆卸式地組裝而構成；但並非限定於此。亦即，顯示部 71 與支撐部 72 係依預定所需，並非必須個別而構成。

此外，關於本發明之遊戲裝置亦可應用於一種遊戲裝置，係不進行遊戲，而告知遊戲相關的資訊等。此時，於觸發輸入部 41 則無須裝置銅幣投入口 43、銅幣通路 44、電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45。又，於觸發輸入部 41 之前面亦可配置廣告板等，以取代銅幣投入口 43 或電子貨幣資訊讀取・寫入裝置 45 之設置。

【圖式簡單說明】

圖 1 係關於本發明之實施形態之遊戲裝置的立體圖。

圖 2 係圖 1 所示之遊戲裝置的前視圖。

圖 3 係圖 2 所示之沿 III-III 線的剖面圖。

- 圖 4 係從前面側所見，圖 1 所示之遊戲裝置的分解立體圖。
- 圖 5 係從背面側所見，圖 1 所示之遊戲裝置的分解立體圖。
- 圖 6 係從前面之斜上方所見，圖 1 所示之遊戲裝置的立體圖，並且顯示將輸入單元之操作部加以開放後的狀態。
- 圖 7 係從斜後方所見，圖 6 所示之遊戲裝置的立體圖。
- 圖 8 係圖 6 所示之遊戲裝置的俯視圖。
- 圖 9 係圖 1 所示之遊戲裝置的構成要素之操作信號輸入部的立體圖。
- 圖 10 係圖 9 所示之操作信號輸入部的俯視圖。
- 圖 11 係圖 10 所示之沿 XI-XI 線的剖面圖。
- 圖 12 係圖 1 所示之遊戲裝置的構成要素之顯示部的立體圖。
- 圖 13 係關於本發明之其他實施形態之遊戲裝置的前視圖。
- 圖 14 係圖 13 所示之沿 XIV-XIV 線的剖面圖。

【主要元件符號說明】

- 1, 2～遊戲裝置
- 10～基底單元
- 11A, 11B～第 1 引導部
- 12A, 12B～第 2 引導部
- 13～遊戲板
- 14～銅幣儲存部
- 15, 101～銅幣引導通路
- 16, 17, 48～門扉
- 18～腳輪
- 19A, 19B～支撐腳
- 20, 47, 77, 105～通氣口
- 21, 78～通氣用縫隙
- 40～輸入單元
- 41～觸發輸入部

42～操作信號輸入部
43～銅幣投入口
44～銅幣通路
45～電子貨幣資訊讀取・寫入裝置
46A, 46B～第 3 引導部
49～操作部
51～搖桿
52～按鈕
53, 80～燈管收納部
54, 61～穿透部
55～鑰匙孔
56A, 56B～卡合部
57A, 57B, 66～鎖片
58A, 58B～卡合孔
59～燈管
70～顯示單元
71～顯示部
72～支撐部
73～液晶顯示器
74A, 74B～擴音器
75, 79～接觸面
90～廣告單元
100～次基底單元
102, 103～載置部

十、申請專利範圍：

1. 一種遊戲裝置，其特徵在於具備以下部分：基底單元，設置於地面；輸入單元，為進行遊戲，用以進行所需之輸入；顯示單元，顯示影像；又，該基底單元、輸入單元、顯示單元三者可配置用來調整距離地面高度的次基底單元且係各自獨立而可拆卸式地組裝而成；

並且，於該基底單元之上面形成第 1 引導部，可藉由與該輸入單元接觸將該輸入單元加以引導至該基底單元之上的所既定位置；與第 2 引導部，可藉由與該輸入單元接觸將該顯示單元加以引導至該基底單元之上的所既定位置；

此外，該顯示單元具備顯示部；與支撐部，支撐該顯示部；而於該支撐部的前面形成接觸面，接觸至該輸入單元之背面；於該顯示部的下面，至少有一部分由該輸入單元之上面所支撐而成；

該顯示單元可配置用來載置該顯示單元的該次基底單元的顯示單元載置部；

該輸入單元可配置設置在該顯示單元載置部的前方且用來載置該輸入單元的該次基底單元的輸入單元載置部。

2. 如申請專利範圍第 1 項之遊戲裝置，其中，該輸入單元具備操作信號輸入部，用以輸入操作信號；與觸發輸入部，輸入開始遊戲之觸發；又，該操作信號輸入部與觸發輸入部二者係可拆卸式地組裝而成。

3. 如申請專利範圍第 2 項之遊戲裝置，其中，該操作信號輸入部之上面從背面側往前面側下降而傾斜；並且於該上面的前面側設置操作部而成，用以輸入操作信號。

4. 如申請專利範圍第 2 項或第 3 項之遊戲裝置，其中，該操作信號輸入部具備發光裝置收納部，可收納發光裝置；與穿透部，使該發光裝置收納部所收納之發光裝置放射的光穿透；

又，該穿透部係配置於該操作信號輸入部之上面及該操作信號輸入部之下面的至少其中之一而成。

5. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項之遊戲裝置，其中，該基底單元具備遊戲控制部，並且該遊戲控制部載置於該基底單元內之略為中央部分而成。

6. 如申請專利範圍第 2 或 3 項之遊戲裝置，其中，該基底單元具備遊戲控制部，該遊戲控制部載置在該基底單元內的約略中央部位上；

該觸發輸入部具備：銅幣投入口；銅幣通路，從該銅幣投入口所投入的銅幣穿過該銅幣通路；與銅幣檢測裝置，檢測出從該銅幣投入口所投入的銅幣；

而該基底單元則具備：銅幣儲存部；與第 1 銅幣引導通路，貫通到該銅幣通路，而將該銅幣引導至該銅幣儲存部；

又，該遊戲控制部檢測出來自該銅幣檢測裝置的銅幣穿過之信號，並且依據該所檢測出之信號而開始遊戲處理。

7. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項之遊戲裝置，其中，該顯示單元的該顯示部及支撐部二者係可拆卸式地組裝而成。

8. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項之遊戲裝置，其中，該支撐部進一步形成接觸面而成，該接觸面係能接觸至該輸入單元之上面。

9. 如申請專利範圍第 2 項或第 3 項之遊戲裝置，其中，於該基底單元、輸入單元及顯示單元的支撐部分別形成彼此貫通之通氣口而成。

10. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項之遊戲裝置，其中，該第 1 引導部及第 2 引導部係一體形成而構成。

11. 如申請專利範圍第 10 項之遊戲裝置，更具備次基底單元，係由該第 1 引導部及第 2 引導部所引導，而能夠配置於該基底單元之上面；並且該基底單元、次基底單元、輸入單元、顯示單元四者係個別獨立而可拆卸式地組裝而成；

又，於該次基底單元之上面形成顯示單元載置部，可載置該顯示單元；與輸入單元載置部，裝置於該顯示單元載置部的前方，

並且可載置該輸入單元；

而該次基底單元係位於該基底單元、輸入單元及顯示單元三者之間而構成。

12. 如申請專利範圍第 6 項之遊戲裝置，其中，該次基底單元具備第 2 銅幣引導通路而成，係貫通於該銅幣通路及該第 1 銅幣引導通路二者間，而將穿過該銅幣通路之銅幣加以引導至該第 1 銅幣引導通路。

13. 如申請專利範圍第 9 項之遊戲裝置，其中，於該次基底單元形成通氣口而成，以貫通至該通氣口。

14. 如申請專利範圍第 9 項之遊戲裝置，其中，將配線貫穿該通氣口而成。

15. 如申請專利範圍第 1 項至第 3 項中任一項之遊戲裝置，其中，將載重支撐部加以設置於該基底單元而成，該載重支撐部係將往前面下方加重之載重加以支撐，並且防止由於該載重而重心位置發生移動。

16. 一種遊戲裝置，其特徵在於具備如下之構成：

基底單元，載置於地面，而內部具有控制部；

顯示單元，具有：顯示部，依來自該控制部的影像資訊而顯示影像；與支撐部，將該顯示部加以支撐於該基底單元之上方；

輸入單元，具有：觸發輸入部，將遊戲者所作出開始遊戲所需之等價支付的輸入加以接收；與操作部，遊戲者邊看該顯示部所顯示之影像，邊進行操作輸入；

又，該基底單元、該輸入單元、該顯示單元可配置用來調整距離地面高度的次基底單元且各自獨立，而可拆卸式地組裝所形成；該基底單元之上面具備引導部，可藉由與該觸發輸入部接觸將該觸發輸入部加以引導至該基底單元之上並加以固定支撐；

而該支撐部之前面具備接觸面，接觸至該觸發輸入部的背面；並且一部分載置於該基底單元的上面，而另一部分則載置於該觸發輸入部的上面，所固定支撐而成；

而該顯示部中，其下面之一部分係由該觸發輸入部的上面所支撐，並且藉由該支撐部而將顯示影像之顯示面及相反側之背面加以固定支撐而成；

至於該操作部，於一部分具備凹陷部，並且藉由裝置於該觸發輸入部的引導部加以引導，以使該觸發輸入部嵌入至該凹陷部，並且由該觸發輸入部所固定支撐而成；

該顯示單元可配置用來載置該顯示單元的該次基底單元的顯示單元載置部；

該輸入單元可配置設置在該顯示單元載置部的前方且用來載置該輸入單元的該次基底單元的輸入單元載置部。

十一、圖式：

真 係 飛

圖式

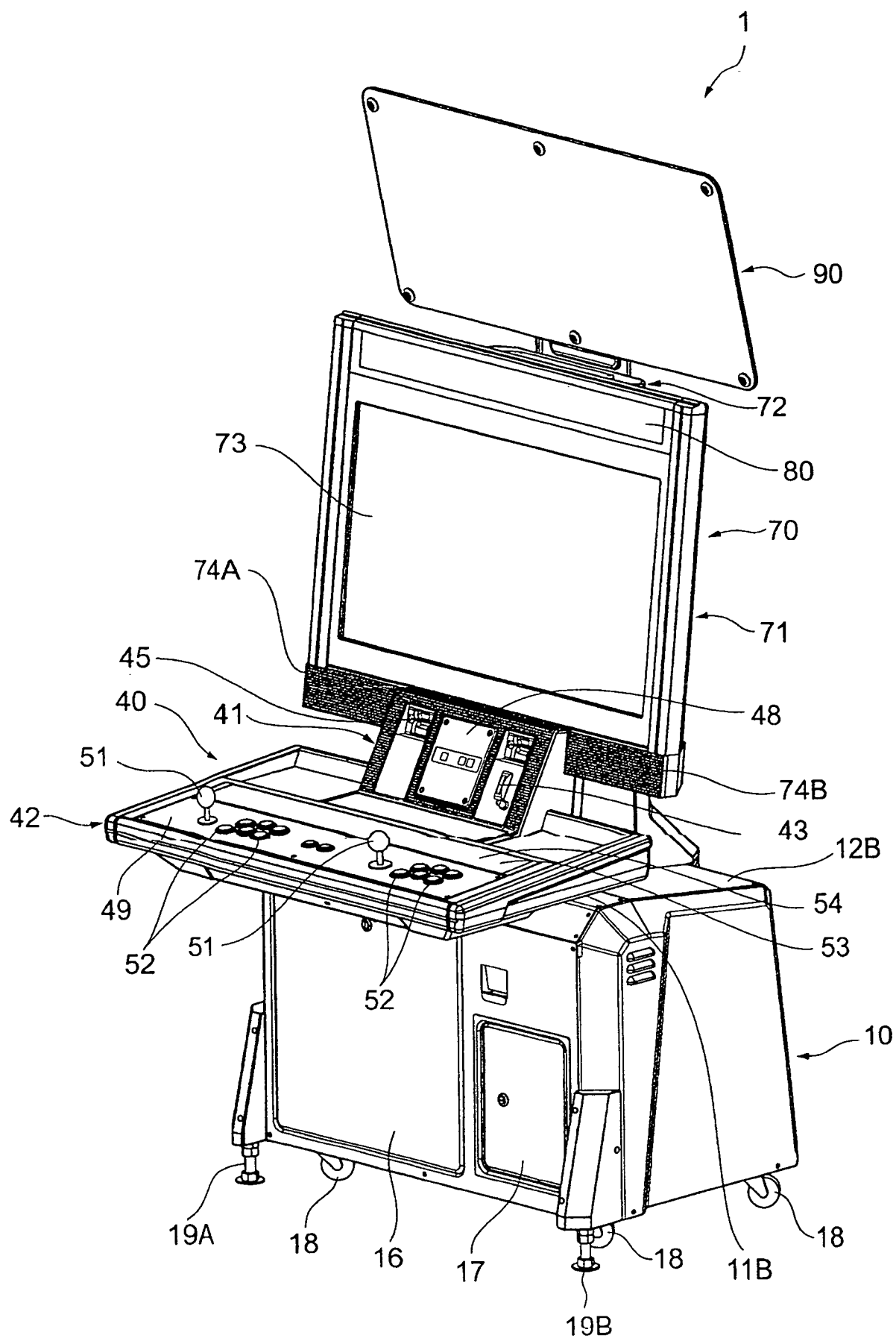


圖 1

圖式

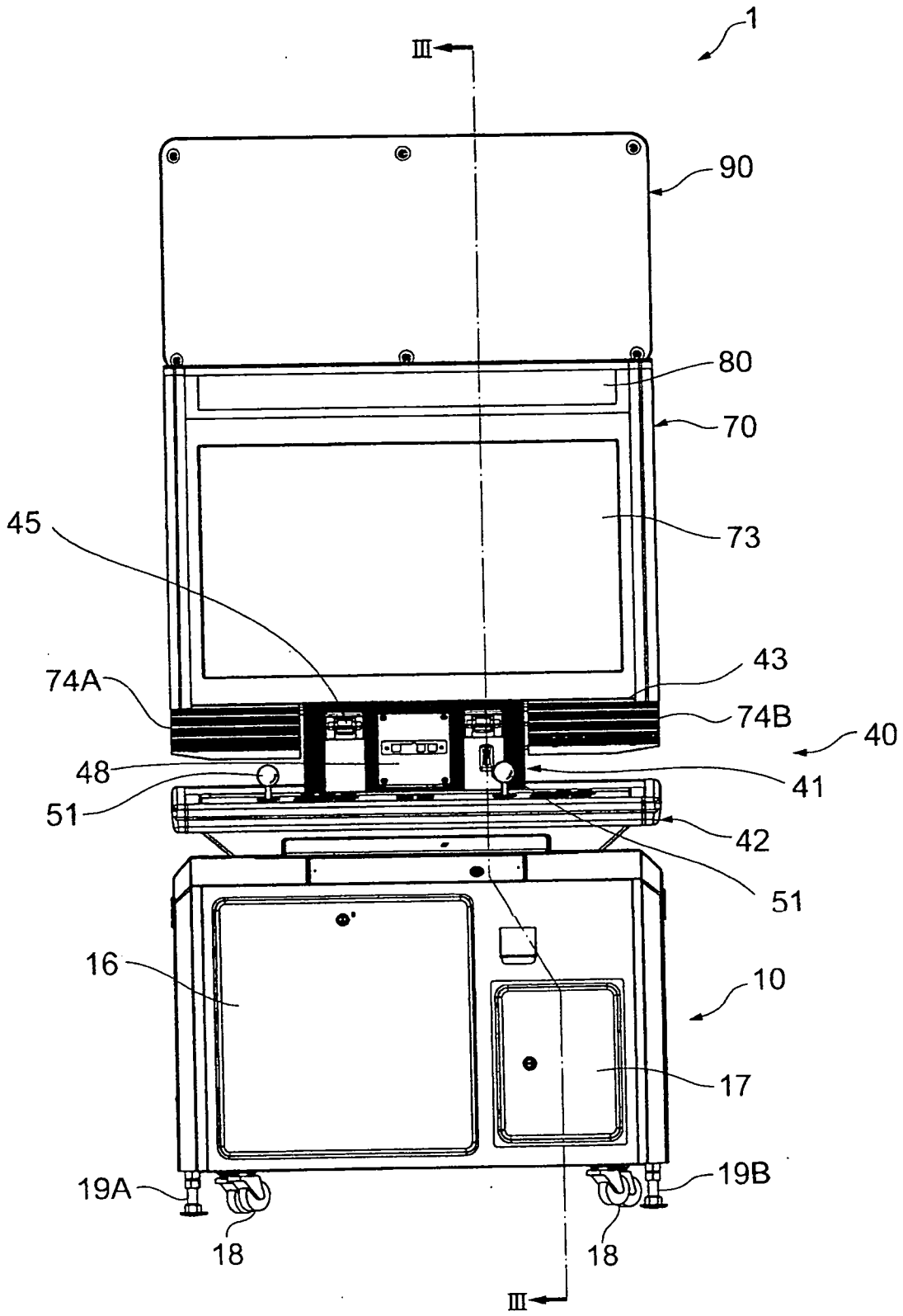


圖 2

圖式

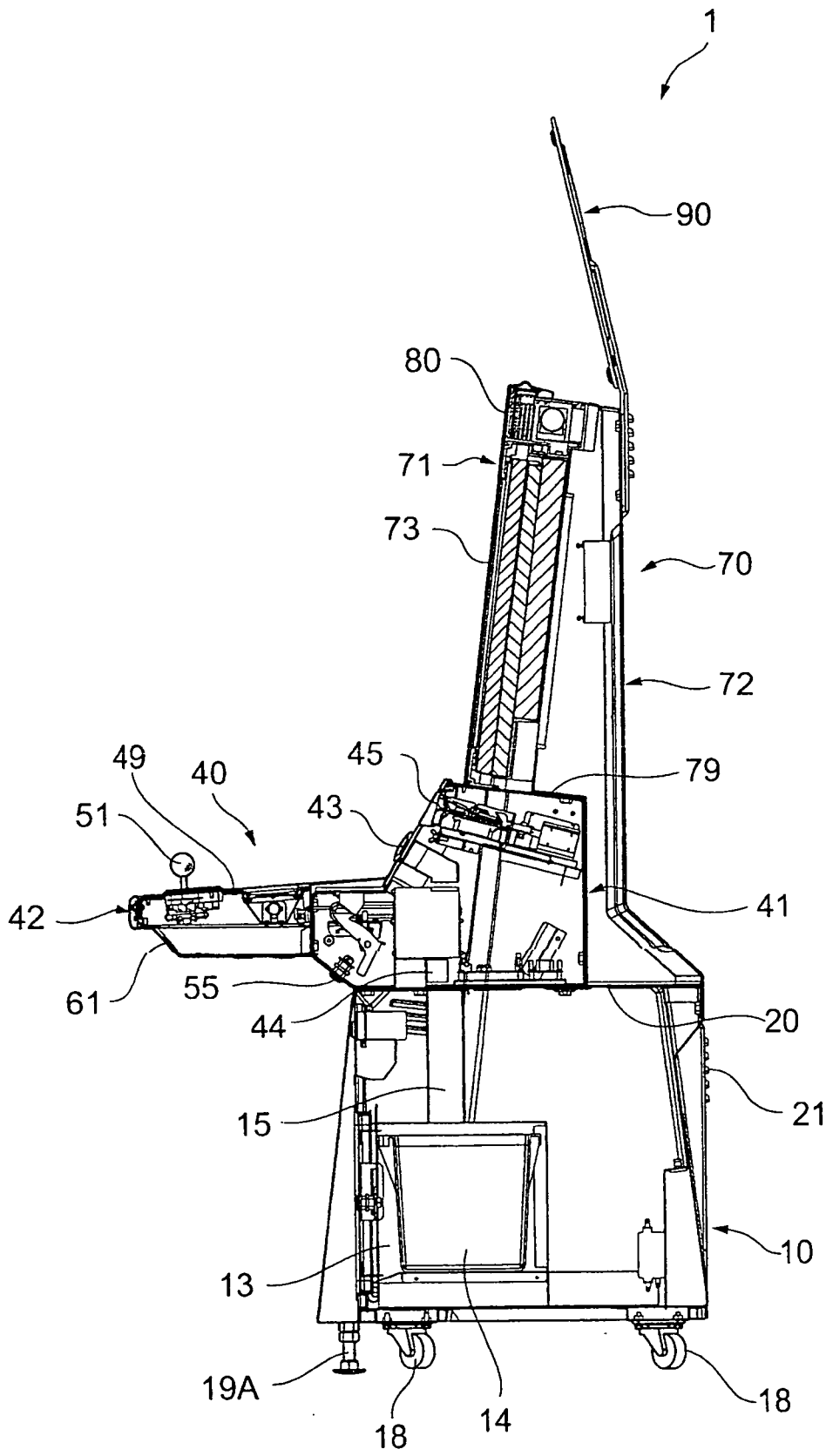


圖 3

圖式

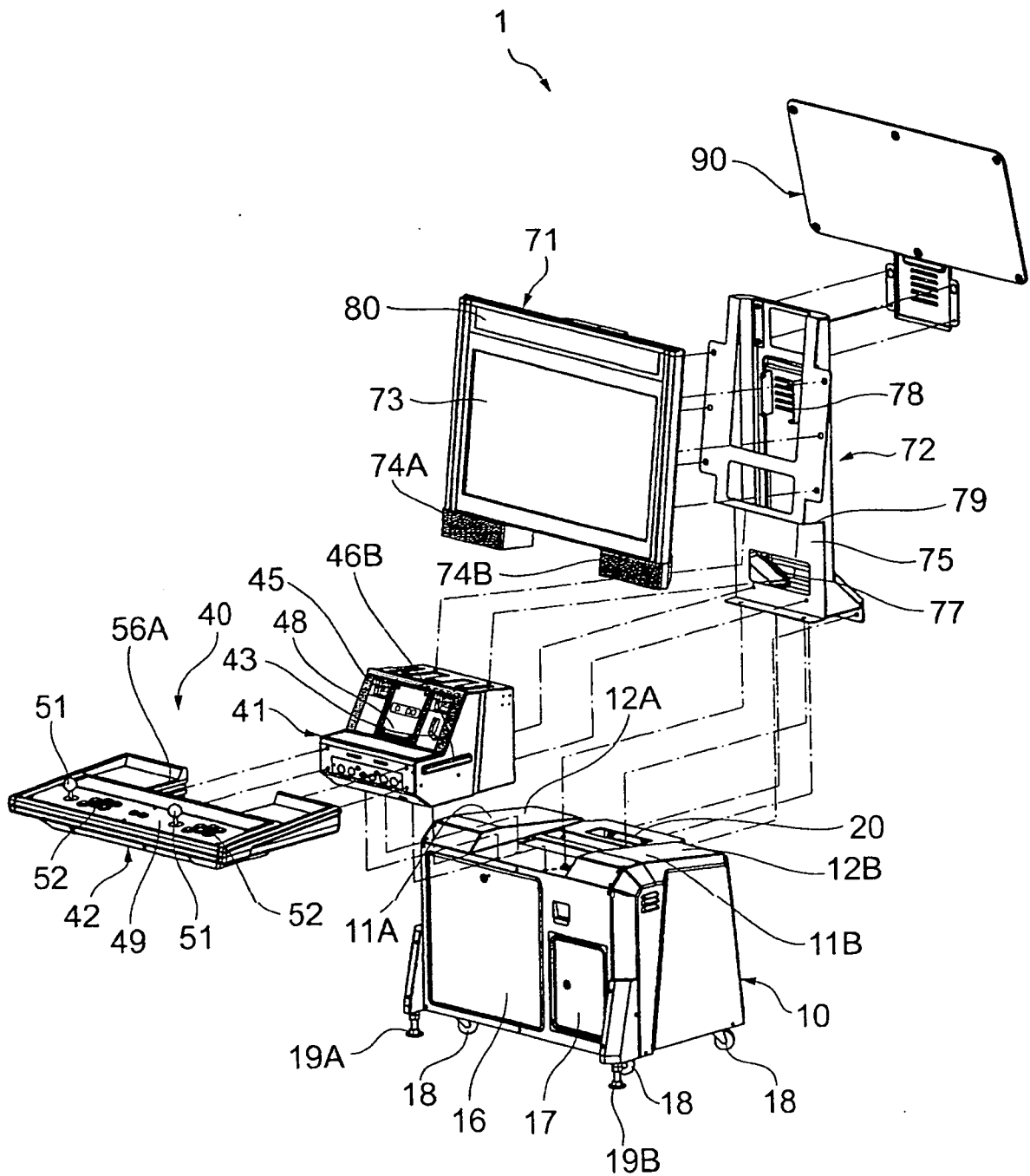


圖 4

圖式

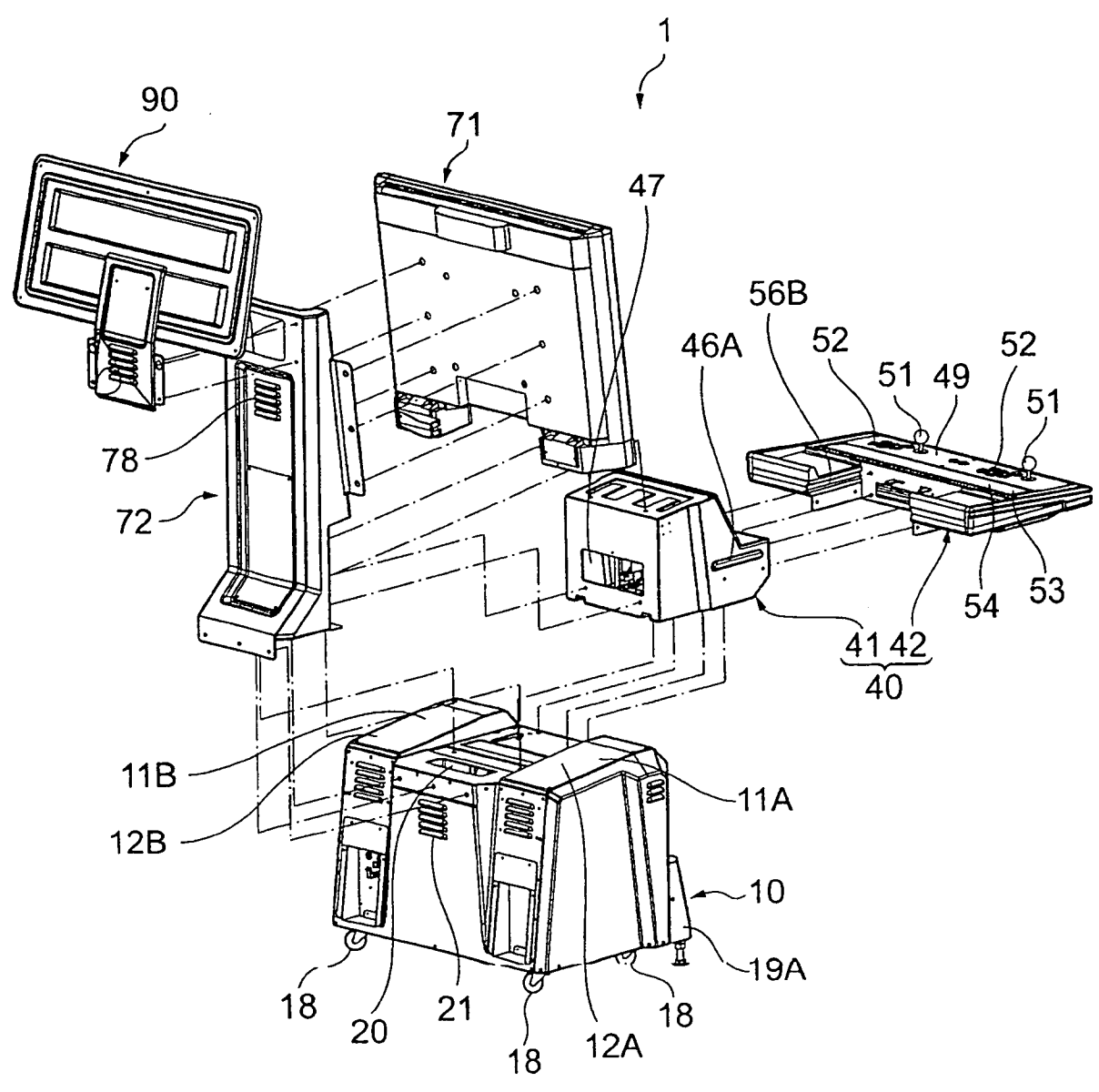


圖 5

圖式

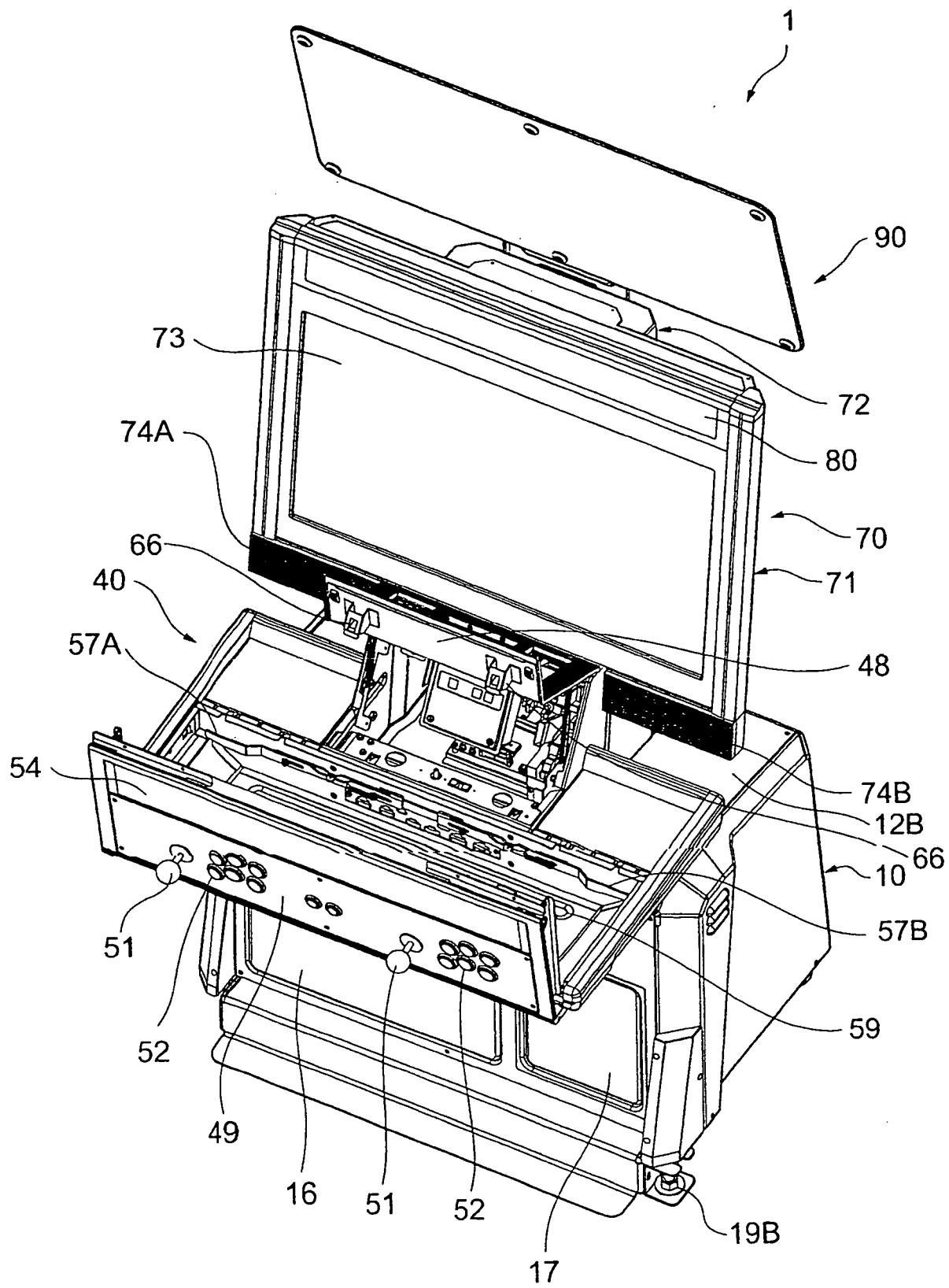


圖 6

圖式

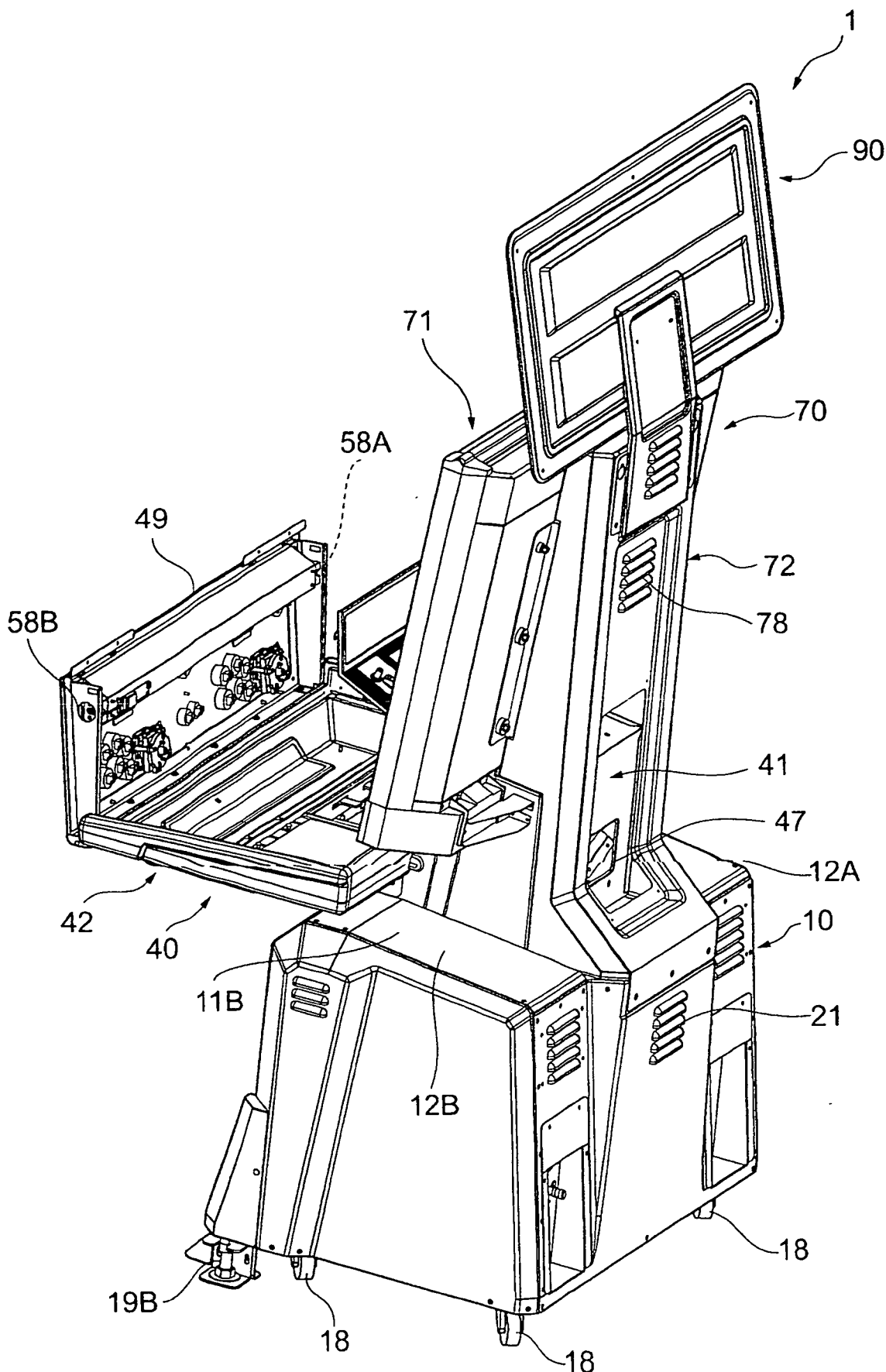


圖 7

圖式

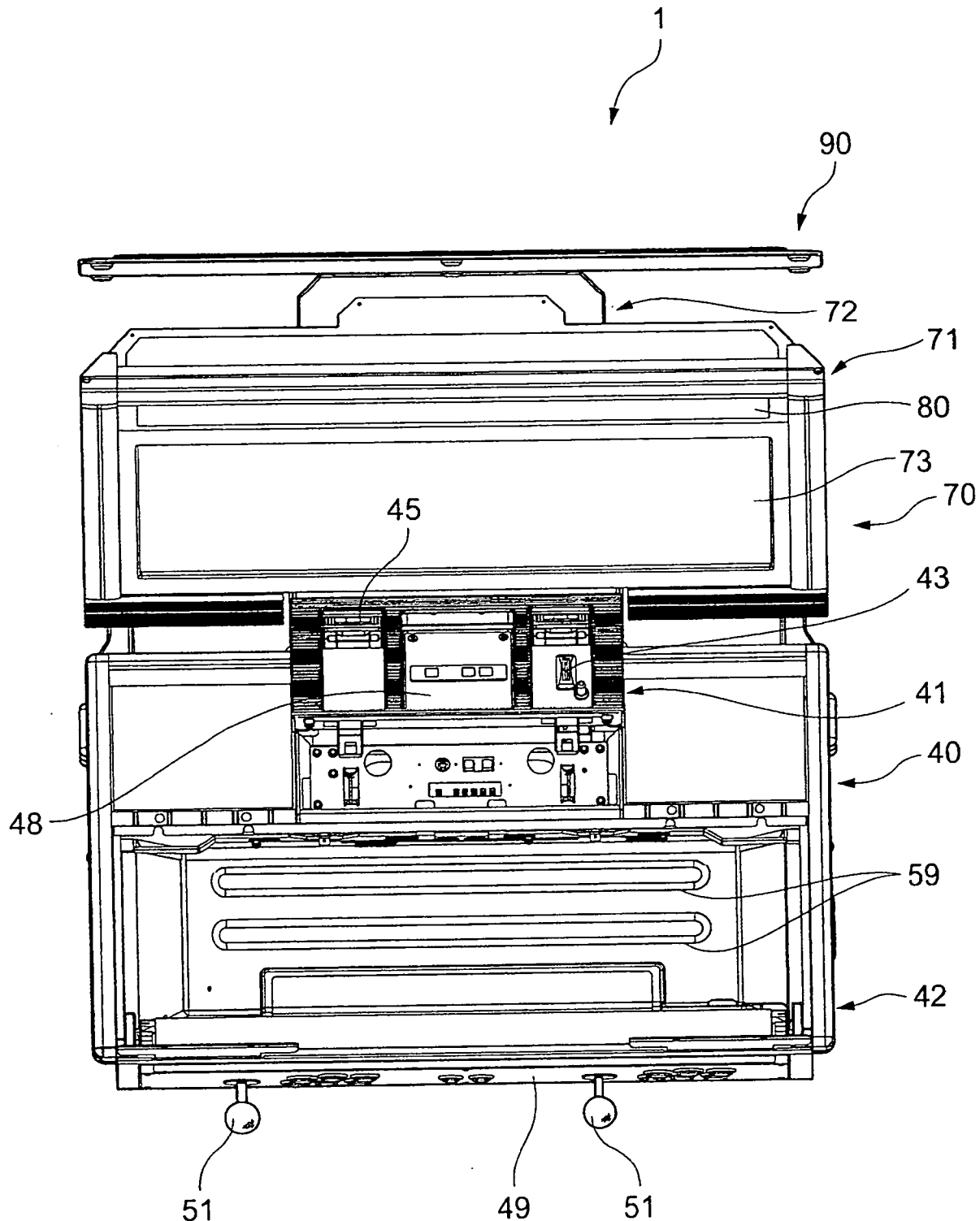


圖 8

圖式

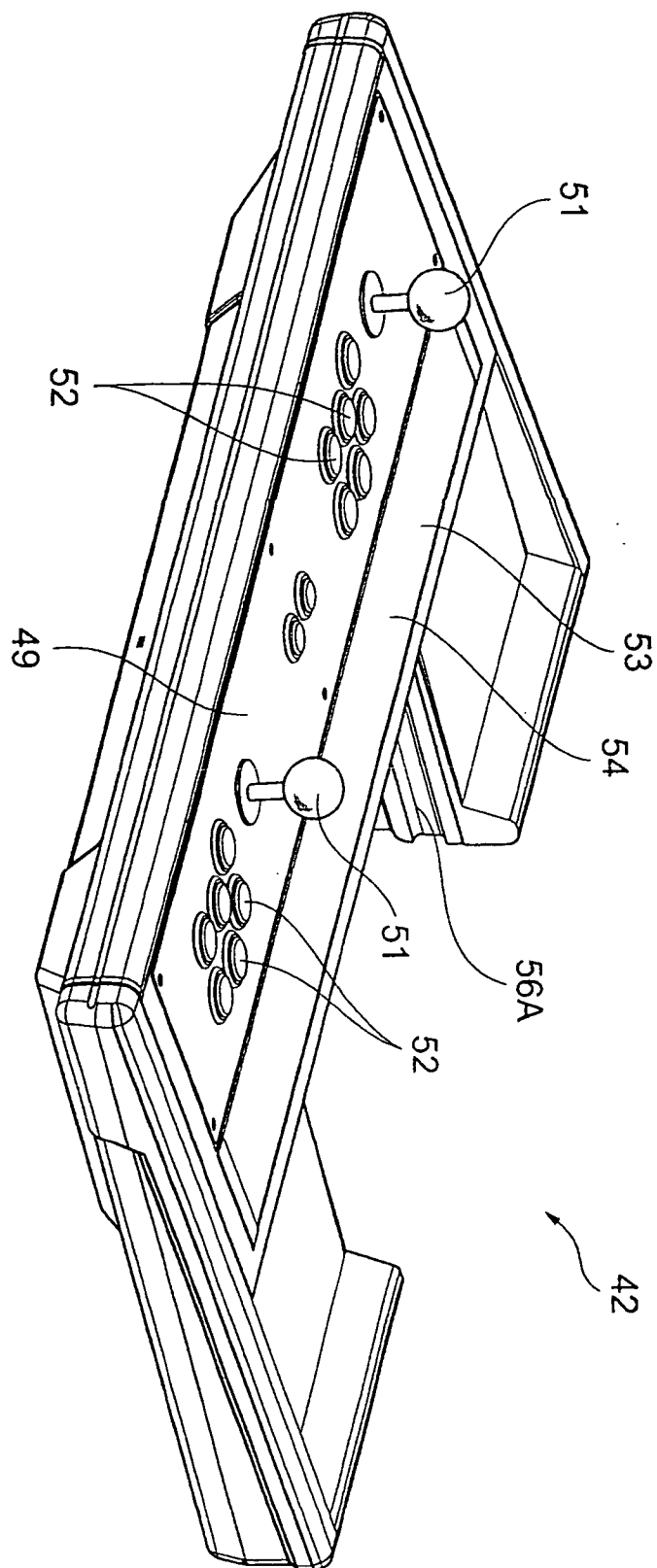


圖 9

圖式

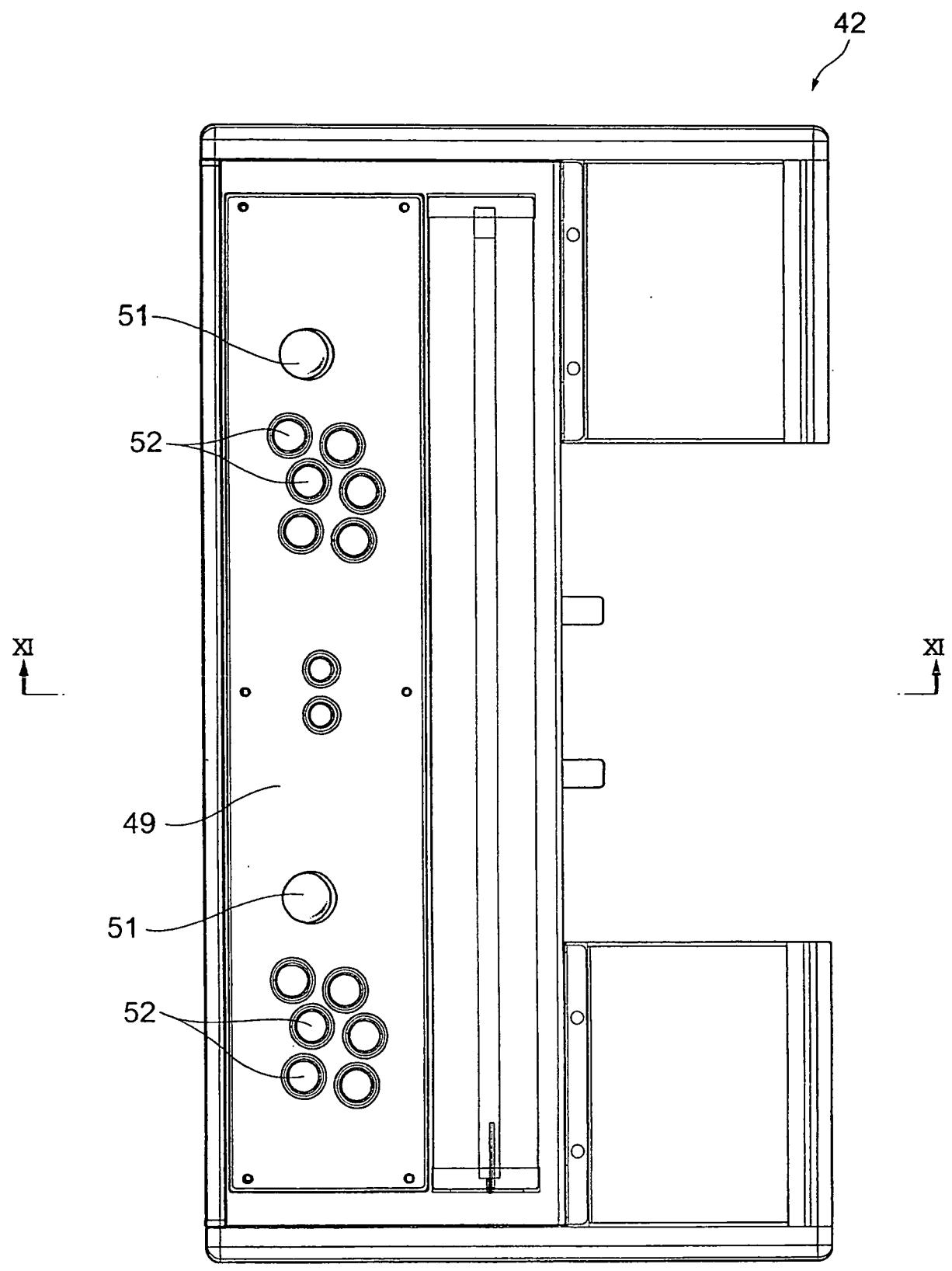


圖 10

圖式

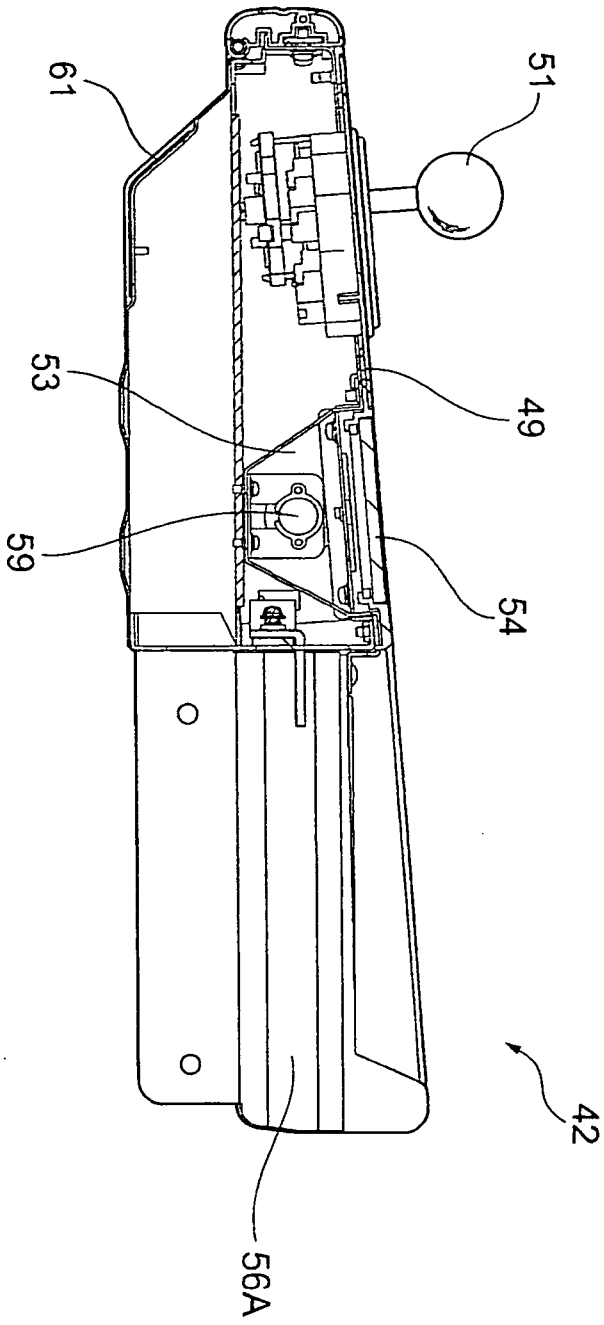


圖 11

圖式

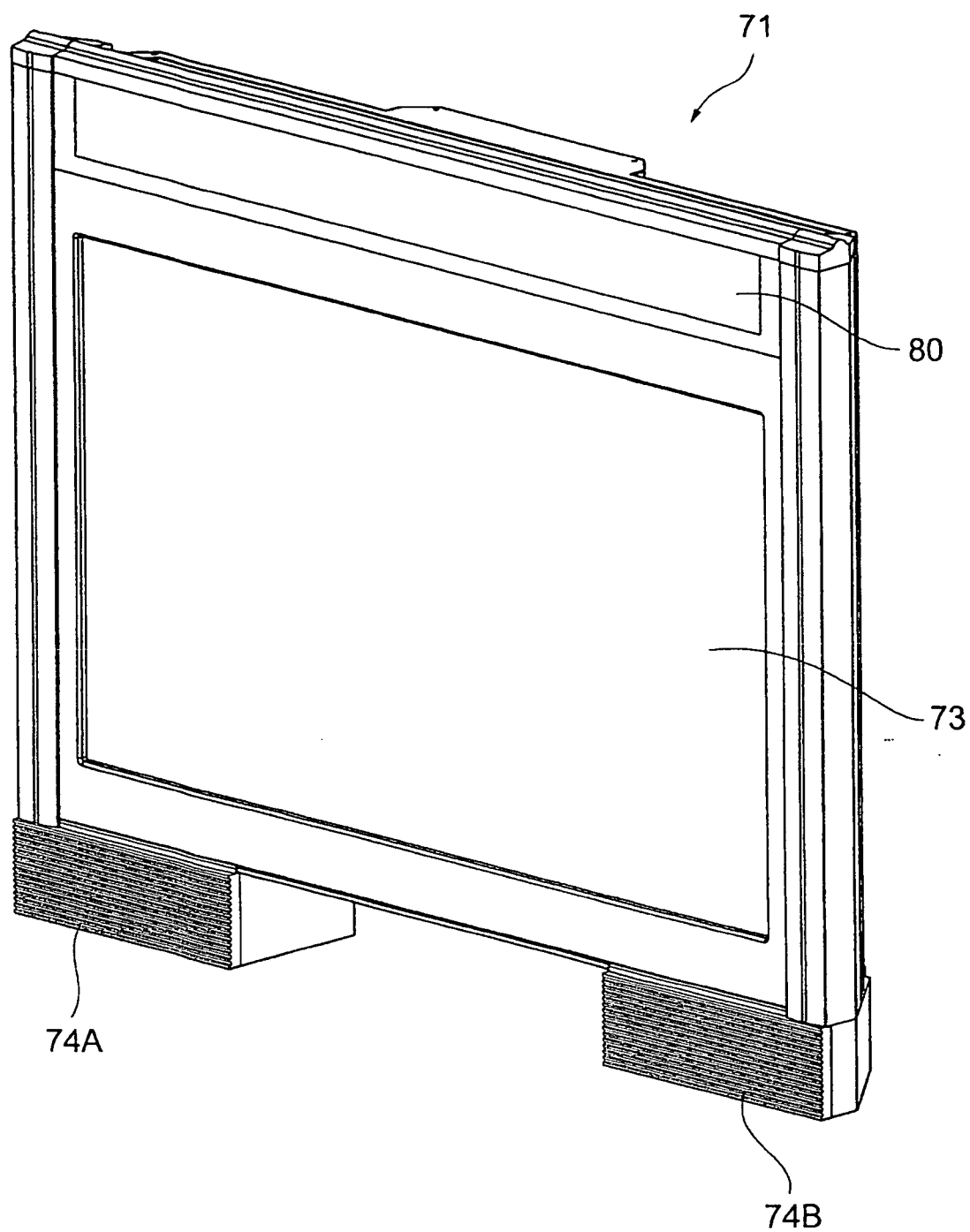


圖 12

圖式

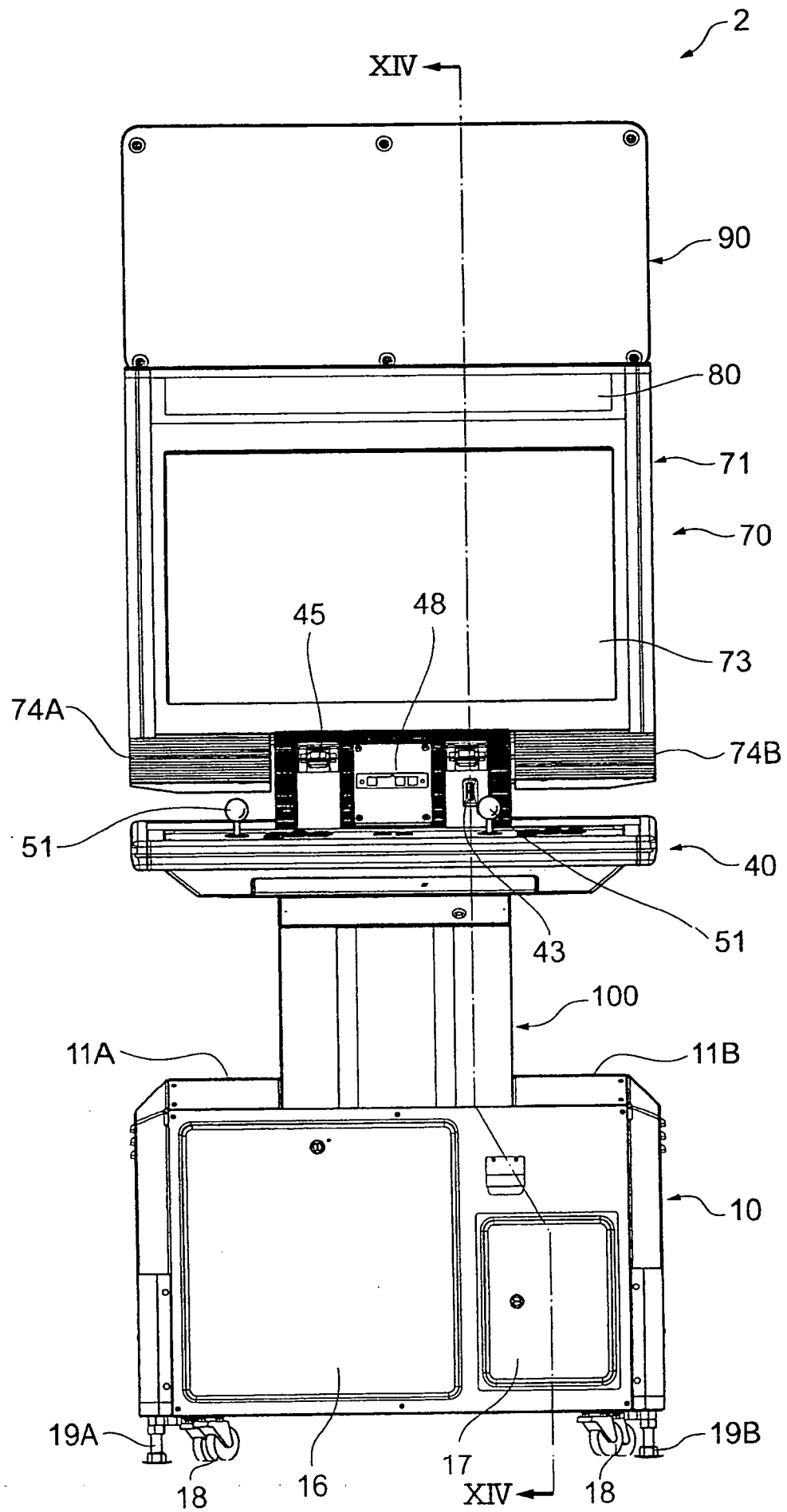


圖 13

圖式

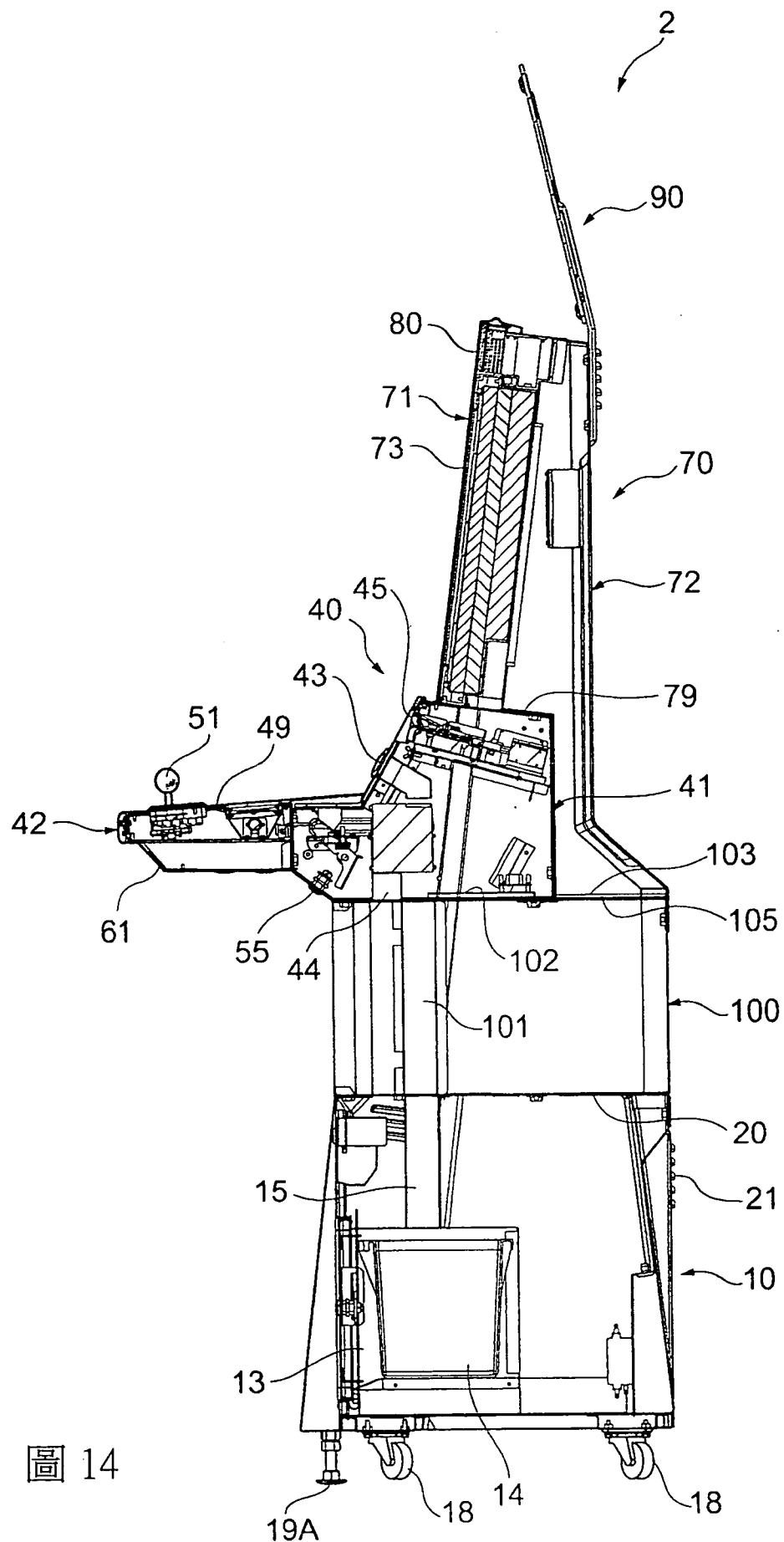


圖 14