

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구  
국제사무국

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



(10) 국제공개번호  
WO 2022/270955 A1

- (51) 국제특허분류:  
A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)  
A63F 13/49 (2014.01) A63F 9/02 (2006.01)  
A63F 13/46 (2014.01) A63F 13/71 (2014.01)  
A63F 13/77 (2014.01) A63F 9/24 (2006.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2022/008982
- (22) 국제출원일: 2022년 6월 23일 (23.06.2022)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:  
10-2021-0083418 2021년 6월 25일 (25.06.2021) KR  
2021-155534 2021년 9월 24일 (24.09.2021) JP
- (71) 출원인: 주식회사 피닉스다트 (PHOENIXDARTS CO., LTD.) [KR/KR]; 08390 서울특별시 구로구 디지털로26

길 111, 306호(구로동, 제이엔케이디지털 타워), Seoul (KR).

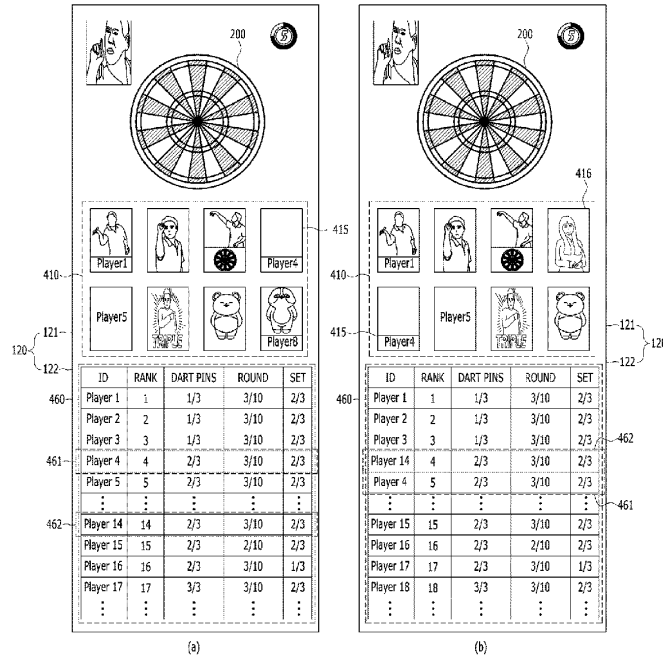
(72) 발명자: 홍상욱 (HONG, Sang Uk); 06075 서울특별시 강남구 영동대로 142길 19, 1701호, Seoul (KR).

(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.

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING DART GAME IMAGE

(54) 발명의 명칭: 다트 게임 영상을 제공하기 위한 방법



(57) Abstract: According to some embodiments of the present disclosure, disclosed is a method for providing a dart game image performed by a dart game device that participates in a play session in which a play time limit is given to two or more devices. The method may comprise the steps of: displaying, on a display unit, a first object displaying information related to a first device from among two or more devices participating in a play session, and a second object displaying information related to a second device; receiving play-related data of the devices participating in the play session; and determining whether to change relative positions of the first object and the second object, on the basis of the received play-related data. A representative drawing may be Fig. 13.

[다음 쪽 계속]

(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 방법은 상기 플레이 세션에 참여하는 둘 이상의 디바이스들 중 제 1 디바이스와 관련된 정보를 표시하는 제 1 객체(object) 및 제 2 디바이스와 관련된 정보를 표시하는 제 2 객체를 디스플레이부에 표시하는 단계; 상기 플레이 세션에 참여하는 디바이스들의 플레이 관련 데이터를 수신하는 단계; 및 상기 수신된 플레이 관련 데이터에 기초하여, 상기 제 1 객체 및 제 2 객체의 상대적인 위치를 변경할지 여부를 결정하는 단계를 포함할 수 있다. 대표도는 도 13일 수 있다.