

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 1 섹션에 구비되고, 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느
하나의 컵 안에 상기 볼이 위치하는지 여부를 감지하는 볼 센싱부;
를 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 각각의 무게 변화를 감지하고,
상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 각각의 무게 변화에 기초하여, 상기 볼이
상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느 하나의 컵 안에 위치하는지
여부를 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 3] 제 2 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
제 1 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 각각의 무게를 인식하고,
상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중
무게의 변화가 존재하는 제 1 컵을 인식하고,
상기 제 1 컵의 변화된 무게가 기 설정된 시간동안 유지되는 경우, 상기 제
1 컵 안에 상기 볼이 위치하는 것으로 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 4] 제 1 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
영상 데이터를 획득하는 카메라부;
를 포함하고,
상기 카메라부가 획득한 상기 영상 데이터를 이용하여, 상기 볼이 상기
적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 어느 하나의 컵 안에 위치하는지 여부를
인식하는,
게임 장치.
- [청구항 5] 제 4 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
상기 카메라부를 이용하여 제 1 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵
각각의 내부 영상을 획득하고,
상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중

상기 내부 영상의 변화가 존재하는 제 1 컵을 인식하고,
 상기 제 1 컵의 변화된 영상이 기 설정된 시간동안 유지되는 경우, 상기 제 1 컵 안에 상기 불이 위치하는 것으로 인식하는,
 게임 장치.

[청구항 6]

제 1 항에 있어서,
 상기 불 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 불 센싱부는,
 상기 발진부를 이용하여 제 1 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵
 각각으로 상기 자계를 형성하고,
 상기 자계 검출부를 이용하여 상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기
 적어도 하나의 제 1 게임 컵 중 상기 자계의 변화가 존재하는 제 1 컵을
 인식하고,
 상기 제 1 컵의 변화된 자계가 기 설정된 시간동안 유지되는 경우, 상기 제 1 컵 안에 상기 불이 위치하는 것으로 인식하는,
 게임 장치.

[청구항 8]

제 1 항에 있어서,
 상기 불 센싱부는,
 자기장을 감지하는 트랜지스터부;
 를 포함하고,
 상기 불은,
 상기 자기장을 발생시키는 자성부를 포함하는,
 게임 장치.

[청구항 9]

제 8 항에 있어서,
 상기 불 센싱부는,
 상기 트랜지스터부를 이용하여 제 1 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임
 컵 중 제 1 컵에서 상기 불에 포함된 자성부가 발생시키는 자기장을
 인식하고,
 상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 제 1 컵에서 상기 자기장을 인식하고,
 상기 제 1 컵에서 상기 자기장이 기 설정된 시간동안 인식되는 경우, 상기
 제 1 컵 안에 상기 불이 위치하는 것으로 인식하는,
 게임 장치.

- [청구항 10] 제 1 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
전자기장을 출력하여 상기 볼에 포함된 전자 태그를 독출하는 리더부;
를 포함하는,
게임 장치.
- [청구항 11] 제 10 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
상기 리더부를 이용하여 제 1 시점에 상기 적어도 하나의 제 1 게임 컵
각각으로 상기 전자기장을 출력하고,
상기 리더부를 이용하여 상기 제 1 시점 이후인 제 2 시점에 상기 적어도
하나의 제 1 게임 컵 중 전자 태그가 독출된 제 1 컵을 인식하고,
상기 전자 태그의 독출이 기 설정된 시간동안 유지되는 경우, 상기 제 1 컵
안에 상기 볼이 위치하는 것으로 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 12] 제 11 항에 있어서,
상기 볼 센싱부는,
상기 리더부를 이용하여 상기 전자 태그를 독출함에 따라, 상기 전자
태그에 대응하는 플레이어를 인식하는,
게임 장치.
- [청구항 13] 제 1 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 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 발생되었다고 인식한 경우, 상기 기 설정된 이벤트에 대응하는
영상을 출력하는 디스플레이부; 및
상기 제어부가 기 설정된 이벤트가 발생되었다고 인식한 경우, 상기 기
설정된 이벤트에 대응하는 음향 효과를 출력하는 오디오부;
를 더 포함하는,
게임 장치.