

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2022년 12월 29일 (29.12.2022) WIPO | PCT

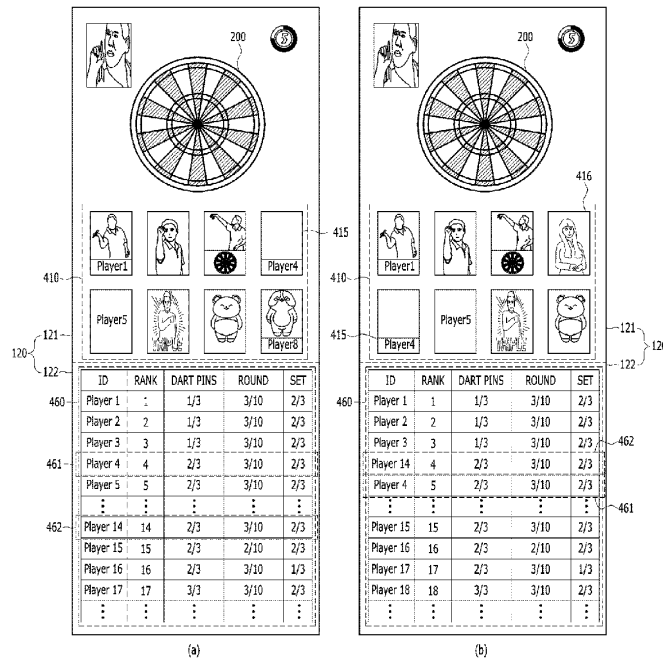


(10) 국제공개번호
WO 2022/270961 A1

- (51) 국제특허분류:
A63F 13/46 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)
A63F 13/48 (2014.01) A63F 13/67 (2014.01)
A63F 13/795 (2014.01) A63F 9/02 (2006.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2022/008992
- (22) 국제출원일: 2022년 6월 24일 (24.06.2022)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2021-0083420 2021년 6월 25일 (25.06.2021) KR
10-2021-0153793 2021년 6월 25일 (25.06.2021) KR
2021-155519 2021년 9월 24일 (24.09.2021) 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, 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, 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,

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING DART GAME, AND DART GAME SERVER

(54) 발명의 명칭: 다트 게임 제공 방법 및 다트 게임 서버



(57) Abstract: A method according to some embodiments disclosed herein is performed by a dart game server and is for determining dart game players who are to participate in a play session that imparts play time constraints to two or more devices. The method may comprise the steps of: receiving first play result information from a plurality of devices that participated in a first play session conducted during a first time period; and determining, on the basis of the first play result information, a plurality of players who are to participate in a second play session during a second time period that comes after the first time period.

[다음 쪽 계속]

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, 다트 게임 서버에 의해 수행되는, 둘 이상의 디바이스들에게 플레이 시간 제약을 부여하는 플레이 세션에 참여할 다트 게임 플레이어들을 결정하는 방법이 개시된다. 상기 방법은 제 1 시간 기간 동안 진행된 제 1 플레이 세션에 참여한 복수의 디바이스들로부터 제 1 플레이 결과 정보를 수신하는 단계; 및 상기 제 1 플레이 결과 정보에 기초하여, 제 1 시간 기간 이후인 제 2 시간 기간 동안 제 2 플레이 세션에 참여할 복수의 플레이어들을 결정하는 단계를 포함할 수 있다. 대표도는 도 13일 수 있다.