

청구범위

- [청구항 1] 게임 장치에 있어서,
적어도 하나의 제 1 게임 컵(game cup)이 배치되는 제 1 섹션(section) 및
볼(ball)이 바운드(bound)되는 제 2 섹션을 포함하는 게임 테이블(game
table); 및
상기 제 2 섹션에 구비되고, 상기 제 2 섹션에 상기 볼이 바운드 되는지
여부를 감지하는 바운드 센싱부;
를 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,
상기 제 2 섹션에서 발생한 진동을 감지하고,
상기 진동이 기 설정된 크기를 초과하는 경우, 상기 볼이 상기 제 2 섹션에
바운드 되었다고 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 3] 제 1 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,
상기 제 2 섹션의 무게 변화를 감지하고,
상기 제 2 섹션의 무게 변화가 존재하는 경우, 상기 볼이 상기 제 2 섹션에
바운드 되었다고 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 4] 제 1 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,
영상 데이터를 획득하는 카메라부;
를 포함하고,
상기 카메라부가 획득한 상기 영상 데이터를 이용하여, 상기 볼이 상기 제
2 섹션에 바운드 되었다고 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 5] 제 4 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,
게임의 라운드(round)가 진행되는 동안 상기 카메라부를 통해 상기 제 2
섹션에 대한 영상을 수평 방향에서 획득하고,
상기 영상에서 기 설정된 형상 또는 기 설정된 색상이 인식된 경우, 상기
볼이 상기 제 2 섹션에 바운드 되었다고 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 6] 제 1 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,

고주파를 발생시킴으로써 자계를 형성하는 발진부; 및
 상기 자계의 변화를 감지하는 자계 검출부;
 를 포함하고,
 상기 불은,
 기 설정된 크기의 투자율(permeability)을 갖는 금속 물질을 포함하는,
 게임 장치.

[청구항 7] 제 6 항에 있어서,
 상기 바운드 센싱부는,
 상기 발진부를 이용하여 게임의 라운드가 시작되는 제 1 시점에 상기 제 2
 섹션 상으로 상기 자계를 형성하고,
 상기 자계 검출부를 이용하여 상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기
 자계의 변화를 인식한 경우, 상기 불이 상기 제 2 섹션에 바운드 되었다고
 인식하는,
 게임 장치.

[청구항 8] 제 1 항에 있어서,
 상기 바운드 센싱부는,
 자기장을 감지하는 트랜지스터부;
 를 포함하고,
 상기 불은,
 상기 자기장을 발생시키는 자성부를 포함하는,
 게임 장치.

[청구항 9] 제 8 항에 있어서,
 상기 바운드 센싱부는,
 상기 트랜지스터부를 이용하여 게임의 라운드가 시작되는 제 1 시점
 이후인 제 2 시점에 상기 제 2 섹션 상에서 상기 불에 포함된 자성부가
 발생시키는 자기장을 감지한 경우, 상기 불이 상기 제 2 섹션에 바운드
 되었다고 인식하는,
 게임 장치.

[청구항 10] 제 1 항에 있어서,
 상기 바운드 센싱부는,
 전자기장을 출력하여 상기 불에 포함된 전자 태그를 독출하는 리더부;
 를 포함하는,
 게임 장치.

[청구항 11] 제 10 항에 있어서,
 상기 바운드 센싱부는,
 상기 리더부를 이용하여 게임의 라운드가 시작되는 제 1 시점에 상기 제 2
 섹션 상으로 상기 전자기장을 출력하고,
 상기 리더부를 이용하여 상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기 제 2

- 섹션 상에서 상기 전자 태그가 독출된 경우, 상기 불이 상기 제 2 섹션에 바운드 되었다고 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 12] 제 11 항에 있어서,
상기 바운드 센싱부는,
상기 리더부를 이용하여 상기 전자 태그를 독출함에 따라, 상기 전자 태그에 대응하는 플레이어를 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 13] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블에 구비된 센싱부에서 감지된 센싱 데이터를 이용하여 게임 점수를 산출하는 제어부;
를 더 포함하고,
상기 제어부는,
상기 제 2 섹션에 상기 불이 바운드되었다는 센싱 데이터가 상기 바운드 센싱부를 통해 획득된 경우, 상기 게임 점수를 산출할 때 가중치를 부가하는,
게임 장치.
- [청구항 14] 제 1 항에 있어서,
상기 제 1 섹션에 구비되고, 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느 하나의 컵 안에 상기 불이 위치하는지 여부를 감지하는 볼 센싱부;
를 더 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 15] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블은,
상기 제 1 섹션의 일 영역에 구비되고, 상기 불의 바운드를 방지하는 패드(pad);
를 더 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 16] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블은,
상기 제 1 섹션과 상기 제 2 섹션이 분리 가능한 구조로 이루어지는,
게임 장치.
- [청구항 17] 제 1 항에 있어서,
상기 게임 테이블은,
상기 제 2 섹션에서 상기 제 1 섹션이 위치하는 방향과 대향하는 방향에 위치하고, 적어도 하나의 제 2 게임 컵이 배치되는 제 3 섹션을 더 포함하는,
게임 장치.

- [청구항 18] 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 19] 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 20] 제 19 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.