

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2023년 4월 6일 (06.04.2023)



(10) 국제공개번호
WO 2023/055019 A1

(51) 국제특허분류:

A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)
A63F 13/86 (2014.01) A63F 9/02 (2006.01)
A63F 13/49 (2014.01) F41J 3/02 (2006.01)
A63F 13/46 (2014.01) F41J 3/00 (2006.01)
A63F 13/77 (2014.01)

(21) 국제출원번호:

PCT/KR2022/014418

(22) 국제출원일:

2022년 9월 27일 (27.09.2022)

(25) 출원언어:

한국어

(26) 공개언어:

한국어

(30) 우선권정보:

10-2021-0127922 2021년 9월 28일 (28.09.2021) KR
10-2022-0038781 2021년 9월 28일 (28.09.2021) KR
2022-076032 2022년 5월 2일 (02.05.2022) JP

(71) 출원인: 주식회사 피닉스다트 (PHOENIXDARTS CO., LTD.) [KR/KR]; 08390 서울특별시 구로구 디지털로26길 111, 306호(구로동, 제이엔케이디지털 타워), Seoul (KR).

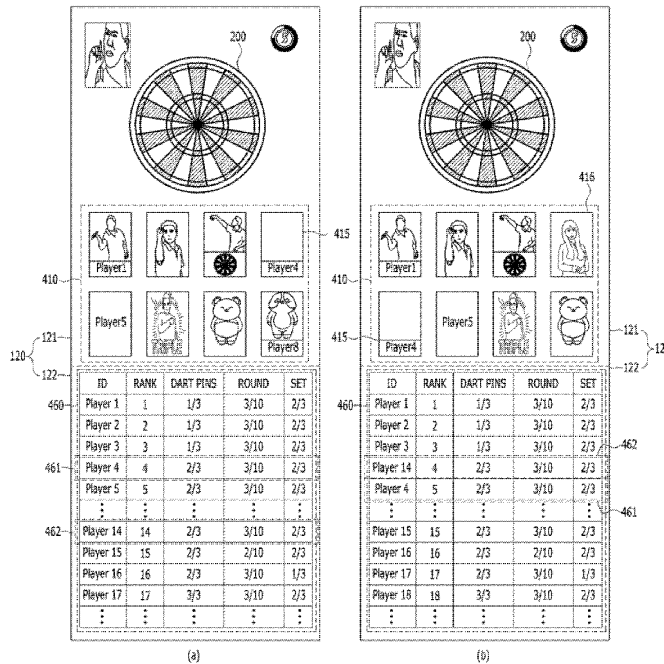
(72) 발명자: 홍상욱 (HONG, Sang Uk); 06075 서울특별시 강남구 영동대로 142길 19, 1701호, Seoul (KR).

(74) 대리인: 이대호 등 (LEE, Dae Ho et al.); 06120 서울특별시 강남구 강남대로 476 11층, Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ,

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING DART GAME IMAGE

(54) 발명의 명칭: 다트 게임 영상을 제공하기 위한 방법



(57) Abstract: According to several embodiments of the present disclosure, disclosed is a method by which a dart game device participating in a play session in which play time is restricted to two or more devices provides a dart game image. The method for providing a dart game image may comprise the steps of: receiving play-related data of other devices participating in the play session in which the dart game device participates; determining, on the basis of the received play-related data, a display area in which objects related to the other devices are displayed, the display area being an area adjacent to at least a part of the outer edge of a dart target unit of the dart game device; and displaying the object in the determined display area. The representative drawing can be figure 13.

[다음 쪽 계속]

WO 2023/055019 A1

OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제21조(3))

(57) 요약서: 본 개시의 몇몇 실시예에 따른, 둘 이상의 디바이스들에게 플레이 시간 제약을 부여하는 플레이 세션에 참여하는 다트 게임 장치에 의해 수행되는 다트 게임 영상을 제공하기 위한 방법이 개시된다. 상기 다트 게임 영상을 제공하기 위한 방법은 상기 다트 게임 장치가 참여하는 플레이 세션에 참여하는 다른 디바이스의 플레이 관련 데이터를 수신하는 단계; 상기 수신된 플레이 관련 데이터에 기초하여, 상기 다른 디바이스와 관련되는 객체(object)가 디스플레이되는 디스플레이 영역을 결정하는 단계 - 상기 디스플레이 영역은 상기 다트 게임 장치의 다트 타겟부의 외곽선의 적어도 일부와 인접한 영역임 -; 및 상기 결정된 디스플레이 영역에 상기 객체를 디스플레이하는 단계를 포함할 수 있다. 대표도는 도 13일 수 있다.