

청구범위

- [청구항 1] 게임 장치에 있어서,
상기 게임 장치의 게임 테이블에서 적어도 하나의 제 1 게임 컵(game cup)이 배치되는 제 1 섹션(section)을 구성하는 제 1 테이블 모듈; 및
상기 게임 테이블에서 볼(ball)이 바운드(bound)되는 제 2 섹션을 구성하고
상기 제 1 테이블 모듈과 분리 가능한 구조를 갖는 제 2 테이블 모듈;
을 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블은,
상기 제 1 테이블 모듈과 상기 제 2 테이블 모듈을 결합시키는 연결부를
상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 각각에 구비하는,
게임 장치.
- [청구항 3] 제 2 항에 있어서,
상기 연결부는,
상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 어느 하나의 제 1 측에
구비되고는 제 1 극을 갖는 제 1 자성부; 및
상기 제 1 테이블 모듈과 상기 제 2 테이블 모듈이 결합된 경우 상기 제 1
자성부와 자기인력을 발생시키도록 제 2 극 갖고, 상기 제 1 측과 맞닿는
상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 다른 하나의 제 2 측에
구비되는 제 2 자성부;
를 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 4] 제 2 항에 있어서,
상기 연결부는,
상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 어느 하나의 제 1 측에
돌출 형성된 돌출부; 및
상기 제 1 테이블 모듈과 상기 제 2 테이블 모듈이 결합된 경우 상기
돌출부가 삽입되어 끼움 결합될 수 있도록 상기 제 1 측과 맞닿는 상기 제
1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 다른 하나의 제 2 측에 함몰
형성된 수용부;
를 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 5] 제 4 항에 있어서,
상기 연결부는,
상기 돌출부가 상기 수용부에 삽입된 경우 상기 돌출부가 상기
수용부에서 이탈되는 것을 방지하는 고정핀; 및

상기 돌출부가 상기 수용부에 삽입된 상태에서 상기 고정편이 삽입될 수 있도록 상기 돌출부와 상기 수용부를 형성하는 테이블 모듈의 일 영역에 형성된 관통 홀;

을 포함하는,

게임 장치.

[청구항 6]

제 1 항에 있어서,

상기 제 1 테이블 모듈의 저면에 상기 제 2 테이블 모듈을 수용할 수 있는 공간을 형성하고, 그리고 상기 공간의 내측면에 슬라이딩용 프레임이 형성된 테이블 하우징;

을 더 포함하고,

상기 제 2 테이블 모듈은,

상기 슬라이딩용 프레임을 따라 전후 이동함에 따라 상기 테이블 하우징에 삽입 또는 인출되는,

게임 장치.

[청구항 7]

제 6 항에 있어서,

상기 제 2 테이블 모듈은,

상기 제 2 테이블 모듈의 하부에 구비되고, 상기 제 2 테이블 모듈의 측부로부터 저면방향으로 연장되며, 상기 슬라이딩용 프레임에 지지되어, 상기 슬라이딩용 프레임과 슬라이딩 결합되는 지지부를 포함하는,

게임 장치.

[청구항 8]

제 1 항에 있어서,

상기 제 1 테이블 모듈은,

상기 제 1 테이블 모듈의 상부에 구비되고 상기 제 1 테이블 모듈의 측부의 일 영역에 상기 제 2 테이블 모듈이 슬라이딩 가능하도록 하는 가이드 레일을 구비하고,

상기 제 2 테이블 모듈은,

상기 제 2 테이블 모듈의 하부에 구비되고, 상기 제 2 테이블 모듈의 측부로부터 저면방향으로 연장되며, 상기 가이드 레일과 슬라이딩 결합되는 지지부를 구비하는,

게임 장치.

[청구항 9]

제 1 항에 있어서,

상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 각각에 결합되는 힌지(hinge); 및

상기 제 1 테이블 모듈과 상기 제 2 테이블 모듈이 회동 가능하도록 상기 힌지를 체결하는 힌지 핀;

을 더 포함하는,

게임 장치.

- [청구항 10] 제 9 항에 있어서,
 상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 어느 하나의 저면에 제 1 힌지가 결합되고,
 상기 제 1 테이블 모듈 및 상기 제 2 테이블 모듈 중 다른 하나의 저면에 제 2 힌지가 결합되고,
 상기 제 1 힌지 및 상기 제 2 힌지는,
 상기 힌지 핀으로 체결되는,
 게임 장치.
- [청구항 11] 제 1 항에 있어서,
 상기 제 2 섹션에서 상기 제 1 섹션이 위치하는 방향과 대향하는 방향에 위치하고, 적어도 하나의 제 2 게임 컵이 배치되는 제 3 섹션을 구성하는 제 3 테이블 모듈;
 을 더 포함하고,
 상기 제 3 테이블 모듈은 상기 제 2 테이블 모듈과 분리 가능한 구조를 갖는,
 게임 장치.
- [청구항 12] 제 1 항에 있어서,
 상기 제 1 섹션에 구비되고, 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느 하나의 컵 안에 상기 볼이 위치하는지 여부를 감지하는 볼 센싱부;
 를 더 포함하는,
 게임 장치.
- [청구항 13] 제 12 항에 있어서,
 상기 볼 센싱부는,
 게임의 라운드(round)가 종료되거나 또는, 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느 하나의 컵 안에 볼이 위치한다고 인식한 경우, 상기 볼 센싱부의 영점을 조절하는,
 게임 장치.
- [청구항 14] 제 1 항에 있어서,
 상기 제 2 섹션에 구비되고, 상기 제 2 섹션에 상기 볼이 바운드 되는지 여부를 감지하는 바운드 센싱부;
 를 더 포함하는,
 게임 장치.
- [청구항 15] 제 1 항에 있어서,
 상기 게임 테이블은,
 상기 제 1 섹션의 일 영역에 구비되고, 상기 볼의 바운드를 방지하는 패드(pad);
 를 더 포함하는,
 게임 장치.

- [청구항 16] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블의 저면 또는, 측면에 구비되고, 스로우 라인(throw line)을 외부에 조사하는 스로우 라인 조사부;
를 더 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 17] 제 1 항에 있어서,
센싱부가 감지한 센싱 데이터에 기초하여, 기 설정된 이벤트의 발생 여부를 인식하는 제어부; 및
상기 기 설정된 이벤트에 대응하는 영상 또는, 음향 효과를 저장하고 있는 메모리;
를 더 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 18] 제 17 항에 있어서,
상기 게임 테이블의 일 영역에 구비되고, 상기 제어부가 기 설정된 이벤트가 발생하였다고 인식한 경우, 상기 기 설정된 이벤트에 대응하는 영상을 출력하는 디스플레이부; 및
상기 제어부가 기 설정된 이벤트가 발생하였다고 인식한 경우, 상기 기 설정된 이벤트에 대응하는 음향 효과를 출력하는 오디오부;
를 더 포함하는,
게임 장치.