



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록실용신안공보(Y1)

(45) 공고일자 2021년04월20일  
(11) 등록번호 20-0493548  
(24) 등록일자 2021년04월14일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
A63F 13/218 (2014.01) A63F 13/26 (2014.01)  
A63F 13/28 (2014.01) A63F 9/02 (2006.01)
- (52) CPC특허분류  
A63F 13/218 (2015.01)  
A63F 13/26 (2015.01)
- (21) 출원번호 20-2020-0004160
- (22) 출원일자 2020년11월17일  
심사청구일자 2020년11월17일
- (56) 선행기술조사문헌  
KR1020080001942 A\*  
KR200432791 Y1\*  
KR1020150041482 A\*  
\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

- (73) 실용신안권자  
최월용  
서울특별시 동대문구 왕산로 16 (신설동, 동진빌딩)
- (72) 고안자  
최월용  
서울특별시 동대문구 왕산로 16 (신설동, 동진빌딩)
- (74) 대리인  
특허법인테헤란

전체 청구항 수 : 총 4 항

심사관 : 김대홍

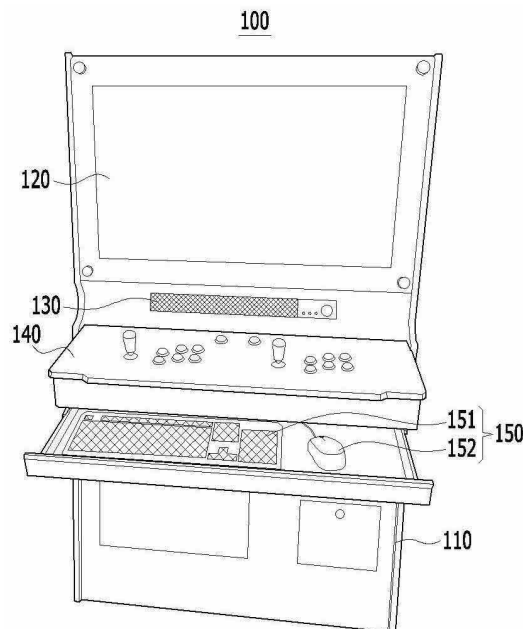
(54) 고안의 명칭 PC기반 오락실 게임기

(57) 요약

PC기반 오락실 게임기가 개시된다. 본 고안의 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기는, 지면으로부터 소정 높이만큼 형성된 박스형 구조이고, 내부에 PC를 내장하는 본체부; 상기 본체부의 상부 일측에 장착되고, PC로부터 전달된 제어신호에 의해 시각적 출력을 수행하는 영상출력부; 상기 본체부의 일측에 장착되고, PC로부터 전달된 제

(뒷면에 계속)

대표도 - 도5



어신호에 의해 청각적 출력을 수행하는 소리출력부; 상기 본체부의 일측에 측방으로 소정 길이만큼 돌출되어 장착되고, 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하며, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력된 입력신호를 PC에 전달하는 조작부; 상기 본체부의 일측에 측방으로 슬라이딩되어 돌출되거나 내입되도록 장착되는 선반부 및 선반부의 상부면에 탑재되어 PC에 제어신호를 입력하는 키보드 및 마우스를 포함하는 입력부; 및 게임 프로그램이 내장되고, 조작부 및 입력부로부터 수신한 제어신호를 바탕으로 내장된 프로그램에 의해 영상출력부 및 소리출력부의 작동을 제어하는 PC;를 포함하는 것을 구성의 요지로 한다.

본 고안에 따르면, 사용자의 취향에 따라 손쉽게 게임기의 설정 및 환경을 변경할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

(52) CPC특허분류

*A63F 13/28* (2015.01)

*A63F 9/02* (2013.01)

*A63F 2009/0217* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

지면으로부터 소정 높이만큼 형성된 박스형 구조이고, 내부에 PC(160)를 내장하는 본체부(110);

상기 본체부(110)의 상부 일측에 장착되고, PC(160)로부터 전달된 제어신호에 의해 시각적 출력을 수행하는 영상출력부(120);

상기 본체부(110)의 일측에 장착되고, PC(160)로부터 전달된 제어신호에 의해 청각적 출력을 수행하는 소리출력부(130);

상기 본체부(110)의 일측에 측방으로 소정 길이만큼 돌출되도록, 본체부(110)의 일측으로부터 탈착 및 부착 가능한 구조로 장착되고, 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하며, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력된 입력신호를 PC(160)에 전달하는 조작부(140);

상기 본체부(110)의 일측에 측방으로 슬라이딩되어 돌출되거나 내입되도록 장착되는 선반부 및 선반부의 상부면에 탑재되어 PC(160)에 제어신호를 입력하는 키보드(151) 및 마우스(152)를 포함하는 입력부(150); 및

게임 프로그램이 내장되고, 조작부(140) 및 입력부(150)로부터 수신한 제어신호를 바탕으로 내장된 프로그램에 의해 영상출력부(120) 및 소리출력부(130)의 작동을 제어하는 PC(160);

를 포함하고,

상기 조작부(140)는,

상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하는 박스형 구조의 조작부 본체블록(141);

상기 조작부 본체블록(141)의 일측면에 돌출 형성되고, 본체부(110)의 일측에 결속되어 조작부 본체블록(141)을 본체부(110)의 일측에 고정시키는 탈착결속구조(142); 및

상기 탈착결속구조(142)의 일단부 또는 일측면에 형성되고, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력되는 신호를 PC(160)에 전달하는 입력신호 접속단자(143);

를 포함하고,

상기 조작부 본체블록(141)은, 조이스틱 및 버튼이 탑재된 상부면이 분리가능한 구조이고,

상기 조작부 본체블록(141)의 상부면을 분리하여, 상부면에 또 다른 수납부재(144)를 거치하는 것을 특징으로 하는 PC기반 오락실 게임기.

#### 청구항 2

제1항에 있어서,

상기 본체부(110)는,

상기 본체부(110)의 상부 일측에 장착되고, 상방 또는 측방으로 슬라이딩 되어 영상출력장치(V)의 위치를 변경하는 위치변경 장착부(170);

상기 위치변경 장착부(170)는,

상기 본체부(110)의 상부 일측에 장착되고, 다수의 플레이트 또는 프레임 구조로 형성된 고정프레임(171);

상기 고정프레임(171)의 일측에 장착되고, 상하방향 또는 좌우방향으로 소정 길이만큼 연장되거나 축소될 수 있는 구조의 위치변경 레일(172); 및

상기 위치변경 레일(172)에 슬라이딩 위치 변경 가능하도록 탑재되고, 일측에 영상출력장치(V)를 장착하는 영상

출력장치 장착부재(173);

를 포함하는 것을 특징으로 하는 PC기반 오락실 게임기.

### 청구항 3

제2항에 있어서,

상기 위치변경 레일(172)은,

상기 본체부(110)의 전방으로 소정 길이의 곡률반경으로 굴곡된 구조이고,

상기 곡률반경의 중심은 본체부(110)의 전방으로 소정 길이만큼 이격된 위치에 배치되는 것을 특징으로 하는 PC기반 오락실 게임기.

### 청구항 4

제2항에 있어서,

상기 위치변경 장착부(170)는,

상기 본체부(110)의 상부 일측에 장착되고, 고정프레임(171)의 정중앙부에 배치되며, 다트 게임판(D)을 장착할 수 있는 구조의 다트게임판 장착부(174);

를 포함하고,

상기 다트게임판 장착부(174)는,

다트 게임판(D)으로부터 입력되는 신호를 PC(160)에 전달하는 입력신호 전달배선이 내장되어 있는 것을 특징으로 하는 PC기반 오락실 게임기.

### 청구항 5

삭제

## 고안의 설명

### 기술 분야

[0001] 본 고안은 PC기반 오락실 게임기에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 내부에 PC를 탑재하여 사용자의 취향에 따라 손쉽게 게임기의 설정 및 환경을 변경할 수 있는 PC기반 오락실 게임기에 관한 것이다.

### 배경 기술

[0002] 비디오 게임은 매우 대중적이며 점점 더 복잡해져서 비디오 게임 내의 기능을 활성화시키기 위해 작동될 수 있는(예를 들어, 누르거나, 돌리는 등의 작동) 다수의 입력부(예를 들어, 버튼, 조이스틱)를 갖는 비디오 게임 컨트롤러를 요구한다.

[0003] 입력부가 작동됨에 따라 전기 신호가 생성, 처리 및/또는 컨트롤러가 연결된 게임 콘솔로 전송된다. 콘솔은 컨트롤러에서 수신한 신호에 따라 비디오 게임을 적어도 부분적으로 작동시킨다.

[0004] 시장에는 다양한 게임 콘솔이 있으며, 각각의 콘솔은 상이한 유형의 컨트롤러(예를 들어, 상이한 유형 또는 조합의 입력부를 가짐)를 사용하거나 다중 유형의 컨트롤러의 사용을 수용할 수 있다.

[0005] 현재 플레이스테이션 2(PS2), 엑스 박스(XBOX) 등과 같은 다양한 비디오 게임기가 제공되고 있으며, 이러한 비디오 게임기를 적용하여 대형 화면을 통해 소비자가 게임을 즐길 수 있도록 하는 업소용 비디오 게임기가 제공되고 있다.(도 1 참조)

- [0006] 이러한 업소용 비디오 게임기는 재생되는 게임에 따라 권총형의 컨트롤러, 운전대 모양의 컨트롤러, 오토바이 핸들 형상의 컨트롤러, 조그셔틀 형상의 컨트롤러 등이 사용되게 된다.
- [0007] 그러나, 종래에는 상기와같이 서로 다른 형태의 컨트롤러들이 비디오 게임기에 일체로 형성되는 것이기 때문에 해당 업소에서는 각각의 컨트롤러들을 이용하는 게임을 소비자에게 제공하기 위해서는 모든 컨트롤러들이 각각 구비된 비디오 게임기들을 모두 구매해야만 하는 문제점이 있었고, 또한 특정 컨트롤러를 이용하는 인기 게임의 경우 많은 사람들이 게임하기를 원하더라도 게임기가 모자라 이용할 수 없게 되는 문제점이 있었다.
- [0008] 따라서, 상기 언급한 종래 기술에 따른 문제점을 해결할 수 있는 기술이 필요한 실정이다.

**선행기술문헌**

**특허문헌**

- [0009] (특허문헌 0001) 한국등록특허공보 제10-1677267호 (등록일자: 2016년 11월 11일)

**고안의 내용**

**해결하려는 과제**

- [0010] 본 고안의 목적은, 사용자의 취향에 따라 손쉽게 게임기의 설정 및 환경을 변경할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공하는 것이다.

**과제의 해결 수단**

- [0011] 이러한 목적을 달성하기 위한 본 고안의 일 측면에 따른 PC기반 오락실 게임기는, 지면으로부터 소정 높이만큼 형성된 박스형 구조이고, 내부에 PC를 내장하는 본체부; 상기 본체부의 상부 일측에 장착되고, PC로부터 전달된 제어신호에 의해 시각적 출력을 수행하는 영상출력부; 상기 본체부의 일측에 장착되고, PC로부터 전달된 제어신호에 의해 청각적 출력을 수행하는 소리출력부; 상기 본체부의 일측에 측방으로 소정 길이만큼 돌출되어 장착되고, 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하며, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력된 입력신호를 PC에 전달하는 조작부; 상기 본체부의 일측에 측방으로 슬라이딩되어 돌출되거나 내입되도록 장착되는 선반부 및 선반부의 상부면에 탑재되어 PC에 제어신호를 입력하는 키보드 및 마우스를 포함하는 입력부; 및 게임 프로그램이 내장되고, 조작부 및 입력부로부터 수신한 제어신호를 바탕으로 내장된 프로그램에 의해 영상출력부 및 소리출력부의 작동을 제어하는 PC;를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0012] 본 고안의 일 실시예에 있어서, 상기 본체부는, 상기 본체부의 상부 일측에 장착되고, 상방 또는 측방으로 슬라이딩 되어 영상출력장치의 위치를 변경하는 위치변경 장착부;를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0013] 이 경우, 상기 위치변경 장착부는, 상기 본체부의 상부 일측에 장착되고, 다수의 플레이트 또는 프레임 구조로 형성된 고정프레임; 상기 고정프레임의 일측에 장착되고, 상하방향 또는 좌우방향으로 소정 길이만큼 연장되거나 축소될 수 있는 구조의 위치변경 레일; 및 상기 위치변경 레일에 슬라이딩 위치 변경 가능하도록 탑재되고, 일측에 영상출력장치를 장착하는 영상출력장치 장착부재;를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0014] 또한, 상기 위치변경 레일은, 상기 본체부의 전방으로 소정 길이의 곡률반경으로 굴곡된 구조이고, 상기 곡률반경의 중심은 본체부의 전방으로 소정 길이만큼 이격된 위치에 배치될 수 있다.
- [0015] 본 고안의 일 실시예에 있어서, 상기 위치변경 장착부는, 상기 본체부의 상부 일측에 장착되고, 고정프레임의 정중앙부에 배치되며, 다트 게임판을 장착할 수 있는 구조의 다트게임판 장착부;를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0016] 이 경우, 상기 다트게임판 장착부는, 다트 게임판으로부터 입력되는 신호를 PC에 전달하는 입력신호 전달배선이 내장될 수 있다.
- [0017] 본 고안의 일 실시예에 있어서, 상기 조작부는, 상기 본체부의 일측으로부터 탈착 및 부착 가능한 구조로 장착될 수 있다.
- [0018] 본 고안의 일 실시예에 있어서, 상기 조작부는, 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하는 박스형 구조의 조작부 본체블록; 상기 조작부 본체블록의 일측면에 돌출 형성되고, 본체부의 일측에 결속되어 조작부 본체블록을 본체

부의 일측에 고정시키는 탈착결속구조; 및 상기 탈착결속구조의 일단부 또는 일측면에 형성되고, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력되는 신호를 PC에 전달하는 입력신호 접속단자;를 포함하는 구성일 수 있다.

[0019] 이 경우, 상기 조작부 본체블록은, 조이스틱 및 버튼이 탑재된 상부면이 분리가능한 구조이고, 상기 조작부 본체블록의 상부면을 분리하여, 상부면에 또 다른 수납부재를 거치할 수 있다.

**고안의 효과**

[0020] 이상에서 설명한 바와 같이, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 본체부, 영상출력부, 소리출력부, 조작부, 입력부 및 PC를 구비함으로써, 사용자의 취향에 따라 손쉽게 게임기의 설정 및 환경을 변경할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

[0021] 또한, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 영상출력부와 소리출력부의 작동을 제어하는 PC 및 사용자에 의해 제어신호를 입력하는 키보드와 마우스를 구비함으로써, PC에 저장된 게임 프로그램을 사용자의 취향에 따라 손쉽게 설정할 수 있고, 게임 프로그램 뿐만 아니라 PC에 저장된 또 다른 프로그램 및 저장 데이터를 활용할 수 있어, 다양한 용도로 범용적으로 활용될 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

[0022] 또한, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 고정프레임, 위치변경 레일 및 영상출력장치 장착부재를 포함하는 위치변경 장착부를 구비함으로써, 영상출력장치의 위치를 사용자의 의도에 따라 다양한 위치에 배치할 수 있고, 경우에 따라 둘 또는 다수의 영상출력장치를 본체부의 일측에 다양한 방향으로 설치할 수 있어, 게임의 내용에 따라 다양한 영상출력 환경을 설정할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

[0023] 또한, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 다트게임판 장착부 및 입력신호 전달배선을 특정 위치에 구비함으로써, 다트 게임기로 활용할 수 있고, 다트 게임을 진행함에 있어 다양한 위치에 배치되는 영상출력장치와 함께 종래 다트 게임기 구조와는 다른 다양한 구조를 갖는 다트 게임기 환경을 구성할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

[0024] 또한, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 조작부 본체블록, 탈착결속구조 및 입력신호 접속단자를 포함하는 조작부를 구비하고, 또 다른 수납부재를 거치할 수 있도록 조작부 본체블록의 상부면을 탈부착 가능한 구조로 구성함으로써, 게임 프로그램의 종류에 따라 조작부의 종류를 달리하여 장착함으로써 다양한 게임에 대응하는 게임기의 환경을 손쉽게 설정할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0025] 도 1은 종래 기술에 따른 오락실 게임기를 나타내는 사진이다.
- 도 2는 본 고안의 일 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 정면도이다.
- 도 3은 도 2에 도시된 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 측면도이다.
- 도 4는 도 2에 도시된 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 평면도이다.
- 도 5는 본 고안의 일 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 사시도이다.
- 도 6은 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 측면도이다.
- 도 7은 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 평면도 및 정면도이다.
- 도 8은 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 정면도이다.

**고안을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0026] 이하 도면을 참조하여 본 고안의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 이에 앞서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정하여 해석되어서는 아니되며, 본 고안의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야 한다.

[0027] 본 명세서 전체에서, 어떤 부재가 다른 부재 "상에" 위치하고 있다고 할 때, 이는 어떤 부재가 다른 부재에 접해 있는 경우뿐 아니라 두 부재 사이에 또 다른 부재가 존재하는 경우도 포함한다. 본 명세서 전체에서, 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함" 한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

- [0028] 도 2에는 본 고안의 일 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 정면도가 도시되어 있고, 도 3에는 도 2에 도시된 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 측면도가 도시되어 있으며, 도 4에는 도 2에 도시된 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 평면도가 도시되어 있다.
- [0029] 이들 도면을 참조하면, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 본체부(110), 영상출력부(120), 소리출력부(130), 조작부(140), 입력부(150) 및 PC(160)를 구비함으로써, 사용자의 취향에 따라 손쉽게 게임기의 설정 및 환경을 변경할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.
- [0030] 이하에서는 도면을 참조하여 본 고안의 일 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 구성하는 각 구성에 대해 상세히 설명한다.
- [0031] 본 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기(100)의 본체부(110)는, 도 2 내지 도 5에 도시된 바와 같이, 성인 평균 키와 대응되는 높이로 형성된 박스형 구조이고, 내부에 PC(160)가 내장된 구성이다.
- [0032] 본체부(110) 내부에 내장된 PC(160)에는 게임 프로그램이 내장되어 있어, 사용자가 원하는 게임을 플레이 할 수 있도록 입력부(150)로부터 게임 세팅 관련 신호를 입력 받게 된다. 사용자에게 의해 게임 세팅이 완료되면, PC(160)는 조작부(140)에 구비된 조이스틱과 버튼 등으로 게임 플레이 관련 제어 신호를 입력 받게 된다. 이때, PC(160) 내에 저장된 게임 프로그램의 연산처리에 의해 발생하는 영상출력신호 및 소리 출력신호를 각각 영상출력부(120)와 소리출력부(130)에 전달하여 제어하게 된다.
- [0033] 본 실시예에 따른 영상출력부(120)는, 본체부(110)의 상부 일측에 장착되는 구성으로서, PC(160)로부터 전달된 제어신호에 의해 시각적 출력을 수행한다. 또한, 소리출력부(130)는, 본체부(110)의 일측에 장착되는 구성으로서, PC(160)로부터 전달된 제어신호에 의해 청각적 출력을 수행한다.
- [0034] 본 실시예에 따른 조작부(140)는, 본체부(110)의 일측에 측방으로 소정 길이만큼 돌출되어 장착되는 구성으로서, 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하며, 조이스틱 및 버튼으로부터 입력된 입력신호를 PC(160)에 전달할 수 있다.
- [0035] 도 2 내지 도 5에는 조작부(140)의 상부면에 조이스틱과 버튼만이 도시되어 있으나, 이에 한정되는 것은 아니며 다양한 형태의 입력 장치가 탑재될 수 있다. 예를 들어, 원형 핸들, 스포츠카 핸들, 모형 권총, 전자 다트 판넬, 터치 판넬 등을 예로 들 수 있다.
- [0036] 본 실시예에 따른 입력부(150)는, 도 3 및 도 5에 도시된 바와 같이, 본체부(110)의 일측에 측방으로 슬라이딩 되어 돌출되거나 내입되도록 장착되는 선반부 및 선반부의 상부면에 탑재되어 PC(160)에 제어신호를 입력하는 키보드(151) 및 마우스(152)를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0037] 사용자는 입력부(150)의 키보드(151)와 마우스(152)를 이용하여 사용자가 원하는 게임 프로그램을 PC(160)로부터 실행시킬 수 있다.
- [0038] 경우에 따라서, 사용자는 키보드(151)와 마우스(152)를 이용하여 게임 프로그램이 아닌 또 다른 컴퓨터 작업을 수행할 수 있다. 이때, 사용자는 PC(160)와 연결된 영상출력부(120)와 소리출력부(130)를 활용할 수 있음은 물론이다.
- [0039] 이 경우, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 영상출력부(120)와 소리출력부(130)의 작동을 제어하는 PC(160) 및 사용자에게 의해 제어신호를 입력하는 키보드(151)와 마우스(152)를 구비함으로써, PC(160)에 저장된 게임 프로그램을 사용자의 취향에 따라 손쉽게 설정할 수 있고, 게임 프로그램 뿐만 아니라 PC(160)에 저장된 또 다른 프로그램 및 저장 데이터를 활용할 수 있어, 다양한 용도로 범용적으로 활용될 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.
- [0040] 도 6에는 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 측면도가 도시되어 있다.
- [0041] 도 6을 참조하면, 본 실시예에 따른 조작부(140)는 특정 구조의 조작부 본체블록(141), 탈착결속구조(142) 및 입력신호 접속단자(143)를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0042] 구체적으로, 조작부 본체블록(141)은 상부면에 조이스틱 및 버튼을 탑재하는 박스형 구조로서, 본체부(110)의 일측에 탈부착 가능하도록 장착되는 구조이다. 이를 위해, 조작부 본체블록(141)의 일측면에는 탈착결속구조(142)가 형성되어 있어, 본체부(110)의 일측과 결속되어 조작부 본체블록(141)을 본체부(110)의 일측에 고정시킬 수 있다. 이때, 탈착결속구조(142)의 일단부 또는 일측면에 입력신호 접속단자(143)가 형성되어 있어, 조이

스틱 및 버튼으로부터 입력되는 신호를 PC(160)에 전달할 수 있다.

- [0043] 경우에 따라서, 도 6에 도시된 바와 같이, 조작부 본체블록(141)은, 조이스틱 및 버튼이 탑재된 상부면이 분리 가능한 구조일 수 있다. 이때, 조작부 본체블록(141)의 상부면을 분리하여, 상부면에 또 다른 수납부재(144)를 거치할 수 있다.
- [0044] 이 경우, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 조작부 본체블록(141), 탈착결속구조(142) 및 입력신호 접속단자(143)를 포함하는 조작부(140)를 구비하고, 또 다른 수납부재(144)를 거치할 수 있도록 조작부 본체블록(141)의 상부면을 탈부착 가능한 구조로 구성함으로써, 게임 프로그램의 종류에 따라 조작부(140)의 종류를 달리하여 장착함으로써 다양한 게임에 대응하는 게임기의 환경을 손쉽게 설정할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.
- [0045] 도 7에는 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 평면도 및 정면도가 도시되어 있고, 도 8에는 본 고안의 또 다른 실시예에 따른 PC기반 오락실 게임기를 나타내는 정면도가 도시되어 있다.
- [0046] 이들 도면을 참조하면, 본 실시예에 따른 본체부(110)는 영상출력장치(V)의 위치를 변경하는 위치변경 장착부(170)를 더 포함하는 구성일 수 있다.
- [0047] 구체적으로, 위치변경 장착부(170)는, 본체부(110)의 상부 일측에 장착되는 구성으로서, 상방 또는 측방으로 슬라이딩 되어 영상출력장치(V)의 위치를 변경할 수 있도록, 특정 구조의 고정프레임(171), 위치변경 레일(172) 및 영상출력장치 장착부재(173)를 포함하는 구성일 수 있다.
- [0048] 고정프레임(171)은, 도 7에 도시된 바와 같이, 본체부(110)의 상부 일측에 장착되는 구성으로서, 다수의 플레이트 또는 프레임 구조로 형성될 수 있다.
- [0049] 위치변경 레일(172)은, 고정프레임(171)의 일측 또는 양측에 장착되는 구성으로서, 상하방향 또는 좌우방향으로 소정 길이만큼 연장되거나 축소될 수 있는 구조일 수 있다. 예를 들어, 위치변경 레일(172)은 다수의 슬라이딩 레일이 겹쳐 배치된 구조일 수 있다. 바람직하게, 도 7에 도시된 바와 같이,
- [0050] 영상출력장치 장착부재(173)는, 위치변경 레일(172)에 슬라이딩 위치 변경 가능하도록 탑재되는 구성으로서, 일측에 영상출력장치(V)를 장착할 수 있다. 영상출력장치 장착부재(173)의 일측에는 영상출력장치(V)의 후면에 형성된 베사홀(VESA hole)과 체결될 수 있는 볼트홀이 다양한 크기로 형성될 수 있다. 예를 들어 75mm X 75mm 베사 규격, 100mm X 100mm의 베사 규격 뿐만 아니라, 다양한 크기로 형성된 체결 구조까지 적용할 수 있도록 다양한 위치에 볼트홀이 형성됨이 바람직하다.
- [0051] 경우에 따라서, 도 7에 도시된 바와 같이, 위치변경 레일(172)은, 본체부(110)의 전방으로 소정 길이의 곡률반경으로 굴곡된 구조일 수 있다. 이때, 곡률반경의 중심은 본체부(110)의 전방으로 소정 길이만큼 이격된 위치에 배치됨이 바람직하다.
- [0052] 이 경우, 도 8의 100'의 경우와 같이 다수의 영상출력장치(V)를 탑재하여 사용자로 하여금 게임 플레이어의 몰입도를 향상시킬 수 있으며, 파노라마 영상 재생 등 다양한 용도로 활용할 수 있음은 물론이다.
- [0053] 이 경우, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 고정프레임(171), 위치변경 레일(172) 및 영상출력장치 장착부재(173)를 포함하는 위치변경 장착부(170)를 구비함으로써, 영상출력장치(V)의 위치를 사용자의 의도에 따라 다양한 위치에 배치할 수 있고, 경우에 따라 둘 또는 다수의 영상출력장치(V)를 본체부(110)의 일측에 다양한 방향으로 설치할 수 있어, 게임의 내용에 따라 다양한 영상출력 환경을 설정할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.
- [0054] 경우에 따라서, 본체부(110)의 상부 일측 고정프레임(171)의 정중앙부에 다트게임판 장착부(174)를 장착할 수 있다. 다트게임판 장착부(174)는, 도 7의 (b)에 도시된 바와 같이, 다트 게임판(D)을 장착할 수 있는 구조로서, 다양한 크기 및 사양의 다트 게임판을 장착할 수 있다.
- [0055] 이때, 다트게임판 장착부(174)는, 다트 게임판(D)으로부터 입력되는 신호를 PC(160)에 전달하는 입력신호 전달 배선이 내장된 구조임이 바람직하다.
- [0056] 이 경우, 본 고안의 PC기반 오락실 게임기에 따르면, 특정 구조의 다트게임판 장착부(174) 및 입력신호 전달배선을 특정 위치에 구비함으로써, 다트 게임기로 활용할 수 있고, 다트 게임을 진행함에 있어 다양한 위치에 배치되는 영상출력장치(V)와 함께 종래 다트 게임기 구조와는 다른 다양한 구조를 갖는 다트 게임기 환경을 구성할 수 있는 PC기반 오락실 게임기를 제공할 수 있다.



[0057] 이상의 본 고안의 상세한 설명에서는 그에 따른 특별한 실시예에 대해서만 기술하였다. 하지만 본 고안은 상세한 설명에서 언급되는 특별한 형태로 한정되는 것이 아닌 것으로 이해되어야 하며, 오히려 첨부된 청구범위에 의해 정의되는 본 고안의 정신과 범위 내에 있는 모든 변형물과 균등물 및 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[0058] 즉, 본 고안은 상술한 특정의 실시예 및 설명에 한정되지 아니하며, 청구범위에서 청구하는 본 고안의 요지를 벗어남이 없이 본 고안이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구든지 다양한 변형 실시가 가능하며, 그와 같은 변형은 본 고안의 보호 범위 내에 있게 된다.

**부호의 설명**

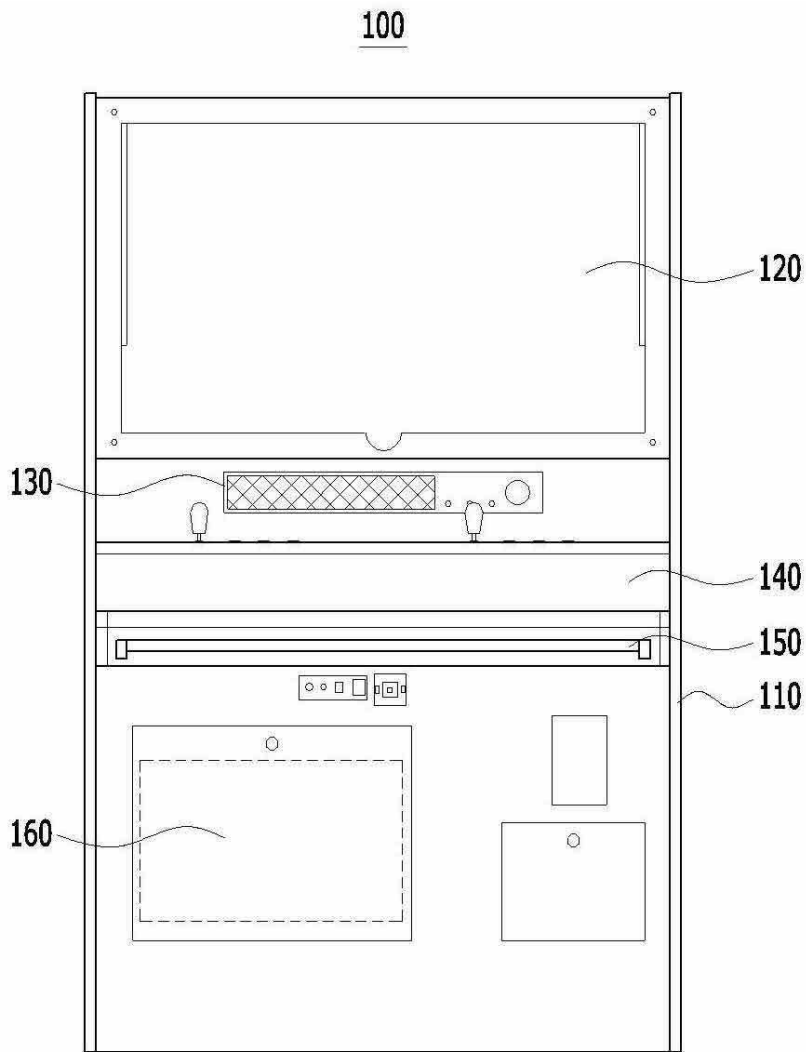
- [0059] 100: PC기반 오락실 게임기
- 110: 본체부
- 120: 영상출력부
- 130: 소리출력부
- 140: 조작부
- 141: 조작부 본체블록
- 142: 탈착결속구조
- 143: 입력신호 접속단자
- 144: 또 다른 수납부재
- 145: 또 다른 조작핸들
- 150: 입력부
- 151: 키보드
- 152: 마우스
- 160: PC
- 170: 위치변경 장착부
- 171: 고정프레임
- 172: 위치변경 레일
- 173: 영상출력장치 장착부재
- 174: 다트게임판 장착부
- V: 영상출력장치
- D: 다트게임판

도면

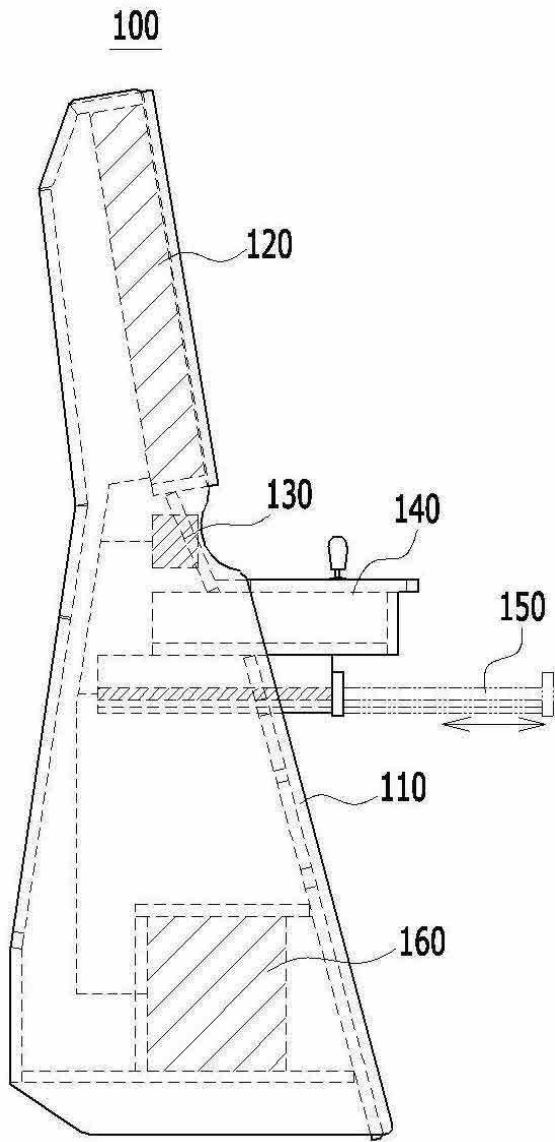
도면1



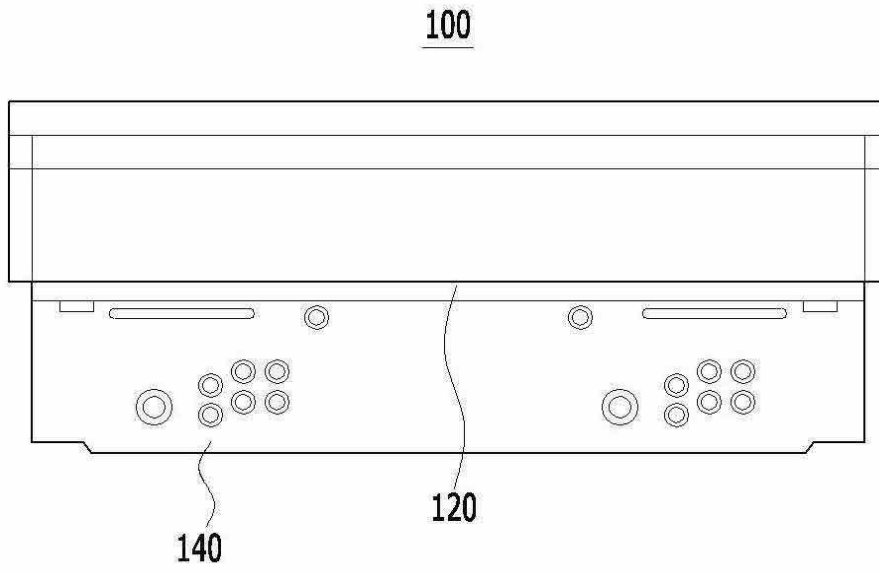
도면2



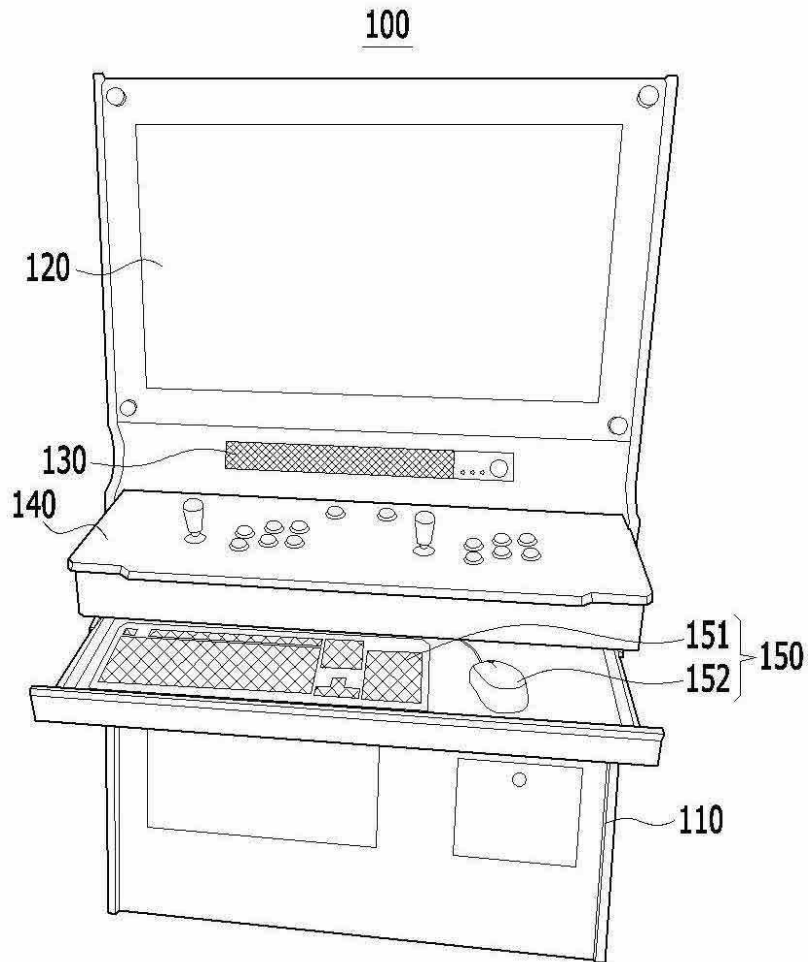
도면3



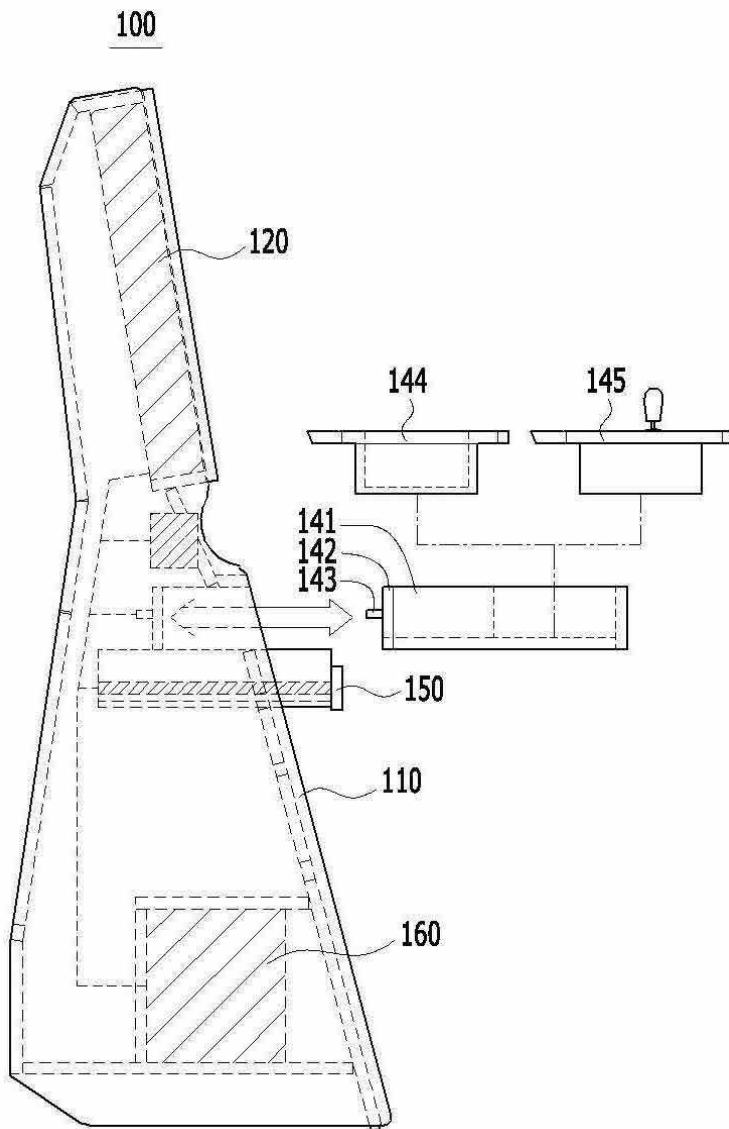
도면4



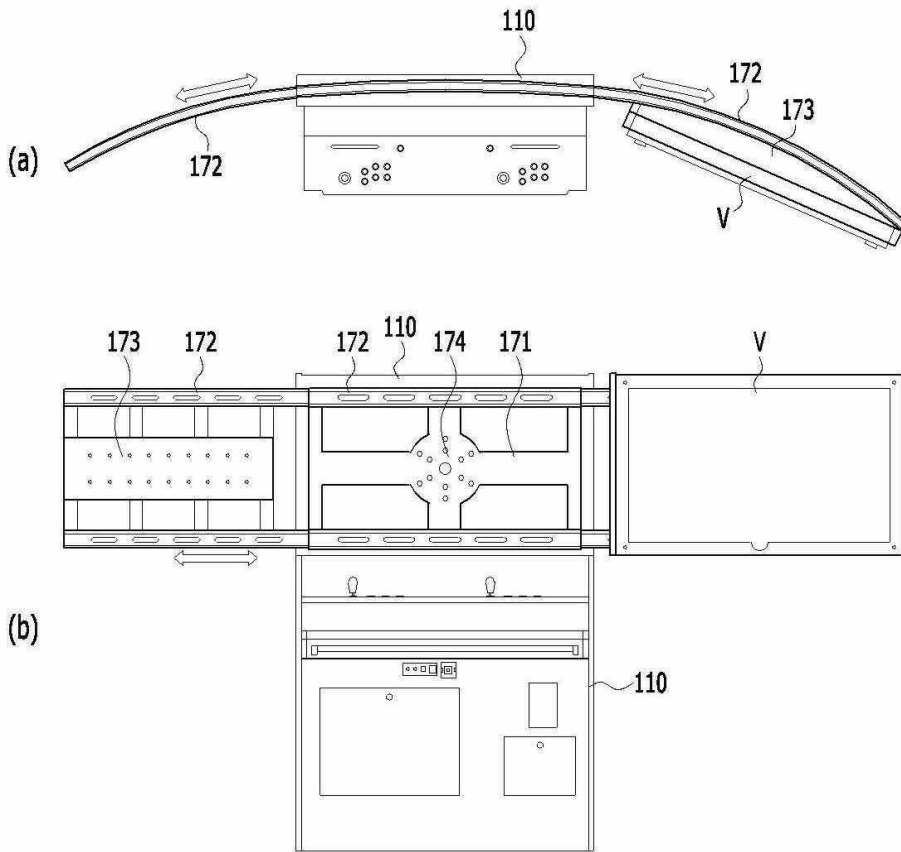
도면5



도면6



도면7



도면8

