



特許協力条約に基づいて公開された国際出願

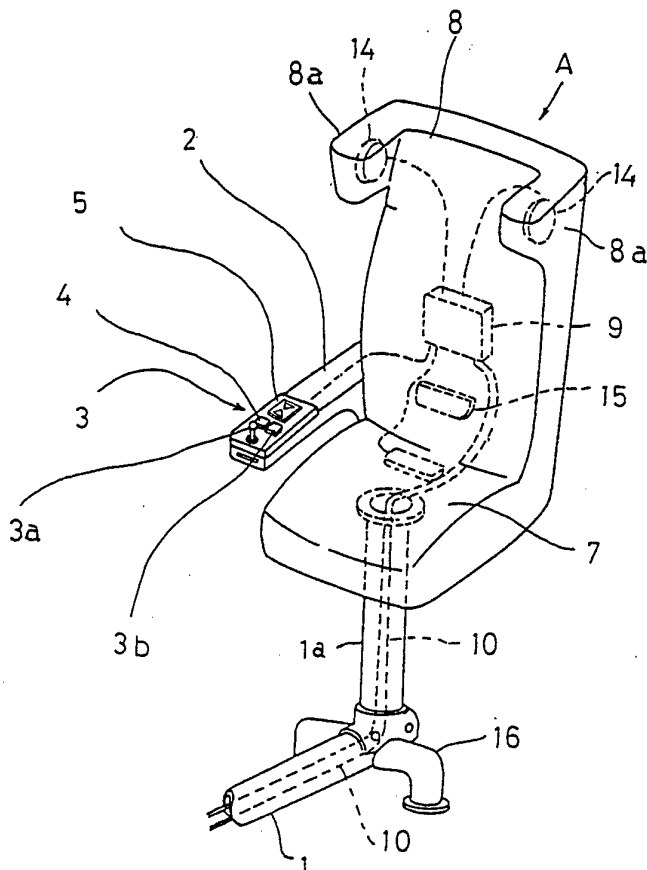
<p>(51) 国際特許分類 5 A63F 7/02, 9/22</p>	<p>A1</p>	<p>(11) 国際公開番号 WO 94/00206</p> <p>(43) 国際公開日 1994年1月6日 (06.01.1994)</p>
<p>(21) 国際出願番号 PCT/JP93/00887 (22) 国際出願日 1993年6月29日(29. 06. 93)</p> <p>(30) 優先権データ 特願平 4/171229 1992年6月29日(29. 06. 92) JP</p> <p>(71) 出願人(米国を除くすべての指定国について) 株式会社 エース電研 (KABUSHIKI KAISHA ACE DENKEN)[JP/JP] 〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号 Tokyo, (JP)</p> <p>(72) 発明者;および (75) 発明者/出願人(米国についてのみ) 武本孝俊 (TAKEMOTO, Takatoshi)[JP/JP] 鶴見正行 (TSURUMI, Masayuki)[JP/JP] 〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社エース電研内 Tokyo, (JP)</p> <p>(74) 代理人 弁理士 富田和子, 外 (TOMITA, Kazuko et al.) 〒220 神奈川県横浜市西区北幸2丁目9-10 横浜HSビル 7階 Kanagawa, (JP)</p>	<p>(81) 指定国 AT (欧州特許), AU, BE (欧州特許), CA, CH (欧州特許), DE (欧州特許), DK (欧州特許), ES (欧州特許), FR (欧州特許), GB (欧州特許), GR (欧州特許), IE (欧州特許), IT (欧州特許), JP, KR, LU (欧州特許), MC (欧州特許), NL (欧州特許), PT (欧州特許), SE (欧州特許), US.</p> <p>添付公開書類 国際調査報告書</p>	

(54) Title : CHAIR FOR GAME MACHINE

(54) 発明の名称 ゲーム機用椅子

(57) Abstract

A chair for a game machine having a seat (7), a seat back (8) and a supporting member (1a) for supporting said seat and seat back and designed to be placed in a playing ground in such a manner as to confront a game machine. This chair has at least one armrest portion (2), an operation portion (3) by which operation instructions to the game machine are effected, a card reading/writing portion (6) for receiving and/or discharging a card, as well as reading and/or writing information from/to the recording area of the card, and a control portion (9) for transferring information to/from the card reading/writing portion and receiving operation instructions from the operation portion and transmitting the same to the game machine. The operation portion (3) and the card reading/writing portion (6) are disposed at the armrest portion (2).



(57) 要約

座部（7）、背もたれ（8）およびこれらを支持する支持部材（1a）とを有し、遊技場においてゲーム機と対面する状態で設置されるゲーム機用椅子が開示される。この椅子は、少なくとも片方の肘掛部（2）と、ゲーム機に対する指示操作を行なうための操作部（3）と、カードの取り込みおよび排出を行なうと共に、カードの記録領域に対する情報の読み取りおよび書き込みを行なうカード読取／書込部（6）と、カード読取／書込部に対する情報の授受、および、操作部からの指示操作を受け付けて、ゲーム機に伝達する制御部（9）とを有する。操作部（9）およびカード読取／書込部（6）は、肘掛部（2）に配置される。

情報としての用途のみ

PCTに基づいて公開される国際出願のパンフレット第1頁にPCT加盟国を同定するために使用されるコード

AT	オーストリア	CS	チェッコスロヴァキア	KR	大韓民国	PL	ポーランド
AU	オーストラリア	CZ	チェッコ共和国	KZ	カザフスタン	PT	ポルトガル
BB	バルバドス	DE	ドイツ	LI	リヒテンシュタイン	RO	ルーマニア
BE	ベルギー	DK	デンマーク	LK	スリランカ	RU	ロシア連邦
BF	ブルキナ・ファソ	ES	スペイン	LU	ルクセンブルグ	SD	スーダン
BG	ブルガリア	FI	フィンランド	LV	ラトヴィア	SE	スウェーデン
BJ	ベナン	FR	フランス	MC	モナコ	SI	スロヴェニア
BR	ブラジル	GA	ガボン	MG	マダガスカル	SK	スロヴァキア共和国
BY	ベラルーシ	GB	イギリス	ML	マリ	SN	セネガル
CA	カナダ	GN	ギニア	MN	モンゴル	TD	チャード
CF	中央アフリカ共和国	GR	ギリシャ	MR	モーリタニア	TG	トーゴ
CG	コンゴ	HU	ハンガリー	MW	マラウイ	UA	ウクライナ
CH	スイス	IE	アイルランド	NE	ニジェール	US	米国
CI	コート・ジボアール	IT	イタリア	NL	オランダ	UZ	ウズベキスタン共和国
CM	カメルーン	JP	日本	NO	ノルウェー	UZ	ウズベキスタン共和国
CN	中国	KP	朝鮮民主主義人民共和国	NZ	ニュージーランド	VN	ヴェトナム

-1-

明 細 書

ゲーム機用椅子

技術分野

本発明は、ゲーム機の前方に配置されるゲーム機用椅子に関し、特に、遊技者がゲーム機に対面して座って、ゲーム操作を行なうことができるゲーム機用椅子に関する。

背景技術

パチンコゲーム機、スロットマシン、ビデオゲーム機等のゲーム機が多数設置されている遊技場では、各ゲーム機の前に、それぞれ椅子が配置されている。これらの椅子は、通常、回転は可能であるが、ゲーム機の前から移動できないように、固定的に設置されている。また、これらの椅子は、それ自体には、ゲームの進行にかかわる特別の機能を有していない。

一方、ゲーム機には、それぞれのゲームを進行させるための操作部が設けられている。これらの操作部は、通常、ゲーム機の正面部に配置されている。遊技を行なうには、遊技者は、手を伸ばして、操作部にたいして、必要な操作を行なわなければならない。

ところで、従来、この種のゲーム機用椅子は、遊技客が腰掛けることのみを目的として、ゲーム機の前に配置され

-2-

ているに過ぎない。すなわち、遊技客に対して、操作の容易さ、疲労の軽減等については、格別に配慮されていない。このため、従来のゲーム機用椅子では、遊技客は、ゲーム機側に身をのりだし、手を伸ばして操作しなければならず、操作が楽ではなく、疲れたり、誤操作が発生しやすいという問題があった。また、椅子とゲーム機との間隔が固定されているため、遊技者の体格によって、疲労感がより大きくなるという問題もあった。

さらに、パチンコゲーム機、スロットマシン等が設置された遊技場では、複数台のゲーム機が列状に配置される構造となっているため、椅子は、それらの前方に、一列に配置される。このため、遊技客がゲームに集中しにくいという問題がある。しかも、椅子自体は、ゲーム機の動作とは無関係であるため、遊技客にゲームに対する一体感を持たせにくい構造となっている。

なお、ゲーム用椅子としては、特開平5-31254号公報に示されるようなものがある。しかし、この公報に開示される椅子は、騒音をアクティブに消去するための装置を組み込んだもので、ゲームの操作を容易にするための工夫をしたものではない。

このように、従来の椅子では、遊技を快適に行なうことができないという問題がある。

発明の開示

-3-

本発明の第1の目的は、身をのりだすことなく手元で操作ができ、操作が楽に行なえて、疲労しにくい状態でゲームが行なえるゲーム機用椅子を提供することにある。

また、本発明の第2の目的は、遊技客がゲームに集中しやすく、しかも、ゲームに対する一体感を持たせやすい構造のゲーム機用椅子を提供することにある。

上記目的を達成するため、本発明の一態様によれば、

座部、背もたれおよびこれらを支持する支持部材とを有し、遊技場においてゲーム機と対面する状態で設置されるゲーム機用椅子において、

少なくとも片方の肘掛部と、

ゲーム機に対する指示操作を行なうための操作部と、

カードの取り込みおよび排出を行なうと共に、カードの記録領域に対する情報の読み取りおよび書き込みを行なうカード読取／書込部と、

カード読取／書込部に対する情報の授受、および、操作部からの指示操作を受け付けて、ゲーム機に伝達する制御部とを有し、

上記操作部およびカード読取／書込部は、肘掛部に配置されること

を特徴とするゲーム機用椅子が提供される。

支持部材としては、座部下面に連結される支柱を有する構造とすることができる。また、本発明のゲーム機用椅子

-4-

は、ゲーム機と連結するためのフレーム部材をさらに有することができる。この場合、支柱は、フレーム部材の一部を構成する。

操作部は、例えば、ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチの内少なくとも1種と、音量調節器とを備えることができる。もちろん、ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチをすべて備えることもできる。

ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチと、音量調節器とは、肘掛部の上面に配置されることができる。

また、本発明のゲーム機用椅子は、背もたれ部に内挿される振動発生器をさらに有することができる。振動発生器は、制御部に接続されて、振動発生の指令を受けて、振動を発生する。

また、本発明のゲーム機用椅子は、背もたれ部にスピーカを配置することができる。例えば、スピーカは、背もたれ部上部に、椅子の前方に向かって突出する突出部を設け、この突出部の互いに対向する面にそれぞれスピーカを装着することができる。

このような構成によれば、遊技者は、椅子に安楽に座ったまま、肘掛部の操作部を操作したり、カードを挿入したりすることができることになる。また、椅子からのりださ

-5-

ず、かつ、手を伸ばすこと無くゲームを行なうことができるので、遊技者が、ゲームに集中しやすくなる。しかも、椅子に安楽に腰掛けた状態でゲームが行なえるので、一体感が得やすい。

さらに、椅子に深く腰掛ける姿勢となるので、遊技者の体と椅子との接触面積が広くなるので、例えば、椅子に振動発生器を設置して、ゲームの進行にともなって、適当な振動を発生させると、その振動が遊技者に確実に伝わる。従って、ゲームでのインパクトを体で感じさせる体感効果を効果的に発揮することができる。

また、遊技者のすぐ近くにあるスピーカで効果音を発することにより、ゲームのインパクトを向上させることができる。スピーカが個別的に、しかも、遊技者の耳すぐ近くにあるので、それぞれのゲーム機において、固有の音響を小音量で発生することができるので、他の遊技者に耳ざわりとなることも無い。逆にいえば、他のゲーム機の騒音にわずらわされず、ゲームに集中することができる。

また、音量調節器により、スピーカの音量調節を行なうことができるので、遊技者個人個人の好みの大ききさで、効果音、音楽、遊技場のアナウンス等を、耳元で聴くことができる。

このように、本発明のゲーム機用椅子は、遊技者に対して、無理な姿勢をとることなく、また、他者にわずらわされれること無く、快適にゲームが行なえるゲーム環境を設

定することができる。

なお、背もたれの背面に、表示部を設けることにより、ゲーム中にトラブルが生じた場合に、その表示部で店の従業員に知らせることができる。

図面の簡単な説明

図1は、本発明のゲーム機用椅子の一実施例を示す斜視図である。

図2は、実施例のゲーム機用椅子の使用状態を示す斜視図である。

図3は、実施例のゲーム機用椅子の平面図である。

図4は、本実施例のゲーム機用椅子の肘掛部を示す斜視図である。

図5は、その断面図である。

図6は、本実施例における操作部、カード読取／書込部、制御部等の接続関係を示すブロック図である。

図7は、本実施例で用いられる制御部のハードウェアシステム構成を示すブロック図である。

図8は、制御部の制御動作の概要を示すフローチャートである。

図9は、本発明の他の実施例の概要を示す斜視図である。

-7-

発明を実施するための最良の形態

以下、本発明の実施例について、図面を参照して、説明する。

図2は、本発明のゲーム機用椅子の一実施例の構成を示す。本実施例は、ゲーム機と一体的に連結されたゲーム機用椅子の例である。

本実施例は、液晶ディスプレイ装置を有するゲーム機Bと椅子Aとが、それぞれ下部において、パイプ形フレーム1で連結されたものである。すなわち、ゲーム機-椅子ユニットを構成している。このパイプ形フレーム1は、椅子Aの下面に連結されて、椅子Aを支持する椅子支柱部1aと、ゲーム機Bを支持するゲーム機支柱部1cと、これらの支柱を連結する水平部1bとで構成される。これらの各部1a、1bおよび1cは、本実施例では、一本のパイプを屈曲させて形成される。フレーム1の接地側両端の両側には、支脚16、16がそれぞれ装着される。

ゲーム機-椅子ユニットは、この状態で、遊技場内に設備できる。ただし、遊技場に設置する際には、床を二重構造として、フレーム1の水平部1bおよび支脚16、16の部分は、上部床面と下部床面との間に配置して、上部床面上には露出されないようにすることができる。

ゲーム機Bとしては、液晶ディスプレイを有するものが用いられる。ゲームとしては、複数種のゲームソフトウエ

-8-

アを用意しておき、いずれかを選択することにより、遊技者がこのみのゲームを行なえるようになっている。ゲームとしては、例えば、スロットマシン、カードゲーム、オセロ、チェス等がある。

なお、ゲーム機 B は、本実施例では、ゲーム機の表示部が主体であり、ゲームのソフトウェアおよびゲームの進行の制御については、椅子に設けてある制御部 9 が行なう。従って、本実施例は、ゲーム機要椅子 A とゲーム機 B とで、ゲーム機が構成されている。もちろん、ゲームの主体をゲーム機 B 側に持たせる構成とすることもできる。

また、ゲーム機 B は、1 種類のゲームのみ行なえるゲーム機であってもよい。

また、液晶ディスプレイ等のディスプレイ画面上に表示される画像によりゲームを行なうものに限らず、ボール等のゲーム媒体を移動させて遊ぶ、実体的なゲーム、例えば、パチンコゲーム機等であってもよい。

前記の椅子 A は、図 1、図 2 および図 3 に示すように、座部 7 と、座部 7 の後部に設けられる背もたれ部 8 と、座部 7 の右側において、背もたれ部 8 から前方に突出して設けられる肘掛部 2 とを有する。また、背もたれ部 8 には、その上部両側に、遊技客の頭部の両側方に位置することになる出張り部 8 a，8 a が形成されている。

肘掛部 2 には、ゲーム機 B を指示操作するための操作部 3 と、カード読取／書込部 6 とが設けられる。操作部 3 は、

肘掛部 2 の先端側の上側に位置し、その下側に、カード読取／書込部 6 が配置される。

背もたれ部 8 には、ゲーム機 B の制御を行なう制御部 9 と、バイブレータである振動発生器 15 とが内装されている。制御部 9 は、背もたれ部 8 の背面側に開口部を設けて、背もたれ部 8 の内部に装着される。また、両出張り部 8 a、8 a には、スピーカ 14 がそれぞれ内装される。さらに、背もたれ部 8 の背面側の開口部にカバー 12 (図 3 参照) が装着される。カバー 12 には、ゲーム状態を知らせる表示部 13 が設けられている。スピーカ 14 は、図 6 に示すように、受信器 19 に接続される。

操作部 3 は、図 4 に示すように、操作レバー 3 a と、操作スイッチ 3 b と、ゲームを選択する選択スイッチ 4 と、音量調節器 5 とを有する。これらは、肘掛部 2 の上面に配備される。

操作レバー 3 a および操作スイッチ 3 b は、ゲームの内容に応じて、その役割が定められ、それぞれに使い分けができる。この役割は、制御部 9 により定義される。例えば、ゲームがスロットマシンの場合、賭け数ラインの選択、ドラムの回転開始および停止等の指示は、操作スイッチ 3 b で行なうことができる。また、ディスプレイ上で位置の指示を行なう必要のあるゲームの場合には、位置の指示に操作レバー 3 a が用いられる。また、パチンコの場合には、パチンコ玉の打ち出しの操作に、操作レバー 3 a が用いら

れる。

選択スイッチ 4 は、予め用意されているゲームソフトウェアの中からゲームしたいものを選択するために用いられるスイッチである。ゲームソフトは、本実施例では、後述するように、制御部 9 において、ゲームカートリッジ 9 a 中に複数種が格納される。なお、ゲームソフトを、ゲーム機 B 側で保持する構成としてもよい。この場合には、選択信号をゲーム機 B に送ればよい。

音量調節器 5 は、スピーカ 1 4 の音量を調節するための信号を生成する。この信号は、受信器 1 9 に送られる。本実施例では、一端側押すと音量を増大させる信号を出力し、他端側を押すと音量を減少させる信号を出力する構成となっている。

カード読取／書込部 6 は、図 5 に示すように、ベルトコンベアからなりカード 1 7 を搬送する搬送機構 6 1 と、搬送機構により取り込まれるカード 1 7 に記録されている情報を読み取ると共に、制御部 9 から送られる情報を書き込むための読取／書込ヘッド 6 2 と、カード 1 7 が完全に取り込まれた状態を検出して、搬送機構 6 1 を運動を逆転させるスイッチ 6 3 とを有する。カードの挿入口として、肘掛部 2 の先端面に、開口 6 a が設けてある。

カード 1 7 は、例えば、プリペイドカード、クレジットカード等であり、ゲームの代金の支払に用いられる。なお、カード 1 7 としては、遊技場固有のカードを用いることも

できる。すなわち、その遊技場でのゲームを行なえる度数およびゲームの成績を記録できるようにしたカードを用いるようにしてもよい。

操作部 3 と制御部 9 との接続関係について説明する。図 6 に、ゲーム機用椅子 A における制御系の接続関係を示す。

図 6 に示すように、制御部 9 は、情報処理装置 9 0 と、ゲームソフトウェアを格納するゲームカートリッジ 9 a と、受信器 1 6 とで構成される。受信器 1 9 は、外部の送信器 1 8 から送信される電波を受信して、スピーカ 1 4 に送る。受信する情報としては、音楽、店内放送、案内放送等が考えられる。受信器 1 9 は、情報処理装置 9 0 からの信号に応じて、スピーカ 1 4 再生音量を変化させる。送信機 1 8 は、例えば、遊技場内の適所に配置される。

この制御部 9 には、操作部 3 およびカード読取／書込部 6 と、振動発生器 1 5、表示部 1 3 およびスピーカ 1 4 とが接続される。また、この制御部 9 は、フレーム 1 内のケーブル 1 0 および接続器 1 1 を介して、ゲーム機 B と接続される。

情報処理装置 9 0 は、例えば、図 7 に示すようなハードウェアシステムで構成される。すなわち、情報処理装置 9 0 は、ゲーム機に対する指示、ゲームの進行等を含む各種制御を実行する中央処理ユニット (CPU) 9 1 と、この CPU 9 1 が実行するプログラムを記憶すると共に、ゲー

-12-

ムのソフトウェアを記憶する、複数のROM（リードオンリメモリ）92と、CPU91が実行するプログラムを格納すると共に、データの一時的な記憶を行なうRAM（ランダムアクセスメモリ）93と、情報処理装置90内で用いられるクロックを生成するクロック発生回路94と、クロックを用いてアドレスを生成するアドレスカウンタ95と、入出力インタフェース96とを有する。

入出力インタフェース96には、操作部3、カード読取／書込部6、受信器19（スピーカ14）、振動発生器15およびゲーム機Bの表示部20が接続される。

ROM92の一部は、カートリッジ9aとして構成され、主としてゲームのソフトウェアが格納されている。カートリッジaは、外部から着脱可能に装着される。従って、カートリッジaを交換することにより、そのゲーム機において提供されるゲームの内容を変更することができる。

次に、本実施例の動作について、上記各図および図8を参照して説明する。

先ず、遊技客は、図2に示すように、椅子Aに座って、カード17を、肘掛部2の先端の開口部6aからカード読取／書込部6に挿入する。カード読取／書込部6で読み取られたデータは、入出力インタフェース96を介して取り込まれ、CPU91は、正しいカードであるか否か判定すると共に、必要な料金分の残高があるか否か確認する。そして、真正なカードでない場合、および、残高が不足して

いる場合、そのカードを排出するよう指示する（ステップ 801）。

真正なカードであり、残高が少なくとも1回のゲーム料金以上であるとき、CPU 91は、一般的なゲーム開始映像をROM 92から読みだして、ゲーム機Bの表示部20に送り、表示ディスプレイ上に表示させる（ステップ802）。この場合、例えば、ゲームのメニューを表示すると共に、これから実行すべき、いずれかのゲームの選択を行なうべきことを画面に表示する。なお、その際に、選択の操作の仕方も合わせて表示する。例えば、操作部3を図示して、選択スイッチ4を操作して、目的のゲームを選択できるように説明する画面を表示する。なお、この時、音声による案内を、スピーカ14を介して行なうようにしてもよい。

遊技客は、この表示を見て、選択スイッチ4を操作して、自分が行ないたいゲームを選択する。選択スイッチ4の操作があると、選択情報が入出力インタフェース96を介して取り込まれ（ステップ803）、CPU 91は、この選択情報にしたがって、ゲームを選び、対応するROM 92からゲームの内容を読みだして、ゲーム機Bに送る。そして、ゲームを開始させると共に、ゲームの進行に必要な操作を行なわせる（ステップ804, 805）。例えば、スロットマシンであれば、賭けの指定を行なう。また、スピーカの音量の調節を、音量調節器5から受け付ける（ステ

-14-

ップ 8 0 6)。そして、ROM 9 2 からゲームのプログラムを読みだしつつ、ゲームを進行する (ステップ 8 0 7)。ゲーム進行中は、そのプログラムにしたがって、振動発生器 1 5 に対して、振動発生を指示して、椅子に振動を与える。また、プログラムにしたがって、効果音の信号を、スピーカ 1 4 に送る。

なお、音量調節は、ゲーム固有の音量に限らず、常時、行なうことができる。それは、このフローチャートとは別個の処理として処理される。具体的には、例えば、割込み処理により行なうことができる。

そして、ゲームが終了した場合に、さらにゲームを行なうか否か判定して、ゲームを行なう場合には、1 回分の料金相当額を、カードに記憶されている金額情報から減じて、結果を、カード読取 / 書込部 6 に送って、カードの残高を書き替える。そして、新しいステップ 8 0 3 に戻る。ここで、次に行なうゲームの選択を行なうが、遊技者は、椅子に腰掛けたまま、選択スイッチ 4 で選択すればよい。

ゲームを継続する指示がない場合には、CPU 9 1 は、それ迄のゲームの料金を減じて残高を求めて、カード読取 / 書込部 6 に送って、カードの残高を書き替える (ステップ 8 0 8)。その後、カードの排出を指令する (ステップ 8 0 9)。

このように、本実施例によれば、肘掛部 2 側の片手で、ゲーム機 B の内容に合わせて操作部 3 を操作して、ゲーム

-15-

を行なうことができる。また、他のゲームを楽しむときには選択スイッチ4を切り替えることにより種々のゲームを行なうことができることになる。この場合、遊技者は、図2に示すように、椅子に深く腰かけた状態で、操作することができる。すなわち、身をのりだしたり、手を伸ばしたりすること無く、椅子に安楽に腰掛けた状態で、ゲームを楽しむことができる。従って、疲労が軽減される。

さらに、耳元のスピーカ14からはゲームの効果音を聴くことができる。その音量は、音量調節器5を操作することにより、好みの大きさに調節できる。このため、たのゲームからの騒音を気にすること無くゲームを楽しめるので、ゲームに集中することができる。また、各ゲーム用椅子ごとに、それぞれが選択しているゲーム固有の音響を、遊技者の耳元に直接提供できる。その結果、遊技者に、ゲームとの一体感を持たせることが容易となる。

なお、遊技場で災害などが発生した場合のアナウンスは、受信部19で受信されて、ゲームの効果音より優先してスピーカ14より聴くことができることになる。

また、ゲーム機B側の不具合か、椅子A内の機器の不具合かの判断、あるいはどちらか一方の故障に対しても、接続器11を外して交換できるなどメンテナンスも容易に行なうことができることになる。

さらに、ゲーム中にトラブルが生じた場合には、カバー12の表示部13で従業員に知らせることができることに

なる。

しかも、本実施例では、ゲーム内容に応じて、振動発生器 15 の作動により遊技客は、ゲームの効果を助長する体感効果を得ながら快適にゲームを行なうことができる。

次に、本発明の他の実施例について、図面を参照して説明する。

本実施例は、図 9 に示すように、多数のゲーム機 B を平行 2 列に並設した遊技場に適用される例である。本実施例では、2 列のゲーム機 B、B を挟んで、対面する方向に向いて配置される椅子 A、A の下部間を、パイプ形フレーム 1 を介して連結するとともに、両ゲーム機 B、B と両椅子 A、A とがフレーム 1 を介して接続されるように構成される。他の構成は、上記第 1 実施例の場合と同様である。したがって、ここでは、重複した説明を省く。

本実施例において、ゲーム機 B は、スロット遊技機、パチンコ機、CRT ディスプレー装置を有する遊技機、あるいはその他の類似遊技機のいずれであってもよい。

本実施例においても、各遊技者は、図 9 に示すように、椅子に深く腰掛けて、安楽な状態でゲームを楽しむ。

ところで、ゲーム機が横一列に並んだ状態では、隣接する遊技者のことが気になりがちである。しかし、本実施例では、椅子に深く腰掛けて、遊技者の耳元で、固有の音響効果を聴く状態として、遊技者にゲームに集中できる環境を与えることができる。

-17-

上記各実施例では、椅子は、ゲーム機と連結された状態にあるが、必ずしもこれに限定されない。椅子とゲーム機とは、個別に設けることができる。

-18-

請求の範囲

1. 座部、背もたれおよびこれらを支持する支持部材とを有し、遊技場においてゲーム機と対面する状態で設置されるゲーム機用椅子において、
少なくとも片方の肘掛部と、
ゲーム機に対する指示操作を行なうための操作部と、
カードの取り込みおよび排出を行なうと共に、カードの記録領域に対する情報の読み取りおよび書き込みを行なうカード読取／書込部と、
カード読取／書込部に対する情報の授受、および、操作部からの指示操作を受け付けて、ゲーム機に伝達する制御部とを有し、
上記操作部およびカード読取／書込部は、肘掛部に配置されること
を特徴とするゲーム機用椅子。
2. 請求項1記載のゲーム機用椅子において、支持部材として、座部下面に連結される支柱を有する。
3. 請求項2記載のゲーム機用椅子において、ゲーム機と連結するためのフレーム部材をさらに有し、支柱は、フレーム部材の一部である。
4. 請求項3記載のゲーム機用椅子において、フレーム部材を介して、ゲーム機用表示部と一体的に連結され

て、ゲーム機を構成する。

5. 請求項3記載のゲーム機用椅子において、制御部は、椅子の背もたれ部に内装され、該制御部は、フレーム部材内のケーブルおよび接続器を介してゲーム機と接続される。

6. 請求項5記載のゲーム機用椅子において、背もたれ部の背面側に装着されるカバーを有し、

該カバーには、制御部と接続されて、ゲーム状態を知らせる表示部を有する。

7. 請求項1記載のゲーム機用椅子において、背もたれ部上部に装着されたスピーカをさらに有する。

8. 請求項7記載のゲーム機用椅子において、操作部は、

ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチの内少なくとも1種と、音量調節器とを備え、

制御部は、音量調節機の指示に応じて、スピーカの音量を調節する制御を行なう。

9. 請求項8記載のゲーム機用椅子において、椅子の前方に向かって突出する突出部を有し、

スピーカは、この突出部の互いに対向する面に、それぞれ

れ装着される。

10. 請求項7記載のゲーム機用椅子において、
操作部は、

ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチと、音量調節器とを備え、

制御部は、音量調節機の指示に応じて、スピーカの音量を調節する制御を行なう。

11. 請求項10記載のゲーム機用椅子において、
ゲーム機を操作する操作レバー、操作スイッチおよびゲームを選択する選択スイッチと、音量調節器とは、肘掛部の上面に配置される。

12. 請求項11記載のゲーム機用椅子において、
椅子の前方に向かって突出する突出部を有し、

スピーカは、この突出部の互いに対向する面に、それぞれ装着される。

13. 請求項12記載のゲーム機用椅子において、
背もたれ部に内挿される振動発生器をさらに有し、振動発生器は、制御部に接続されて、振動発生指令を受けて、振動を発生する。

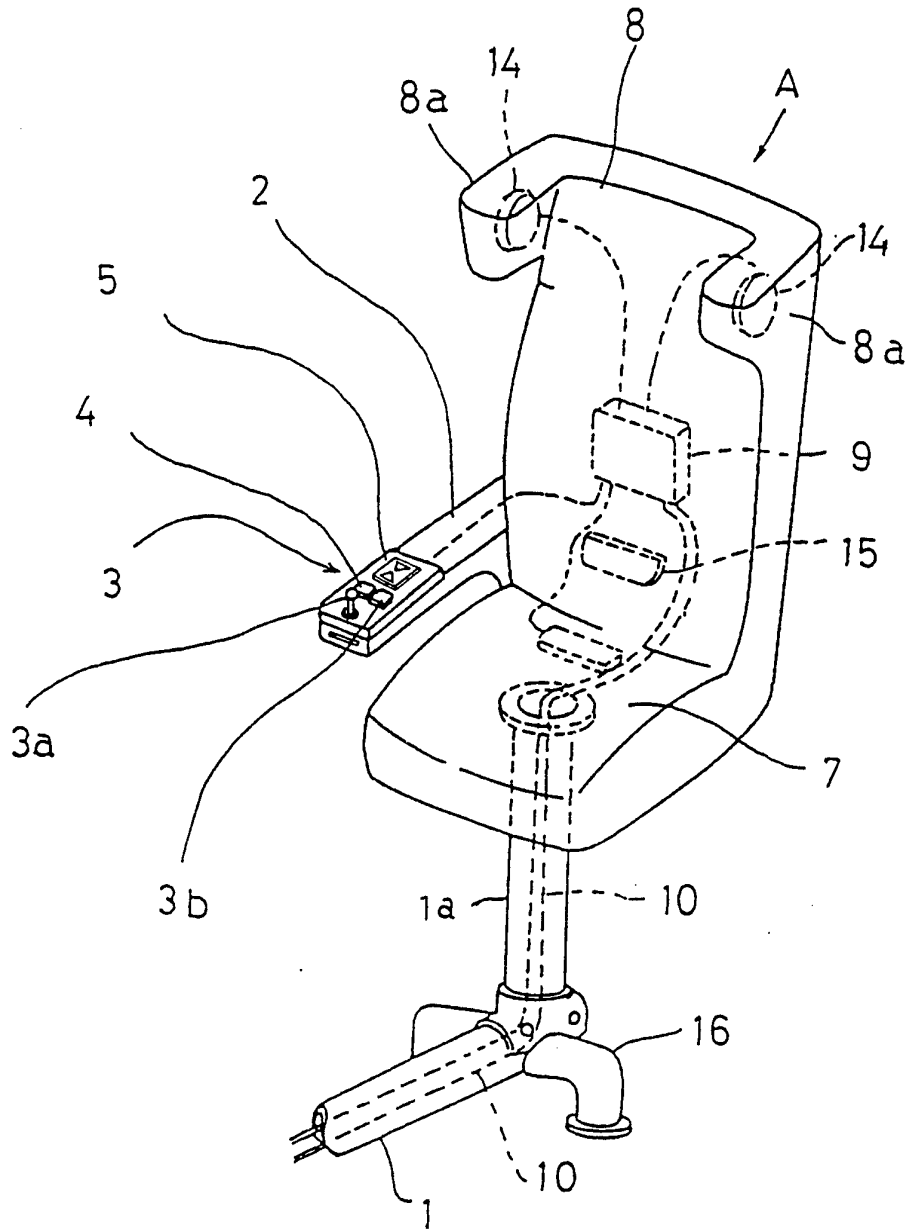
14. 請求項1記載のゲーム機用椅子において、
制御部は、椅子の背もたれ部に内装され、操作部と接続され

-21-

る。

15. 請求項1記載のゲーム機用椅子において、背もたれ部に内挿される振動発生器をさらに有し、振動発生器は、制御部に接続されて、振動発生指令を受けて、振動を発生する。

図 1



3/8

図4

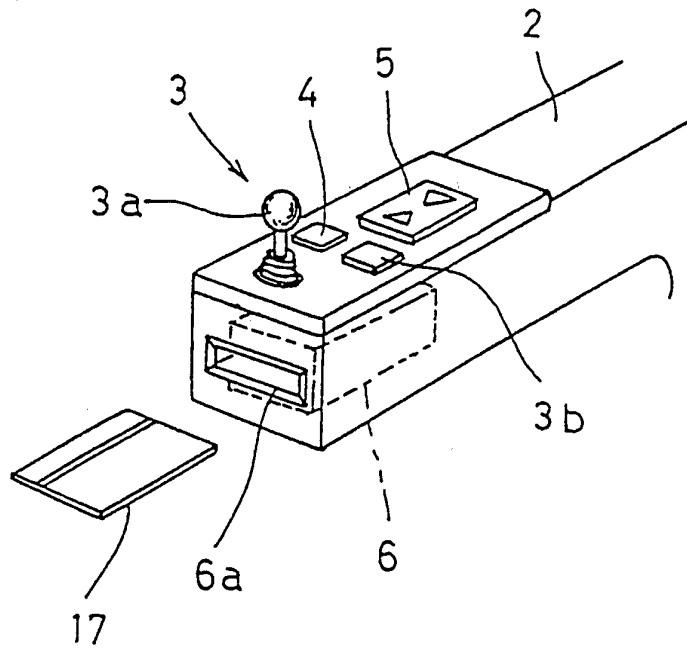


図5

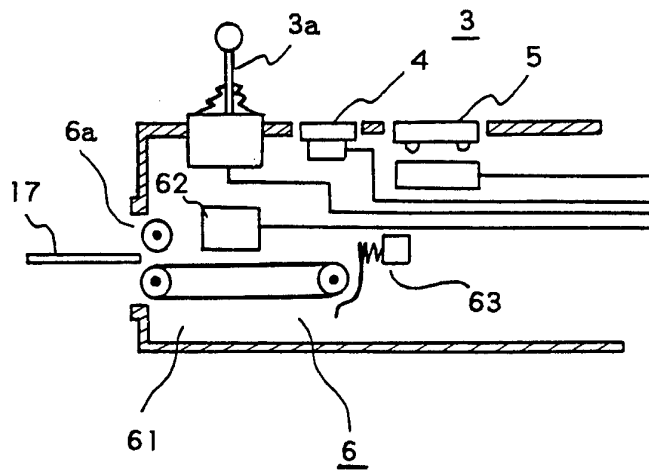
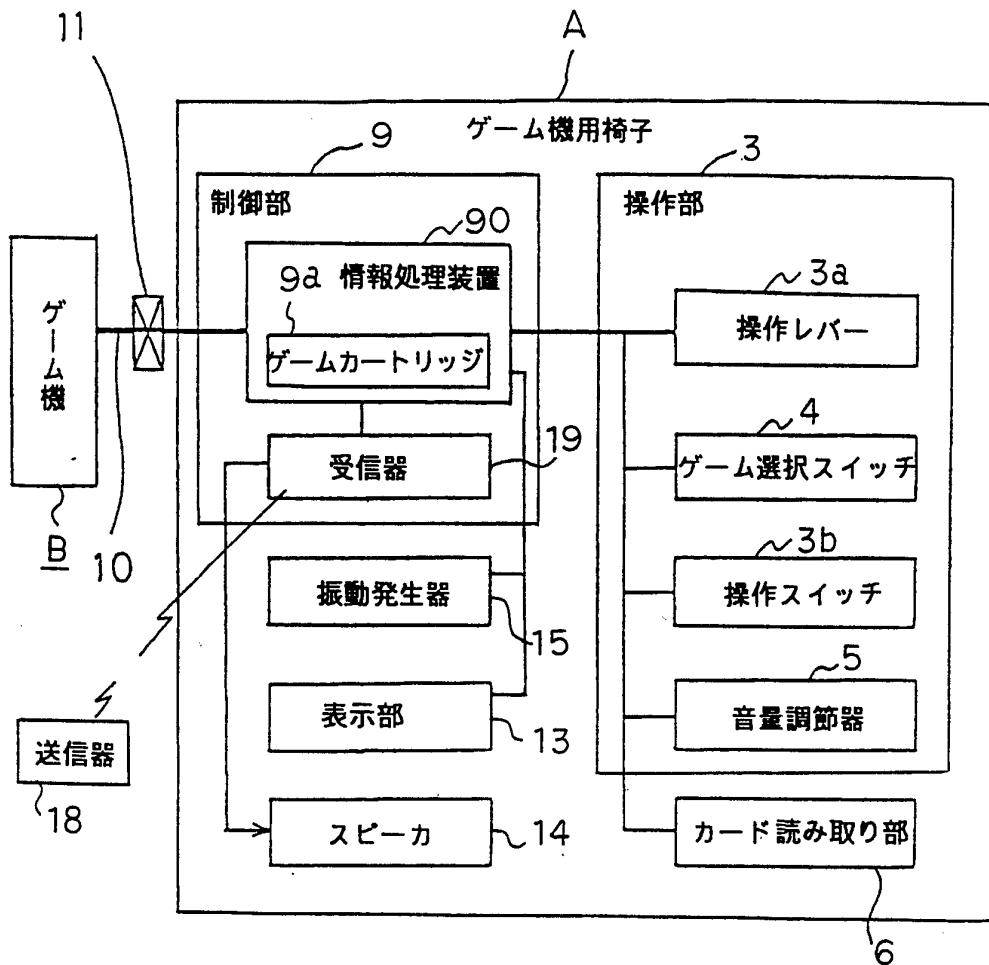


図6



6/8

図7

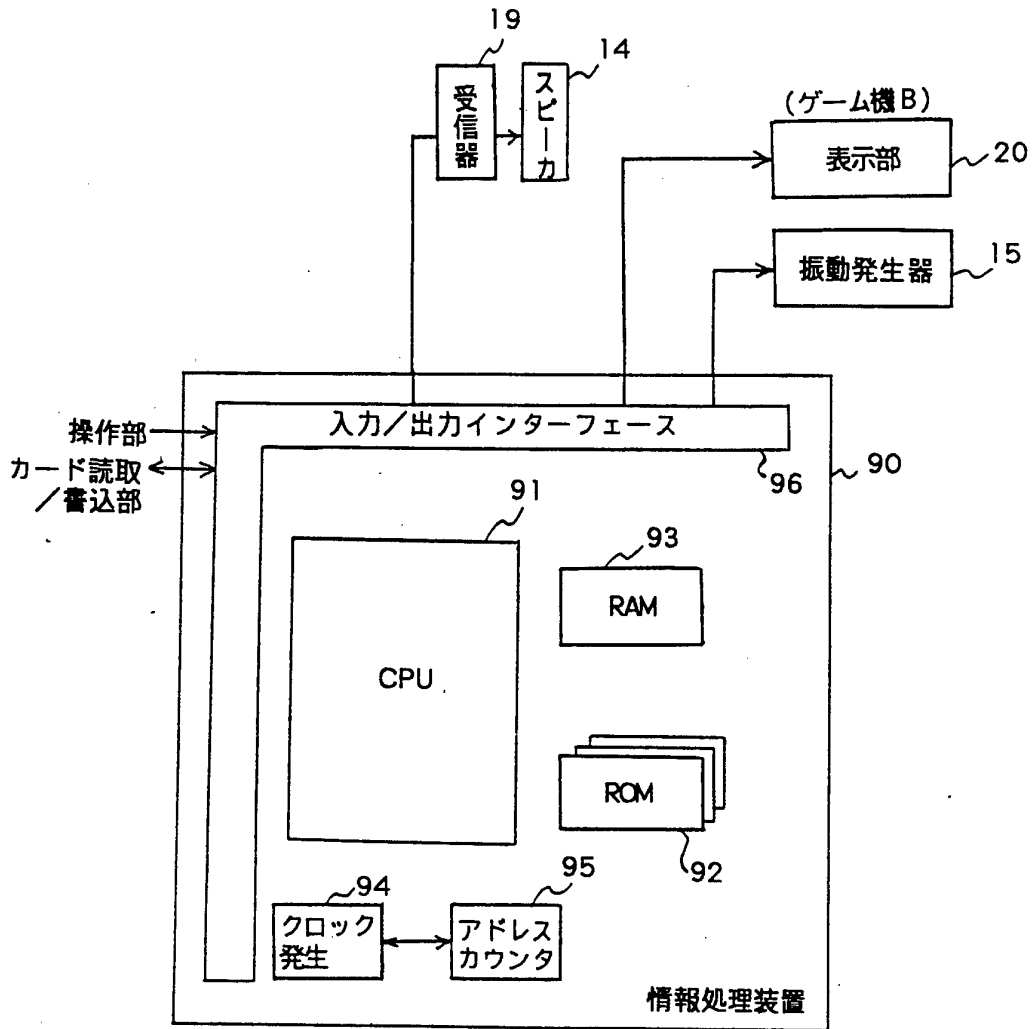


図8

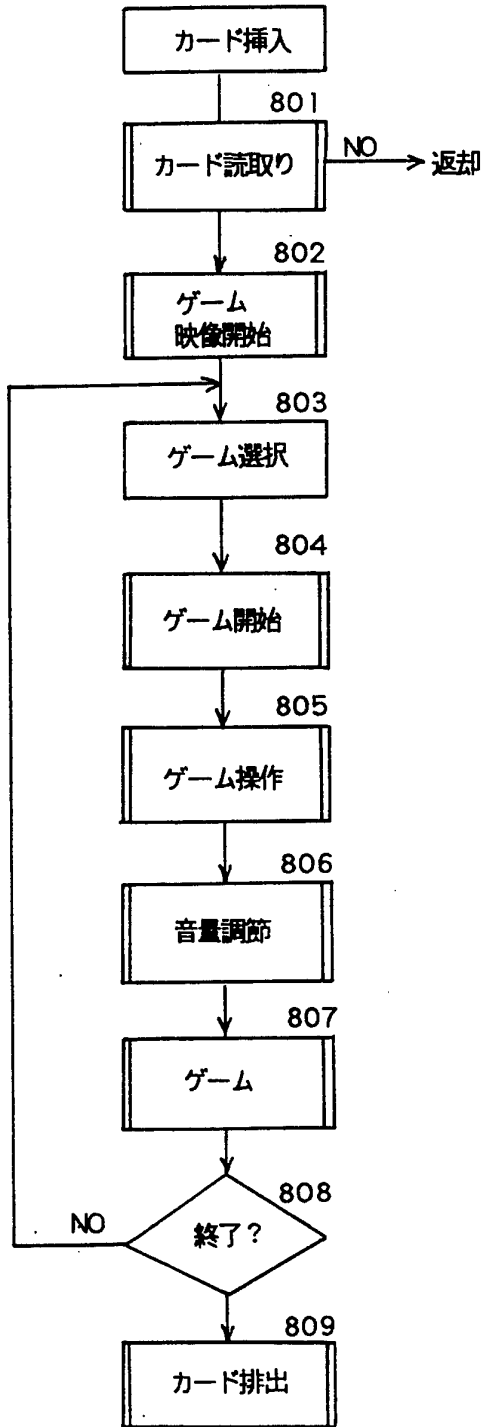
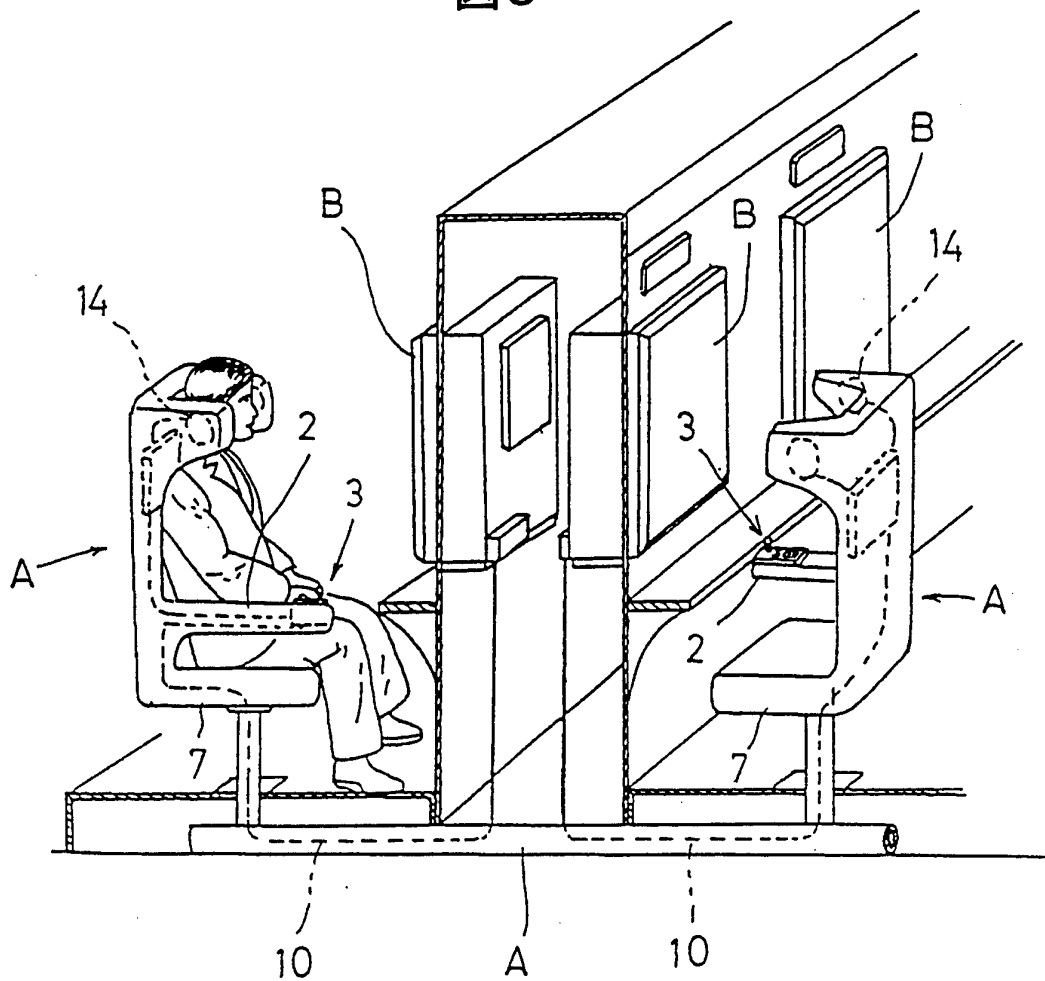


図9



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP93/00887

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER Int. Cl ⁵ A63F7/02, A63F9/22 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Int. Cl ⁵ A63F7/02, A63F9/22 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1920 - 1993 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971 - 1993 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP, U, 4-32781 (Yugen Kaisha Oriental), March 17, 1992 (17. 03. 92), Full descriptions, Fig. 1 (Family: none)	1-15
Y	JP, A, 63-135188 (Kenji Mimura), June 7, 1988 (07. 06. 88), Full descriptions, Figs. 1 to 8 (Family: none)	1-15
Y	JP, A, 63-311982 (Nax K.K.), December 20, 1988 (20. 12. 88), Full descriptions, Figs. 1 to 12 (Family: none)	1-15
Y	JP, U, 53-53007 (Kazuhiko Takeda), May 8, 1978 (08. 05. 78), Full descriptions, Figs. 1 to 5 (Family: none)	2-4
Y	JP, U, 61-48786 (Furex K.K.), April 1, 1986 (01. 04. 86),	7-13, 15
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
<p>* Special categories of cited documents:</p> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier document but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&" document member of the same patent family</p>		
Date of the actual completion of the international search July 27, 1993 (27. 07. 93)		Date of mailing of the international search report August 17, 1993 (17. 08. 93)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP93/00887

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PY	Full descriptions, Figs. 1 to 3 (Family: none) JP, U, 4-128787 (Daikoku Denki K.K.), November 25, 1992 (25. 11. 92), Full descriptions, Figs. 1 to 3 (Family: none)	7-15

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl. ⁵ A 63 F 7 / 0 2, A 6 3 F 9 / 2 2		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl. ⁵ A 6 3 F 7 / 0 2, A 6 3 F 9 / 2 2		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの		
日本国実用新案公報 1920-1993年 日本国公開実用新案公報 1971-1993年		
国際調査で使用了電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP, U, 4-32781 (有限会社 オリエンタル) 17. 3月. 1992 (17. 03. 92) 全文, 第1図 (ファミリーなし)	1-15
Y	JP, A, 63-135188 (三村 建治) 7. 6月. 1988 (07. 06. 88) 全文, 第1-8図 (ファミリーなし)	1-15
Y	JP, A, 63-311982 (株式会社 ナックス)	1-15
<input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 先行文献ではあるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献		「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献
国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日	
27. 07. 93	17.08.93	
名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 斎藤利久	2 C 9 1 1 3
	電話番号 03-3581-1101 内線	3 2 2 2

C (続き). 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
	20. 12月. 1988 (20. 12. 88) 全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	
Y	JP, U, 53-53007 (武田 和彦) 8. 5月. 1978 (08. 05. 78) 全文, 第1-5図 (ファミリーなし)	2-4
Y	JP, U, 61-48786 (株式会社 フレックス) 1. 4月. 1986 (01. 04. 86) 全文, 第1-3図 (ファミリーなし)	7-13, 15
PY	JP, U, 4-128787 (ダイコク電機株式会社) 25. 11月. 1992 (25. 11. 92) 全文, 第1-3図 (ファミリーなし)	7-15