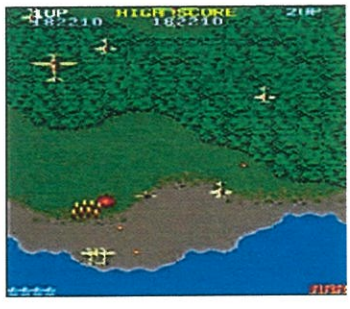
本機具業經經濟部電子遊戲機評鑑委員會 107 年 3 月 18 日第 304 次會議評鑑為非屬電子遊戲機 D041

電子遊戲機說明書

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：
遊戲流程	投入硬幣 ⇨ 開始遊戲 ⇨ 挑戰失敗或時間到點 ⇨ 遊戲結束
遊戲說明	1. 投入一枚十元硬幣後，選擇遊戲後，即可開始遊戲。 2. 本機具共有 50 種遊戲，每次投幣只能選擇 1 樣遊戲，若要遊玩其他遊戲需再投幣。 3. 本機具可以訓練瞬間反應能力及手眼協調性。 4. 本機台無網際網路連線及退幣、積分、押分功能，懇請評為非屬遊戲機類。 遊戲介紹：

1941 反擊(COUNTER ATTACK)	
	投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)
1942	
	投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評選委員會107年2月18日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：

1943(THE BATTLE OF MIDWAY)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

1944(THE LOOP MASTER)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

彩京 1945I(STRIKERS 1945)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

19XX(THE WAR AGAINST DESTINY)

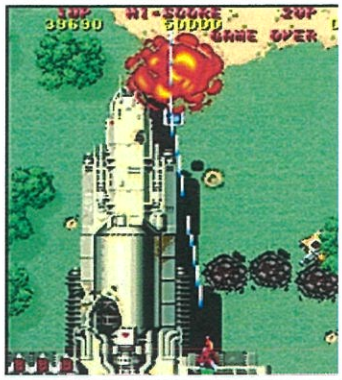


投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 109 年 3 月 18 日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

雷電版本 1(RAIDEN)



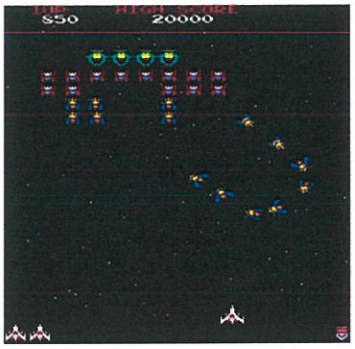
投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

雷牙(STRATO FIGHTER)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作飛行機閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若飛行機觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

大蜜蜂



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家以機台上之搖桿控制飛機之左右方向，以射擊鍵射擊蜜蜂，若飛機遭到蜜蜂撞擊或射出之子彈擊中即會失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為兩次，第三次即結束)

小蜜蜂



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家以機台上之搖桿控制飛機之左右方向，以射擊鍵射擊蜜蜂，若飛機遭到蜜蜂撞擊或射出之子彈擊中即會失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為兩次，第三次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 109 年 7 月 8 日
304 次評鑑認定為非屬電子遊戲機

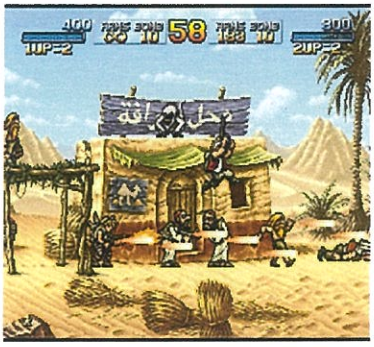
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：

合金彈頭(METAL SLUG)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

合金彈頭 2(METAL SLUG 2)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

合金彈頭 3(METAL SLUG 3)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

合金彈頭 4(METAL SLUG 4)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 109 年 3 月 18 日
304 次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：

合金彈頭 5(METAL SLUG 5)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

合金彈頭 6(METAL SLUG 6)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

合金彈頭 X(METAL SLUG X)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

三國戰紀 V115



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿操作角色，使用按鍵拿出鈍器攻擊侵略者，若角色碰到侵略者，遊戲將提前結束。(可失敗次數為兩次，第三次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 107 年 7 月 18 日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

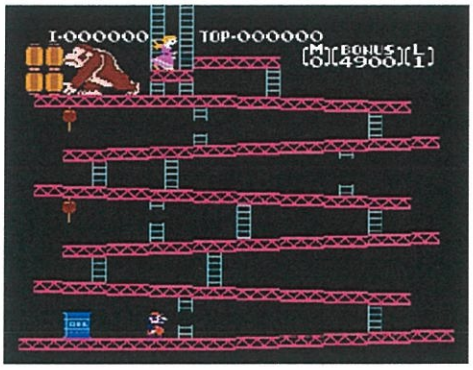
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

大工之源先生



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿操作角色，使用按鍵拿出槌子攻擊侵略者，若角色碰到侵略者，遊戲將提前結束。(可失敗次數為兩次，第三次即結束)

大金剛(DONKEY KONG)



投入一枚十元後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。敵人抓住同伴，玩家必須利用搖桿控制角色，使用按鈕進行跳躍及攀爬梯子，去營救他的同伴。敵人為了阻止主角營救同伴，會往下扔出障礙物，碰觸到障礙物則挑戰失敗，遊戲將會提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)當主角抵達終點，同伴將會被釋放。

大金剛 J(DONKEY KONG J)



投入一枚十元後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。敵人抓住同伴，並將他關入籠子。玩家必須利用搖桿控制角色，使用按鈕進行跳躍及攀爬藤蔓，去營救他的同伴。敵人為了阻止主角營救同伴，會往下扔出障礙物，碰觸到障礙物則挑戰失敗，遊戲將會提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)當主角抵達終點，同伴將會被釋放。

本機具業經經濟部電子遊戲機評鑑委員會109年2月18日第304次會議評鑑爲非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

魔鬼氣泡 2



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿作左右移動，使用按鍵發射物體碰撞氣球，若角色碰觸到氣球，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

中國龍(DRAGON WORLD)



投入一枚十元硬幣後，選擇關卡，即可開始遊戲。遊戲開始時，畫面上方會出現一條時間表，此時間表用盡遊戲將會結束。(遊戲時間為五分鐘)
遊戲中玩家需在畫面中找到相同的牌，將牌移動到下方的表格內，同樣圖案的牌，累積三張即可消除，如果移動到下方的牌為七張，而七張牌又沒有累積相同的三張牌，遊戲將會提前結束。

中華龍 II(DRAGON WORLD 2)

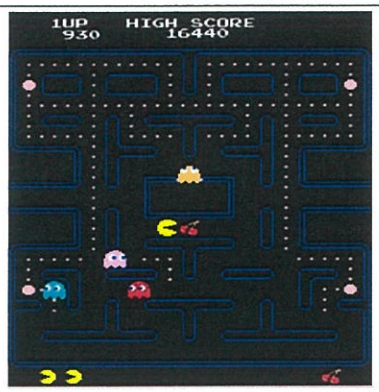


投入一枚十元硬幣後，選擇關卡，即可開始遊戲。遊戲開始時，畫面上方會出現一條時間表，此時間表用盡遊戲將會結束。(遊戲時間為五分鐘)
遊戲中玩家需在畫面中找到相同的牌，將牌移動到下方的表格內，同樣圖案的牌，累積三張即可消除，如果移動到下方的牌為七張，而七張牌又沒有累積相同的三張牌，遊戲將會提前結束。

本機具業經經濟部電子遊戲機
計審委員會109年3月18日
第304次會議評點為非屬電子遊戲機

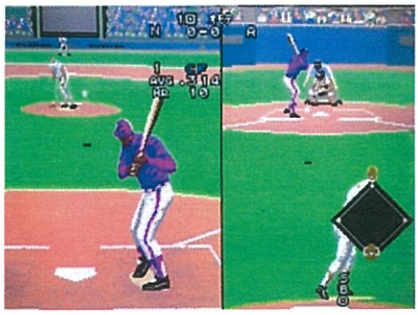
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

小精靈日版



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。玩家以機台上搖桿控制畫面中的小精靈進行遊戲，只要吃光所有走道上的白點即為獲勝過關。但遊戲中必須注意逃避怪物的攻擊，當玩家遭受怪物攻擊，則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為四次，第五次即結束)

世界棒球(MAINSTADIUM)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行揮棒及投球的動作，時間到點時遊戲結束，(遊戲時間為五分鐘)。

泡泡龍(PUZZLE BOBBLE)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可遊戲開始。遊戲開始時，玩家可以使用搖桿來控制的發射角度，使用按鍵發射泡泡，進行組合。當同顏色泡泡連接三個以上時，即可將其消除取得分數，而當不同顏色泡泡連接太多無法將其消除時，而碰觸發射台則遊戲結束。

超級泡泡龍(BUBBLE BOBBLE)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鈕進行跳躍及吐泡泡。若碰觸到怪物則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會109年3月18日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：

神奇男孩版本 1(WONDER BOY)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鈕進行跳躍以閃避障礙物、跨越空洞或擊退怪獸。掉落空洞或碰觸怪獸則挑戰失敗，遊戲將會提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

炸彈超人(BOMBER MAN)



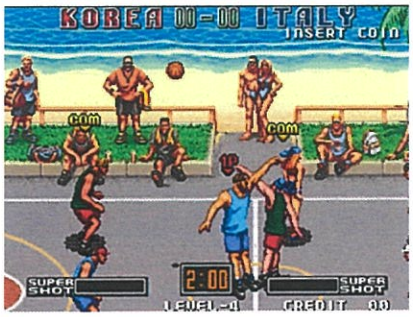
投入一枚十元硬幣後，選擇遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家可以使用搖桿移動方向，使用按鍵放置炸彈，定時炸彈引爆。在畫面可拾取增加炸彈數量，加快行進速度、防護罩等物品，在時間內消除全部敵人即可過關，若碰觸到敵人則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

雪人兄弟 1(SNOW BROTHERS)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鈕進行跳躍及投擲雪球。若碰觸到怪物則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

街頭籃球(STREET HOOP)

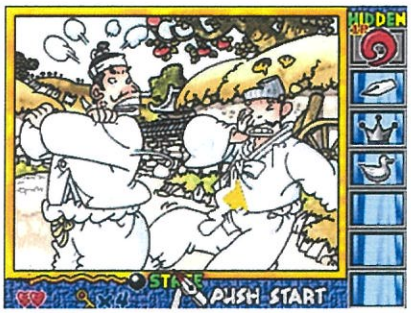


投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行投球、截球及傳球的動作，時間到點時遊戲結束，(遊戲時間為五分鐘)。

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 109 年 3 月 18 日
304 次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：

超級找一找(SEARCH EYE)



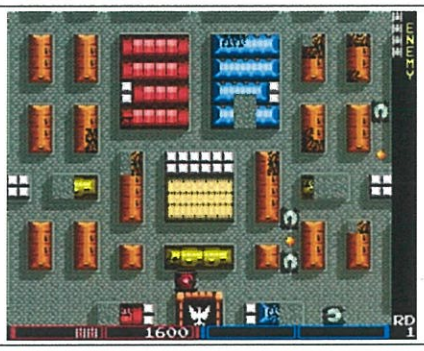
投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。左右兩邊圖中共有幾處相同之圖案，在時間內將圖中相同圖案找出即可過關，時間終止前若無法找出所有相同圖案或點選錯誤圖案四次，及結束遊戲。

大家來找碴 3



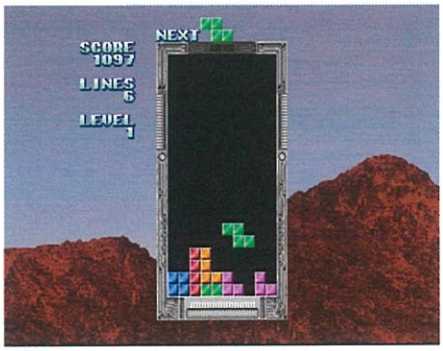
投入一枚十元硬幣後，即可開始遊戲。左右兩邊有兩幅相同的圖，兩邊圖中共有五個不同之處，在時間內將兩邊圖中不同之處全部找出即可過關，時間終止前若無法找出所有不同之處或點選錯誤圖案四次，即遊戲結束。遊戲中有兩個道具可使用:1:放大鏡，此功能可以直接找出一個不同之處，此功能只能使用一次。 2:延長遊戲時間，此功能可以延長剩於遊戲時間，但每使用一次，就會減少一次點選錯誤圖案的機會，此功能最多使用三次。

坦克大戰(TANK FORCE)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，畫面中將會出現各式各樣的障礙物，玩家須利用搖桿操作坦克閃避障礙物，也可以透過按鈕發射物體抵銷障礙物。若坦克觸碰到障礙物將被破壞則挑戰失敗，遊戲將提前結束。（可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束）

俄羅斯方塊日版 1(TETRIS)

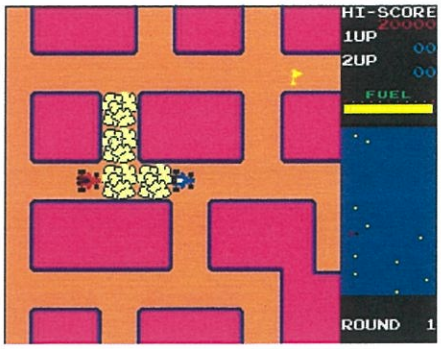


投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，可選擇關卡，共有 90 道關卡，每個關卡有閃爍的方塊，玩家需使用按鍵來旋轉方塊的角度，進行拼接組合，當方塊被排成一行後機會消除(不可以有空格)將閃爍的方塊消除後即可過關。若是方塊無法排出一行清除，堆疊到最上層時，遊戲則結束。

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會107年5月18日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

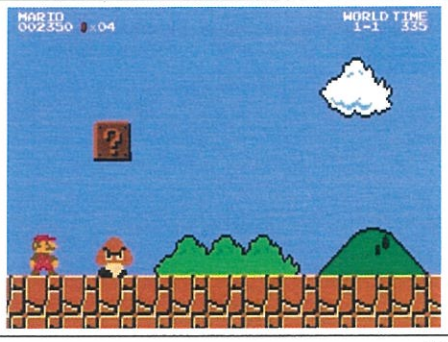
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

新迷魂車 X



投入一枚十元硬幣後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿進行上下左右的移動，利用按鈕設置障礙煙霧。遊戲中，若與其他車輛碰撞，則挑戰失敗，遊戲將會提前結束。(可失敗次數為兩次，第三次即結束)畫面右邊的藍色地圖會顯示整個行駛區域，地圖中將會顯示旗幟的圖案，取得全部旗幟，即可進入下一關。

超級馬里奧兄弟(SUPER MARIO BROTHERS)



投入一枚十元硬幣後，選擇遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鈕進行跳躍以閃避障礙物、跨越空洞或擊退怪獸。掉落空洞或碰觸怪獸則挑戰失敗，遊戲將會提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

影子傳說



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來進行跳躍及使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

魂斗羅美版(CONTRA)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以使用搖桿移動角色，使用按鍵來發射光波，或使用鈍器攻擊敵人，若角色碰觸到敵人發射或投擲的障礙物所產生的光波，遊戲將提前結束。(可失敗的次數為兩次，第三次即結束)

本機具業經經濟部電子遊戲機評鑑委員會109年7月18日第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

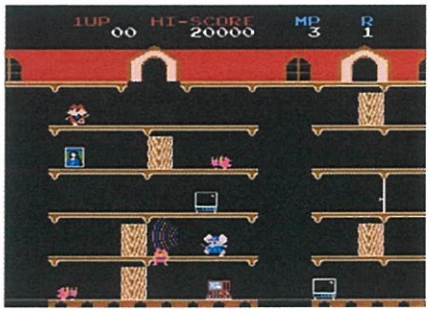
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

熱血高校躲避球(SUPER DODGE BALL)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行丟球、跳躍、防禦及傳球等動作，遊戲中玩家須在時間內將對手三人都擊倒，才能進入下一關，若未能在時間到點前擊倒對手三人，遊戲將會結束。(遊戲時間為五分鐘)

貓捉老鼠



投入一枚十元硬幣後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿移動角色，利用跳躍繩，到達想要的樓層，取得物件，全數取得即可過關，但遊戲中必須注意逃避貓的攻擊，當玩家遭受貓攻擊，則挑戰失敗，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 2 次，第 3 次即結束)

灌籃高手(SUPER SLAMS)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行投球、截球及傳球的動作，時間到點時遊戲結束。(遊戲時間為五分鐘)

98 勝利之路(Neo Geo Cup '98: The Road to the Victory)



投入一枚十元硬幣後，玩家可以使用搖桿及按鈕來選擇自己喜歡的國家代表隊伍，每個隊伍以衣服顏色區分。開始遊戲時，玩家可以透過搖桿操作角色，作 360 度的移動、傳球、搶球及射門等動作。比賽以限定時間內射進對方球門球數多寡分勝負，時間到點時遊戲即結束(遊戲時間為五分鐘)。

本機具業經經濟部電子遊戲機評鑑委員會 107 年 5 月 18 日第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

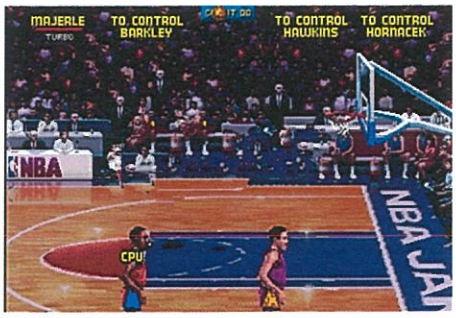
機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

魔幻星座(PUZZLE STAR)



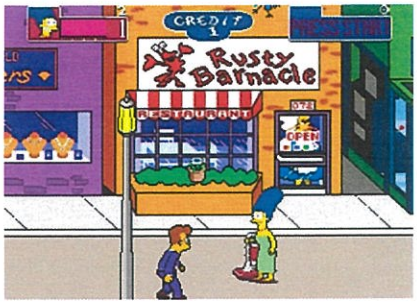
投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿控制畫面中的框框，使用按鍵選取畫面中的圖騰，被選取的圖騰會移動至下方的緩衝區，緩衝區內均為相同之圖騰，其圖騰將被消除，若緩衝區內的圖騰有不同，圖騰將往上移動。玩家需在遊戲時間內將圖騰全部消除，即可進入下一關，若未在遊戲時間內將圖騰全部消除，遊戲將提前結束。(遊戲時間約為 2 分鐘)

勁爆 NBA 籃球(NBA JAM)



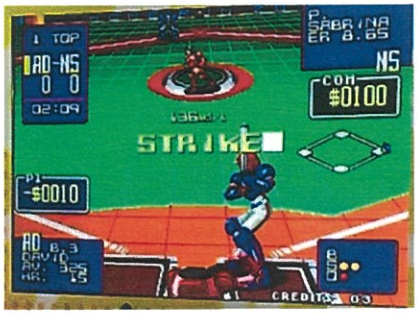
投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行投球、截球及傳球的動作，時間到點時遊戲結束。(遊戲時間為五分鐘)

辛普森家庭(THE SIMPSONS)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿移動角色，使用按鍵進行跳躍及攻擊侵略者，若碰觸到侵略者，遊戲將提前結束。(可失敗次數為 3 次第 4 次即結束)

2020 超級棒球(SUPER BASEBALL)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行揮棒及投球的動作，時間到點時遊戲結束，(遊戲時間為五分鐘)。

本機具業經經濟部電子遊戲機
申請委員會 109 年 3 月 18 日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：

智力循環(PUZZ LOOP)



投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。遊戲開始時，玩家需使用搖桿旋轉發射台，使用按鍵發射泡泡進行堆疊或抵消，泡泡需累積三個(含)以上即可消除，軌道上的泡泡若碰觸到發射台，遊戲將提前結束。

夢幻籃球 96(DREAM EAST HOOPS)



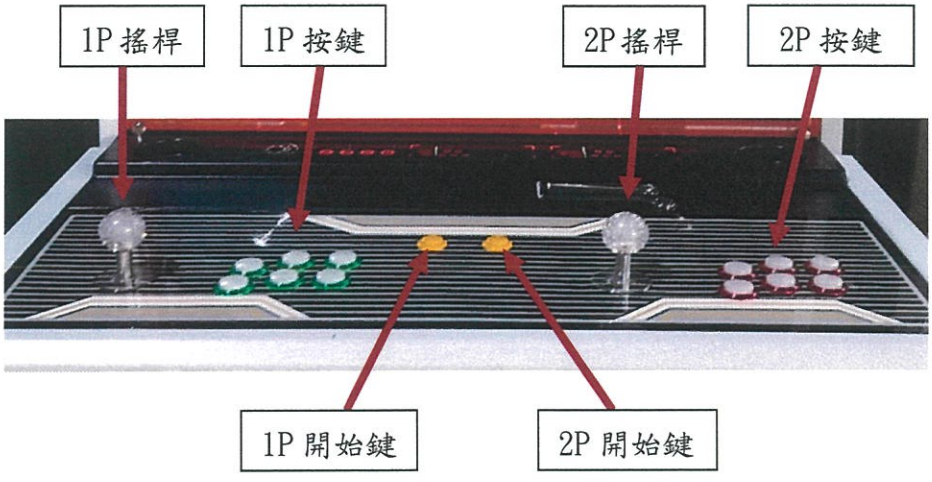
投入一枚十元硬幣後，確認遊玩人數後，即可開始遊戲。開始遊戲時，玩家可以利用搖桿移動角色，利用按鈕進行投球、截球及傳球的動作，時間到點時遊戲結束。(遊戲時間為五分鐘)

選單畫面:





本機具業經經濟部電子遊戲機
許鑑委員會 109 年 3 月 18 日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座 原文：
機具外觀及裝置說明	◎本遊戲將搭配以下 4 種框體：  長:78.5 公分　寬:83 公分　高:148 公分　重:100 公斤 

本機具業經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會 109 年 3 月 18 日
第304次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：



長:50 公分　寬:57 公分　高:190 公分　重:70 公斤

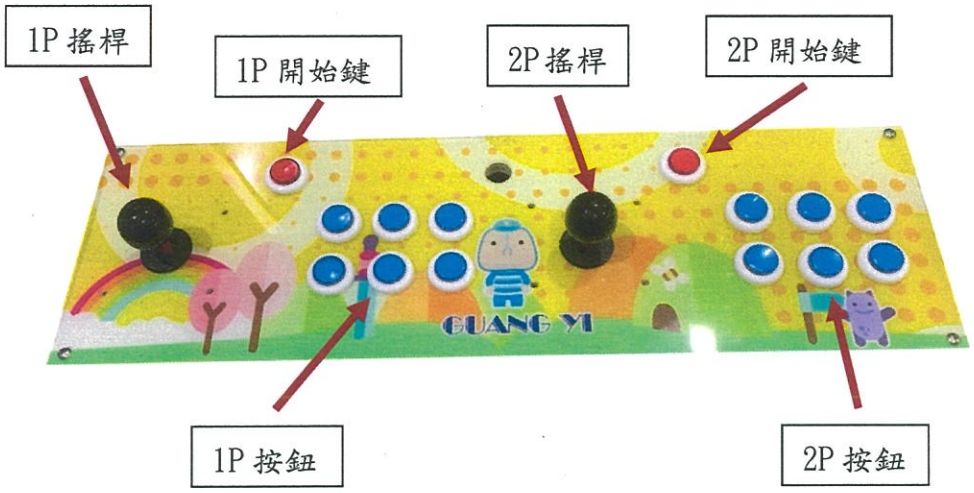


本機具業經經濟部電子遊戲機
審議委員會107年3月8日
第304次會議評議為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：



長:55 公分　寬:63 公分　高:76 公分　重:80 公斤



本機具業經經濟部電子遊戲機
許鑑委員會 109 年 3 月 18 日
第204次會議評鑑為非屬電子遊戲機

機具名稱	中文：歡樂世界遊戲機 50 合 1　2 人座
	原文：



長:78.5 公分　寬:83 公分　高:148 公分　重:100 公斤

