



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록실용신안공보(Y1)

(45) 공고일자 2010년05월11일
(11) 등록번호 20-0448734
(24) 등록일자 2010년05월04일

(51) Int. Cl.

A63F 9/24 (2006.01)

(21) 출원번호 20-2008-0005791

(22) 출원일자 2008년04월30일

심사청구일자 2008년04월30일

(65) 공개번호 20-2009-0011292

(43) 공개일자 2009년11월04일

(56) 선행기술조사문헌

KR200265698 Y1*

JP04012785 A

KR100240773 B1

JP2002325972 A*

*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 실용신안권자

이영직

서울 서초구 양재동 281-7 양재아트빌라 104호

(72) 고안자

이영직

서울 서초구 양재동 281-7 양재아트빌라 104호

(74) 대리인

박희진

전체 청구항 수 : 총 13 항

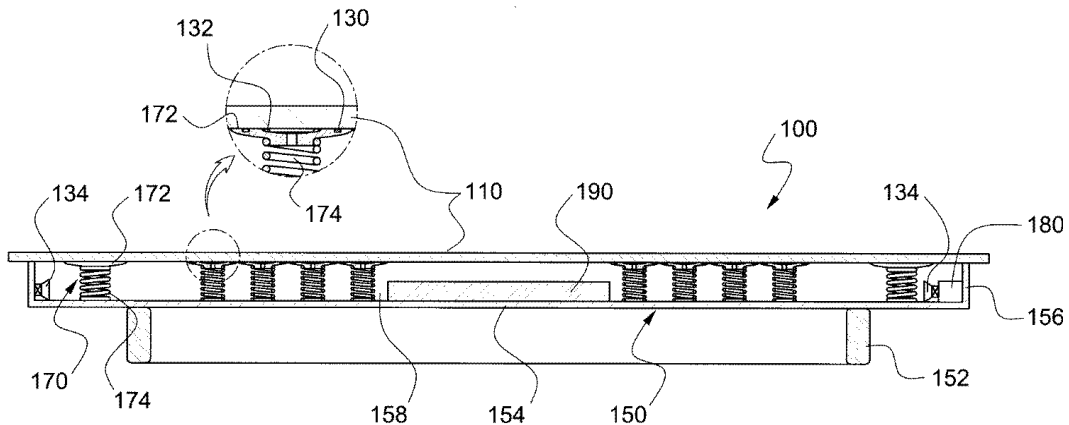
심사관 : 민경신

(54) 테이블과 이를 위한 접촉형지지구 및 테이블 게임용 부품

(57) 요약

테이블과 이를 위한 접촉형지지구 및 테이블 게임용 부품이 개시된다. 상기 테이블은 상판, 상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체, 상기 상판과 상기 테이블 몸체 사이에 설치되고 점등상태에서 상기 상판 위쪽을 향해 빛을 발하는 광원 및 상기 광원과 연결되어 상기 광원의 점멸을 제어하는 게임기 본체를 포함하는 구성을 가진다. 상기 테이블은 테이블에서 게임이나 기타 콘텐츠를 즐길 수 있도록 해주어 테이블의 기능을 다양화할 수 있도록 해준다.

대표도



실용신안 등록청구의 범위

청구항 1

상판;

상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체;

상기 상판과 상기 테이블 몸체 사이에 설치되고 점등상태에서 상기 상판 위쪽을 향해 빛을 발하는 광원; 및

상기 광원과 연결되어 상기 광원의 점멸을 제어하는 게임기 본체를 포함하고,

상기 게임기 본체에는 상기 광원의 점멸을 이용하는 게임프로그램이 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 2

삭제

청구항 3

제1항에 있어서, 화면이 위쪽을 향하도록 상기 테이블 몸체에 장착되고 상기 게임기 본체에 연결되어 게임진행에 필요한 사항을 표시하는 디스플레이가 더 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 상판은 투명 또는 반투명인 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 광원은 간격을 두고 복수 개 설치되고,

상기 상판에는 물건들을 구분하여 놓을 수 있도록 하기 위한 구분표시가 되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 6

상판;

상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체;

상기 상판과 상기 테이블 몸체 사이에 설치되고 점등상태에서 상기 상판 위쪽을 향해 빛을 발하는 광원; 및

상기 광원과 연결되어 상기 광원의 점멸을 제어하는 게임기 본체를 포함하고,

상기 광원은 상기 상판의 저면에 밀착되는 접촉형지지구에 의해 지지되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 7

제6항에 있어서, 접촉형지지구는 상기 상판의 저면에 밀착되는 머리부와 상기 머리부 저면에 결합되고 상기 머리부를 상기 테이블 몸체에 탄성적으로 지지하는 탄성부재를 구비하고, 상기 머리부에 상기 광원이 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 8

제7항에 있어서, 상기 접촉형지지구에 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서가 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 9

상판;

상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체;

상기 상판과 상기 테이블 몸체 사이에 설치되고 점등상태에서 상기 상판 위쪽을 향해 빛을 발하는 광원; 및

상기 광원과 연결되어 상기 광원의 점멸을 제어하는 게임기 본체를 포함하고,

상기 상판과 테이블 몸체 사이에 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품 감지센서가 더 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 10

제8항 또는 제9항에 있어서, 상기 물품감지센서는 RFID 리더기이고,

상기 상판 상의 특정위치에 놓여지면 그 하부 쪽에 설치된 RFID 리더기로 자신의 정보를 송신하기 위한 RFID 태그가 부착된 물품을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임기능을 갖는 테이블.

청구항 11

광원이 설치되는 머리부와 상기 머리부 저면에 결합되고 상기 머리부를 탄성적으로 지지하기 위한 탄성부재를 구비하여 구성되고, 물체의 일면에 부착되어 상기 광원으로 전원이 인가되면 상기 물체의 타면을 향해 빛을 발할 수 있도록 하기 위한 접촉형지지구.

청구항 12

제11항에 있어서, 상기 머리부 또는 상기 탄성부재에는 물품감지센서가 설치되어 있는 것을 특징으로 하는 접촉형지지구.

청구항 13

삭제

청구항 14

삭제

청구항 15

상판;

상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체;

상기 상판 또는 상기 테이블 몸체에 설치되고 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서; 및

상기 물품감지센서에서 물품감지 여부에 따라 작동되는 컴퓨터를 포함하는 것을 특징으로 하는 테이블.

청구항 16

제 15항에 있어서,

상기 테이블 몸체에 상기 상판 상부를 향해 설치된 디스플레이를 더 포함하고,

상기 물품감지센서는 RFID 태그가 부착된 물품이 상기 상판 상의 특정위치에 놓여 있는지를 감지하기 위한 RFID 리더기인 것을 특징으로 하는 테이블.

명세서

고안의 상세한 설명

기술 분야

[0001] 본 고안은 테이블과 이를 위한 접촉형지지구 및 테이블 게임용 부품에 대한 것이다.

배경 기술

[0002] 일반적으로, 테이블에는 식사용 테이블, 응접용 테이블, 티테이블, 회의용 테이블 등 다양한 형식의 것이 있다. 통상적으로 테이블에는 서랍이 설치되어 있지 않지만, 본 발명은 서랍의 유무에 상관없이 구현될 수 있으므로, 본 발명에서 "테이블"이라 함은 서랍이 있는 것도 포함하는 것으로 정의한다.

[0003] 이러한 종래의 테이블은 모두 단순히 필요한 물건을 올려두거나 서류작업을 하는 데에만 사용된다.

고안의 내용

해결 하고자하는 과제

[0004] 본 고안의 목적은 테이블의 기능을 다양화 하는 데 있다.

[0005] 본 고안의 다른 목적은 테이블에서 대기 하는 시간동안 게임을 즐길 수 있도록 해주는 테이블을 제공하는 데 있다.

[0006] 본 고안의 또 다른 목적은 테이블을 단순히 컵 등의 물품을 올려놓기 위한 것이 아니라 유희의 목적으로 활용할 수 있도록 하는 것이다.

[0007] 본 고안의 또 다른 목적은 본 고안에 따른 게임기능을 갖는 테이블을 구현할 수 있도록 해주는 접촉형지지구를 제공하는 데 있다.

[0008] 본 고안의 또 다른 목적은 본 고안에 따른 테이블을 이용해 다양한 게임을 할 수 있도록 해주는 게임용 부품을 제공하는 데 있다.

과제 해결수단

[0009] 본 고안에 따른 테이블은 상판, 상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체, 상기 상판과 상기 테이블 몸체 사이에 설치되고 점등상태에서 상기 상판 위쪽을 향해 빛을 발하는 광원 및 상기 광원과 연결되어 상기 광원의 점멸을 제어하는 게임기 본체를 포함하는 구성을 가진다.

[0010] 상기 게임기 본체에는 상기 광원의 점멸을 이용하는 게임프로그램이 설치되어 있는 것이 바람직하다.

[0011] 화면이 위쪽을 향하도록 상기 테이블 몸체에 장착되고 상기 게임기 본체에 연결되어 게임진행에 필요한 사항을 표시하는 디스플레이가 더 설치되어 있는 것이 좋다.

[0012] 상기 상판은 투명 또는 반투명인 것이 바람직하다.

[0013] 상기 광원은 간격을 두고 복수 개 설치되고,

[0014] 상기 상판에는 물건들을 구분하여 놓을 수 있도록 하기 위한 구분표시가 되어 있는 것이 좋다.

[0015] 상기 광원은 상기 상판의 저면에 밀착되는 접촉형지지구에 의해 지지되어 있는 것이 바람직하다.

[0016] 접촉형지지구는 상기 상판의 저면에 밀착되는 머리부와 상기 머리부 저면에 결합되고 상기 머리부를 상기 테이블 몸체에 탄성적으로 지지하는 탄성부재를 구비하고, 상기 머리부에 상기 광원이 설치되어 있는 것이 더욱 바람직하다.

[0017] 상기 접촉형지지구에 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서가 설치되어 있을 수 있다.

[0018] 경우에 따라, 상기 상판과 테이블 몸체 사이에 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서가 설치될 수 있다.

[0019] 상기 물품감지센서는 RFID 리더기이고,

- [0020] 상기 상판 상의 특정위치에 놓여지면 그 하부 쪽에 설치된 RFID 리더기로 자신의 정보를 송신하기 위한 RFID 태그가 부착된 물품을 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0021] 본 고안에 따른 접촉형지지구는 광원이 설치되는 머리부와 상기 머리부 저면에 결합되고 상기 머리부를 탄성적으로 지지하기 위한 탄성부재를 구비하여 구성되고, 물체의 일면에 부착되어 상기 광원으로 전원이 인가되면 상기 물체의 타면을 향해 빛을 발할 수 있도록 하기 위한 것이다.
- [0022] 상기 머리부 또는 상기 탄성부재에는 물품감지센서가 설치되어 있을 수 있다.
- [0023] 본 고안에 게임용 부품은 부품 본체 및 상기 부품 본체의 일측에 설치된 RFID 태그를 구비하여 구성되고, RFID 리더기를 구비하는 게임기에 사용하기 위한 것이다.
- [0024] 상기 부품 본체는 용기, 카드 및 캐릭터 중 어느 하나를 포함한다.
- [0025] 경우에 따라, 본 고안에 따른 테이블은 상판, 상기 상판을 지지하여주는 테이블 몸체, 상기 상판 또는 상기 테이블 몸체에 설치되고 상기 상판 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서 및 상기 물품감지센서에서 물품감지 여부에 따라 작동되는 컴퓨터를 포함하는 구성을 가질 수 있다.
- [0026] 이 경우, 상기 테이블 몸체에 상기 상판 상부를 향해 설치된 디스플레이를 더 포함하고,
- [0027] 상기 물품감지센서는 RFID 태그가 부착된 물품이 상기 상판 상의 특정위치에 놓여 있는지를 감지하기 위한 RFID 리더기인 것이 바람직하다.

효 과

- [0028] 테이블에 게임기능을 부여함으로써 테이블의 용도가 다양해졌다.
- [0029] 본 고안에 따른 테이블은 여러 사람이 모일 수 있는 장소에서 단순히 이야기만 할 수 있는 부분을 넘어서 게임을 할 수 있도록 해준다.
- [0030] 테이블 및 디스플레이를 이용하여 기타의 다양한 콘텐츠를 직접적으로 추가 할 수 있다.
- [0031] 본 고안에 따른 테이블은 게임뿐만 아니라 다른 용도로도 사용이 가능하다. 예를 들어 손금보기, 운세보기, 회사홍보나 광고 등에 이용될 수 있으며, 기타 콘텐츠들의 지속적 추가도 가능하다.

고안의 실시를 위한 구체적인 내용

- [0032] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 고안의 바람직한 실시예를 상세하게 설명한다.
- [0033] 도 1은 본 고안에 따른 테이블의 측면도, 도 2는 도 1의 상판을 접촉형지지구 상에 올려놓기 전의 상태를 나타낸 테이블의 측면도, 도 3은 도 1테이블의 평면도이다.
- [0034] 도시된 바와 같이 본 고안에 따른 테이블(100)은 상판(110)을 구비한다.
- [0035] 상판(110)은 투명 또는 반투명의 재질로 만들어 그 하부에 설치되는 광원(130)의 빛이 상방으로 나올 수 있도록 하는 것이 좋다. 이러한 상판(110)으로는 유리가 바람직하고, 경우에 따라 투명 또는 반투명의 플라스틱판이 이용될 수 있다. 상판(110)이 투명재료가 아닌 경우에는 상판(110)에 구멍을 뚫어서 광원(130)을 설치하여 광원(130)의 빛이 상방으로 나올 수 있도록 하여야 하고, 이 경우에 구멍 상측에 부분적으로 투명한 재료를 설치하거나 하지 않을 수 있다.
- [0036] 이러한 상판(130)의 상면에는 도 3에 나타낸 바와 같이 RFID 태그가 부착된 컵이나 카드 등의 물품들을 정해진 위치에 놓을 수 있도록 하기 위한 구분표시가 있는 것이 바람직하다. 구분표시로는 컵 등을 올려놓기 위한 제1구분표시(111), 게임카드나 음악카드 등 기능을 선택하기 위한 카드 등을 올려놓기 위한 제2구분표시(112), 각종 게임에 사용될 캐릭터들을 올려놓기 위한 제3구분표시(113) 등일 수 있다.
- [0037] 상판(110)의 아래쪽에는 상판(110)을 지지하여주는 테이블 몸체(150)가 설치되어 있다.
- [0038] 테이블 몸체(150)는 다리(152)와 다리(152)의 지지를 받는 바닥판(154)과 바닥판(154)의 가장자리를 따라 설치된 벽부(156)를 구비하여 벽부(156) 내부에 설치되는 구성요소들을 수용할 수 있는 수용부(158)가 있는 것이 바람직하다.
- [0039] 테이블 몸체(150)의 바닥판(154) 상부에는 접촉형지지구(170)들이 설치되어 있다. 접촉형지지구(170)는 설치된

상태에서 상판(110)의 저면에 밀착되는 접시형의 머리부(172)와 머리부(172) 저면에 결합되고 머리부(172)를 테이블 몸체(150)에 탄성적으로 지지하는 탄성부재(174)를 구비하는 구성을 가진다.

- [0040] 이러한 접촉형지지구(170)는 벽부(156)보다 높게 구성하는 것이 바람직하다. 그렇게 하면 상판(110)을 올려놓기 전에는 도 2에 나타낸 바와 같이 접촉형지지구(170)가 벽부(156)보다 높게 유지되다가 상판(110)을 올려놓으면 도 1에 나타낸 바와 같이 상판(110)의 자중 및 스프링(174)에 의해 머리부(172)가 상판(110)의 저면에 탄성 가압되어 접촉형지지구(170)의 머리부(172)가 상판(110) 저면에 밀착된 상태를 유지할 수 있게 된다.
- [0041] 이러한 접촉형지지구(170)의 머리부(172)에는 바람직하게 엘이디 등의 광원(130)이 설치된다. 광원(130)은 뒤에서 설명되는 게임기 본체(180)에 연결되어 게임기 본체(180)에 의해 점멸제어 되는 것으로, 점등될 때 상판(110) 위쪽을 향해 빛을 발한다. 이 광원(130)은 반드시 접촉형지지구(170)를 통해 설치되어야 하는 것은 아니나 상판(110) 상부에서 광원(130)의 빛을 보다 선명하게 볼 수 있도록 하기 위해서는 접촉형지지구(170)를 통해서 설치되는 것이 바람직하다. 접촉형지지구(170)는 상판(110)의 저면에 밀착되어 광원(130)의 빛이 상판(110) 상부로 보다 선명하게 빠져나가도록 한다. 이러한 접촉형지지구(170)는 테이블(100)의 사용목적에 따라 상판(110)의 저면에 여러 개가 다양한 형태로 배치되어 설치될 수 있다.
- [0042] 또한 접촉형지지구(170)의 머리부(172)에는 물품감지센서(132)가 설치되어 있다. 이 물품감지센서(132)는 그 상부의 상판(110) 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 것으로, RF(radio frequency) 리더기, RFID(radio frequency identification) 리더기와 같은 RF신호를 감지할 수 있는 것이 바람직하다. 해당 부위를 분리하여 부분적으로 물체의 하중이 가해지도록 하는 구조를 이용하는 경우 압력센서 등이 물품감지센서로 이용될 수 있다. 본 고안에 사용될 물품감지센서(132)로는 RFID(radio frequency identification) 리더기가 적합하다. 이 경우 상판(110) 상에 놓여지는 컵이나 기타 용기, 게임카드, 음악카드 등의 물품에는 RFID 태그가 부착되어 있어야 된다. 물론, 이러한 물품감지센서(132)가 반드시 있어야 하는 것은 아니다. 예를 들어 상판(110) 상부로 빛이 나올 수 있게 광원(130)들을 배치하고 게임기 본체(180)에서 광원(130)의 점멸을 제어하여 게임을 하도록 구성할 수 있다.
- [0043] 본 고안에 따른 테이블(100)은 게임기 본체(180)를 구비한다. 이 게임기 본체(180)는, 바람직하게는, 설치된 프로그램에 따라 광원(130)들의 점멸을 할 수 있어야 한다. 그리고 더 바람직하기로는 게임기 본체(180)는 광원(130)들의 점멸을 이용하는 게임프로그램이 설치된 것이다. 이러한 게임기 본체(180)로는 씨피유나 마이크 등의 제어수단, 주기판, 기억장치 및 입출력수단을 갖춘 피씨, 노트북, 기타 소형의 컴퓨터가 바람직하다.
- [0044] 테이블 몸체(150)에는 화면이 위쪽을 향하도록 테이블 몸체(150)에 장착되고 게임기 본체(180)에 연결되어 게임 진행에 필요한 사항을 표시하는 디스플레이(190)가 더 설치되어 있다. 이 디스플레이(190)는 게임 진행에 필요한 사항이나 축하메시지 등을 화면에 표시 한다. 물론, 경우에 따라 디스플레이(190)에는 음악에 맞는 영상이나 기타의 콘텐츠들이 표시될 수 있다.
- [0045] 본 고안에 따른 테이블(100)은 스피커(134)를 구비한다. 이 스피커(134)는 게임기 본체에 연결되어 음악이나 기타 게임진행 시의 효과음이나 게임진행의 지시를 음성 메시지로 출력할 수 있도록 하는 데 사용된다.
- [0046] 경우에 따라 게임기 본체(180)에는 음악 파일을 저장하였다가 음악카드를 상판(110)의 특정위치에 놓으면 음악을 스피커(134)로 출력할 수 있다.
- [0047] 위에서 설명한 게임기 본체(180)는 경우에 따라 일반 콘텐츠를 디스플레이로 출력하거나 음악을 스피커로 출력할 수 있는 기기, 예를 들면 게임프로그램이 설치되어 있지 않는 피씨와 같은 컴퓨터일 수 있다.
- [0048] 도 4는 상판 저면에서의 접촉형지지구의 배치의 일례를 설명하기 위한 상판 저면도이다.
- [0049] 도 4에 나타낸 바와 같이 상판(110) 저면의 가장자리를 따라 그 위쪽에 RFID 태그 등이 설치된 컵이 놓이면 이를 감지하기 위한 RFID 리더기와 같은 제1물품감지센서가 장착된 제1접촉형지지구(170a)를 각각 배치하고, 일측 모서리 부근에 그 위쪽에 RFID 태그 등이 설치된 게임카드나 음악카드 등의 카드가 놓이면 이를 감지하기 위한 RFID 리더기와 같은 제2물품감지센서가 설치된 제2접촉형지지구(170b)를 배치하고, 상판(110)의 중앙부에 디스플레이(190)가 배치되는 부분을 제외하고는 그 위쪽에 RFID 태그 등이 설치된 캐릭터가 놓이면 이를 감지하기 위한 RFID 리더기와 같은 제3물품감지센서가 장착된 제3접촉형지지구(170c)를 배치하여 본 고안에 따른 테이블을 완성할 수 있다. 여기에서, 제2물품감지센서는 게임기를 기동시키기 위한 것이므로 게임기 본체(180)에 직접 설치될 수 있음은 물론이다.
- [0050] 경우에 따라서는 위에서 설명한 광원 없이 투명 또는 반투명의 상판(110)과 상판(110)을 지지하여주는 테이블

몸체(150)와 상판(110) 또는 테이블 몸체(150)에 설치되고 상판(110) 상의 특정 위치에 물품이 놓여지는지의 여부를 감지하기 위한 물품감지센서(132) 및 물품감지센서(132)에서 물품감지 여부에 따라 작동되는 컴퓨터로 테이블을 구성하여 광원을 이용하는 게임 외의 다른 용도, 예를 들면, 음악 감상, 광원의 점명이 필요치 않은 게임, 다른 콘텐츠이용 등의 용도로 사용될 수 있다. 이 경우 게임기 본체(180)는 컴퓨터로 대체된다. 물론, 게임기 본체(180)가 일반 피씨와 같은 컴퓨터일 수 있다.

- [0051] 영상표시가 필요한 경우에는 테이블 몸체(150)에 상판(110) 상부를 향해 설치된 디스플레이(190)가 있어야 한다.
- [0052] 이 경우에도 물품감지센서(132)로는 RFID 태그가 부착된 물품이 상판(110) 상의 특정위치에 놓여 있는지를 감지하기 위한 RFID 리더기인 것이 바람직하다.
- [0053] 도 5는 접촉형지지구(170)의 일례를 나타낸 평면도이다.
- [0054] 도 5에 나타낸 바와 같이 접촉형지지구(170)의 머리부(172)의 가장자리를 따라 엘이디 램프(130a)를 원형으로 배치하고, 그 안쪽에 원형으로 RF 리더기(132a)를 설치하여 상판 저면에 부착되도록 할 수 있다. 물론, 머리부(172) 하부에는 코일스프링 등의 탄성부재를 설치하여 상판 저면에 밀착되도록 하는 것이 바람직하다.
- [0055] 도 6 내지 8은 본 고안에 따른 테이블에 이용되는 물품들을 각각 나타낸 도면이다.
- [0056] 도 6 내지 8은 도시된 바와 같이, 컵(210)의 저면, 캐릭터(220)의 일측, 또는 게임카드나 음악카드 등의 카드(230)의 일측에 RFID 태그(212, 222, 232)를 각각 설치하여 본 고안에 따른 테이블(100)을 이용하여 게임을 하거나, 음악을 듣거나 기타 콘텐츠를 보는 데 이용하면 된다.
- [0057] RF 컵(210)의 경우 일반 컵에 RFID 태그를 부착하여 테이블(100)에서 대응되는 상판(110) 상의 제1구분표시(111) 영역 안에 컵(210) 등 물품의 유무를 확인 할 수 있도록 한 것이고, 게임카드 및 음악카드 등의 카드(230)는 RFID 태그가 내장된 카드(230)를 의미한다. RF 캐릭터(220)로는 단순한 RFID 태그만 추가한 것, 이를 더 확장하여 RF 시그널에 따라 반응(사운드 및 광원발생)할 수 있도록 만들어진 것이 사용될 수 있다. 이런 요소들을 사용하여 게임테이블에서 게임을 진행 한다.
- [0058] 도 1 내지 6을 참조하여 본 고안에 대해 더 보충설명 하면 다음과 같다.
- [0059] 본 고안의 구성요소는 하드웨어적인 측면과 소프트웨어적인 측면 2 부분으로 구성 된다.
- [0060] 하드웨어적인 부분은 상판(110), 테이블 몸체(150), 접촉형지지구(170), LED 등의 광원(130), RFID 리더기 등의 물품감지센서(132), RFID 태그, RFID 태그가 부착된 카드(230), 컵(210), 캐릭터(220) 등의 물품, LCD 등의 디스플레이(160), 스피커(134), 네트워크가 가능하고 프로그램이 설치될 수 있는 컴퓨터나 게임기 본체(180)이고, 기타 여기에서 언급되지는 않았지만 컴퓨터나 게임기에 필요한 기타 주변기기가 추가될 수 있다.
- [0061] 각각의 형식에 대하여서는 위에서 설명 하였고 전체적인 연결 부분에 대하여 설명한다.
- [0062] 본 고안에 따른 테이블에서 전원이 인가되면 게임기 본체(180)는 게임 준비 상태로 기동된다. 기동 된 후에는 RFID 리더기 등의 물품감지센서(132)는 RFID 태그(212)가 부착된 카드(230)의 수신모드로 전환되어 카드(230)를 올려놓기 위한 제2구분표시(112)에 RFID 카드(230)가 놓여지면, 그 카드(230)가 게임카드인지 또는 음악카드인지에 대한 정보를 수신하고, 이에 대한 정보를 게임기 본체(180)로 인가한다. 이에 따라 게임기 본체(180)는 게임모드로 작동하거나 음악모드로 작동한다.
- [0063] 경우에 따라, 특정 모드의 경우 결과를 게임기 본체(180)와 유무선으로 연결된 중앙 센터의 서버시스템으로 전송하여 특정 테이블(100)에서 특정 결과가 나타남을 알리도록 할 수도 있다.
- [0064] 게임기 본체(180)는 게임모드에 따라서 상판(110) 아래의 LED 등의 광원(130)을 점등하고 또한 상판(110) 위의 제1구분표시(111)와 제2구분표시(112)에 물품이 놓여있는지에 대한 데이터를 수집하고, 게임기 본체(180)에 설치된 프로그램에 따라 게임을 진행하면서, 게임의 진행 과정 및 결과를 광원(130)의 점멸을 통하여 표현한다. 경우에 따라, LCD 등의 디스플레이(180)와 스피커(134)를 통해 게임에 맞는 영상과 음악을 출력한다.
- [0065] 게임기 본체(180)에는 게임프로그램 외에 손금보기, 운세보기 등의 기타 콘텐츠 프로그램이 실행될 수 있다.
- [0066] 본 고안에 이용되는 소프트웨어적인 부분은 게임기 본체(180)에 설치되는 게임 프로그램, 음악, 기타 콘텐츠 프로그램 및 데이터이다.

- [0067] 본 고안에 따른 테이블 게임기의 특징을 파악할 수 있는 몇 가지 게임에 대해 설명하면 다음과 같다.
- [0068] 1. 라운드 게임(Round Game)
- [0069] 여러 사람이 테이블(100) 주위에 둘러앉은 상태에서 각자의 앞쪽에 있는 제1구분표시(111) 안에 컵(210)을 올려 놓는다. 이 상태에서 라운드 게임을 위한 게임 카드(230)를 제2구분표시(112) 안에 올려놓으면, 제2접촉형지시구(170)에 설치된 물품감지센서가 이를 감지하여 게임 카드(230)에 대응되는 라운드 게임 프로그램을 실행하여 각 광원(130)들을 순차적으로 점멸시키다가 최종적으로 컵(210)이 올려져 있는 어느 한 자리의 광원(130)만 점등되도록 하여 그 자리에 앉은 사람이 당첨되도록 한다. 당첨된 사람에게는 노래 부르기, 장기자랑 하기 등의 별책을 가하거나 상품을 주는 방식으로 게임을 할 수 있다.
- [0070] 2. 빙글빙글 물레방아
- [0071] 빙글빙글 물레방아 게임용 카드(230)에 의해 게임기 본체(180)가 기동된 후 테이블(100) 주위의 제1구분표시(111) 안에 컵(210)이 올려져 있는 것에 반응하여 컵(110)이 있는 곳에 파란색 점등을 한다. 게임이 진행 되면서 붉은색 점등이 순서대로 돌면서 한곳에 멈추도록 하여 위 라운드 게임에서와 같은 요령으로 게임을 진행한다.
- [0072] 3. 커플게임
- [0073] 커플 설정이 안 되었을 경우, 게임기 본체(180)가 기동될 후, 테이블 둘레에 앉은 사람들이 각자의 자리 앞에 표시된 제1구분표시(111) 영역 안에 컵(210)을 올려놓은 상태에서, 커플선정을 위하여 가장자리를 따라 설치된 광원(130)이 점멸되면서 돌다가 2자리의 광원(130)이 동시에 점등되도록 하여 커플을 정하도록 하면 된다. 이때 한 자리에 광원(130) 두 개씩 설치된 경우, 어느 한 자리의 좌측 광원(130)과 다른 한 곳의 우측 광원(130)이 점등 되도록 한다. 커플로 선정된 사람은 컵(210)을 옆으로 치운다. 나머지 사람들에게 대해서 동일한 요령으로 커플을 정한다. 게임을 멈추고자 하면 게임 카드(230)를 제2구분표시(112) 영역에서 치우면 된다.
- [0074] 4. 센터 게임(Center Game)
- [0075] 가칭 “B2 폭격기를 피해라” 라는 게임으로, 테이블(100) 가운데로 폭격기가 진행한다는 시나리오이다. 폭격을 맞은 곳은 붉은색으로 표시되고 나머지는 표시 하지 않는다. 여러 개의 캐릭터(230)나 컵(210)을 제3구분표시(113) 영역 안에 올려놓고 대응 게임 카드(220)로 게임을 시작한다. 아래의 광원(130)들이 점멸 되면서 3초 후에 일정 영역에만 붉은색으로 점등된다. 점등된 부분이 폭격을 받은 부분이 된다. 폭격지점은 여러 곳이 될 수 있다. 이렇게 하여 최후까지 살아남은 사람이 승리자가 된다. 이러한 방식의 응용은 여러 가지로 할 수 있다. 폭격을 맞은 곳의 캐릭터(230)는 붉은색으로 변하면서 자기가 걸린 것에 대한 효과음을 낸다.
- [0076] 5. 지뢰를 건들지 마라
- [0077] 가운데 부분에 캐릭터(230)를 올려놓으면서 지뢰를 안 터트리도록 하는 게임이다. 이 게임은 제3구분표시(113) 영역들이 모두 붉은 색으로 표시 되면서 게임이 시작된다. 제3구분표시(113) 영역들 중에 하나만 지뢰로 인식하여 캐릭터(230)를 올려놓으면 지뢰가 아닌 부분에는 파란색으로 변한다. 한 사람이 한번씩 위치를 선택하면서 지뢰를 피해가야 한다. 파란색으로 변한 곳에는 캐릭터(230)를 올려놓으면 안 된다. 지뢰로 지정된 곳에 캐릭터(230)를 올려놓으면 캐릭터(230)가 죽는다.
- [0078] 그 외에도 다양한 형태의 게임 개발이 가능하고, 무선 마우스나 리모콘 등을 이용하여 손금보기, 운세보기 등 기타의 콘텐츠를 이용할 수 있다.
- [0079] 게임 진행에 필요한 사항은 디스플레이(180)에 표시될 수 있고, 게임의 흥미를 더하기 위한 그래픽이 표시될 수 있다.
- [0080] 게임기기를 통한 음악 출력은 단순 스피커(134) 방식과 테이블(100) 전체를 사용하는 접촉식 스피커를 장착할 수 있다.
- [0081] 본 고안에 따른 테이블(100)은 별도의 기동스위치 없이 RF 카드를 이용하여 게임을 선택하고 그 게임을 진행할

수 있다. 게임을 재 기동 할 경우 카드를 들었다가 다시 내려놓음으로써 새로운 게임을 진행 할 수 있다. 별도의 하드웨어 조작 없이 모든 것이 RF 카드 혹은 RFID 카드를 통하여 진행 할 수 있다.

[0082] 기존에 본 고안과 같은 테이블 형식의 게임기(게임기능이 내장된 테이블)는 없었고, 특히 테이블에서 RF 기기를 통하여 게임을 진행 하는 테이블 및 게임기기는 존재 하지 않았다.

산업이용 가능성

[0083] 본 고안은 각종 테이블의 효율성을 높이고 기능을 추가하는 데 이용가능성이 있다. 또한 본 고안은 게임기로도 이용될 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0084] 도 1은 본 고안에 따른 테이블의 측면도,

[0085] 도 2는 도 1의 상판을 접촉형지지구 상에 올려놓기 전의 상태를 나타낸 테이블의 측면도,

[0086] 도 3은 도 1테이블의 평면도,

[0087] 도 4는 상판 저면에서의 접촉형지지구의 배치의 일례를 설명하기 위한 상판 저면도,

[0088] 도 5는 접촉형지지구의 일례를 나타낸 평면도,

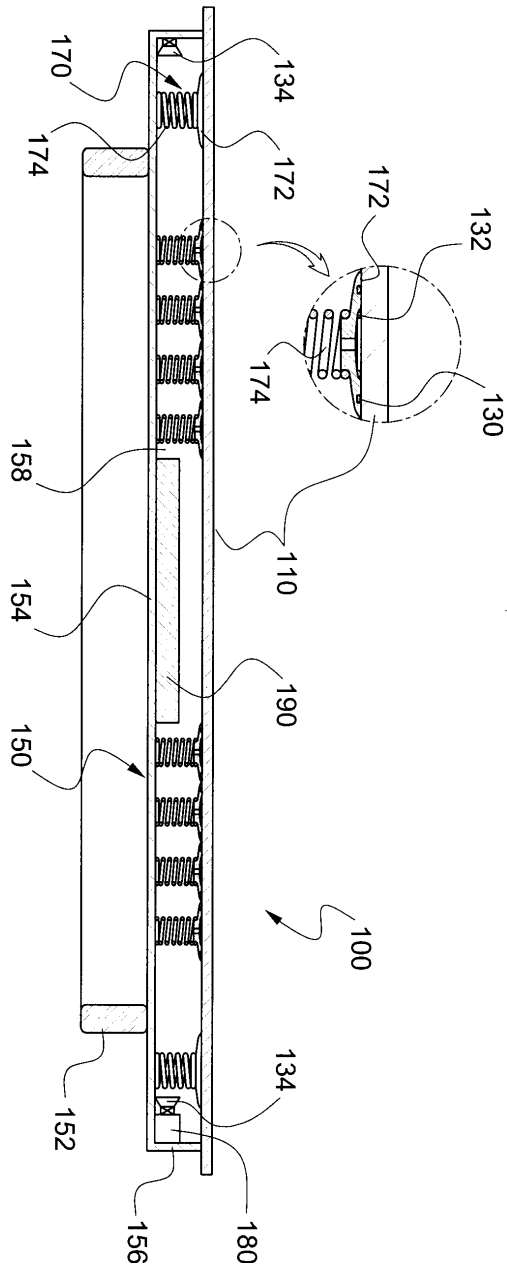
[0089] 도 6 내지 8은 본 고안에 따른 테이블에 이용되는 부품들을 각각 나타낸 도면이다.

[0090] * 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 *

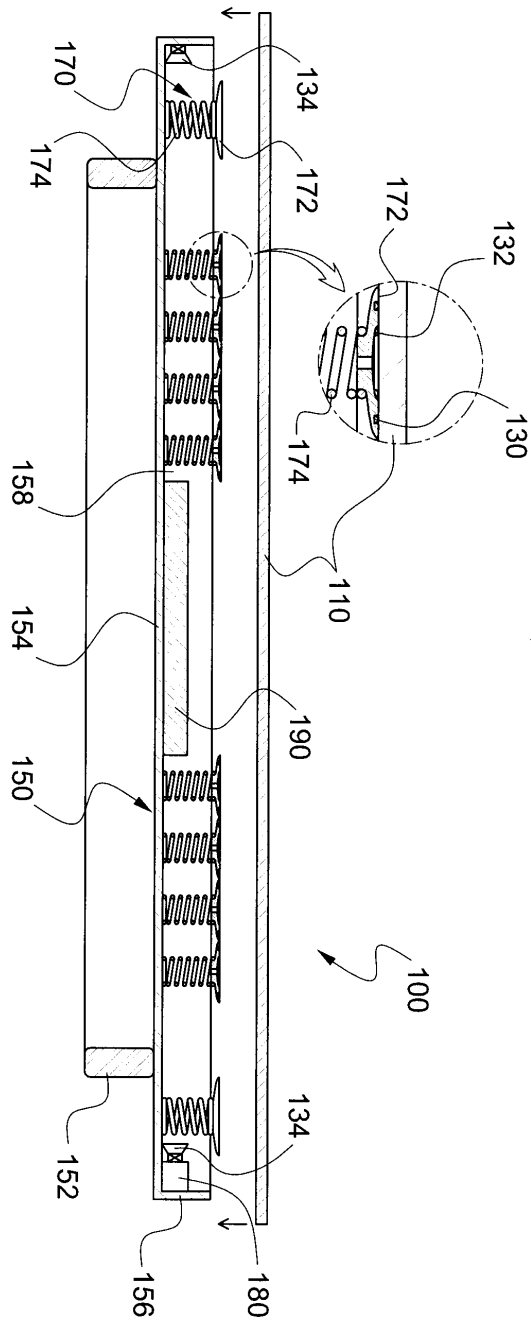
- | | |
|--------------------------------|--------------|
| [0091] 100 : 테이블 | 110 : 상판 |
| [0092] 130 : 광원 | 132 : 물품감지센서 |
| [0093] 134 : 스피커 | 150 : 테이블 몸체 |
| [0094] 170 : 접촉형지지구 | 180 : 게임기 본체 |
| [0095] 190 : 디스플레이 | 210 : 컵 |
| [0096] 212, 222, 232 : RFID 태그 | 220 : 카드 |
| [0097] 230 : 캐릭터 | |

도면

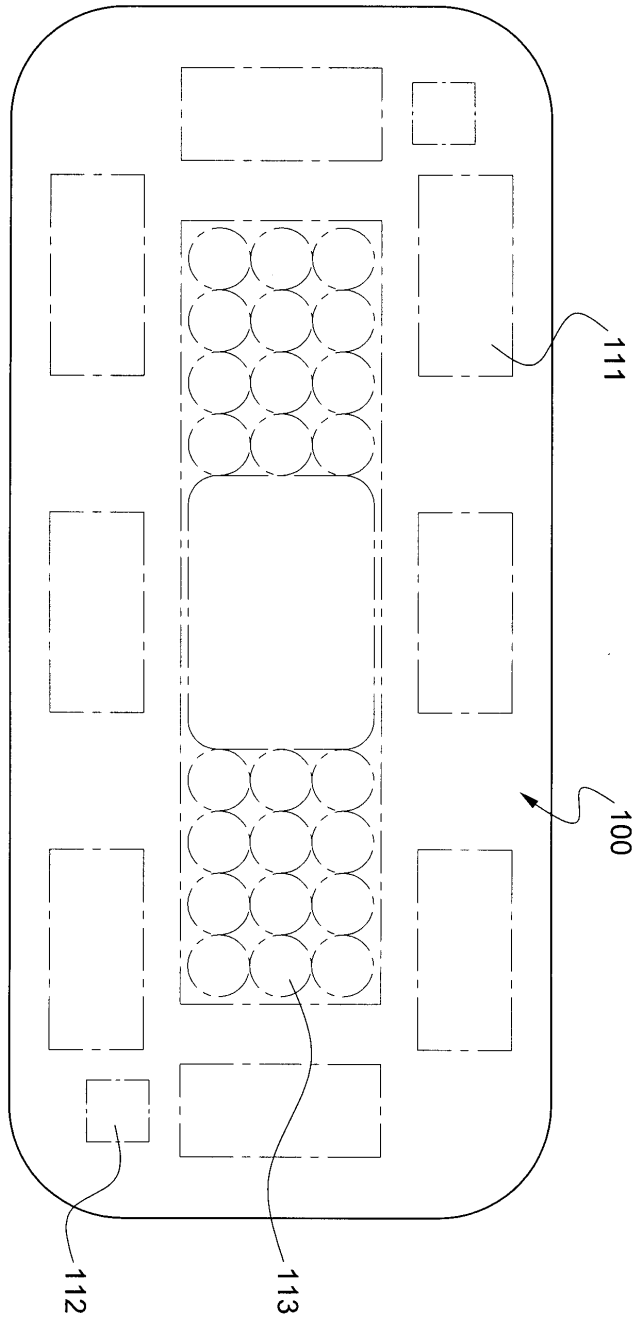
도면1



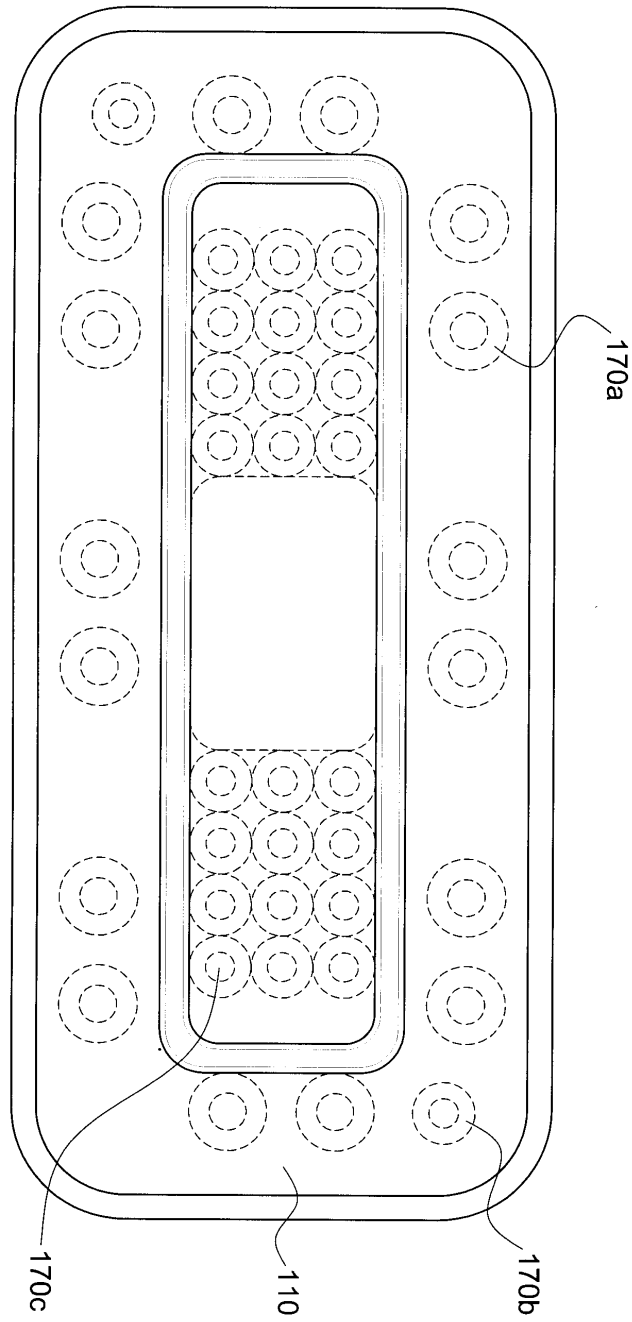
도면2



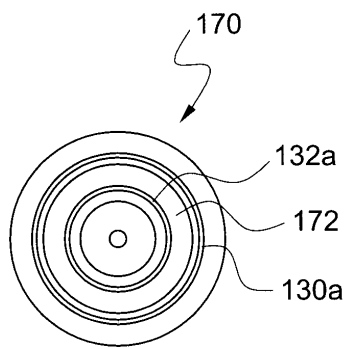
도면3



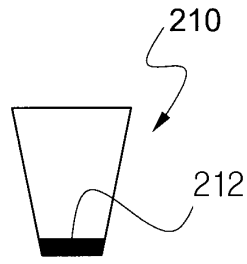
도면4



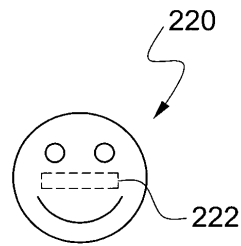
도면5



도면6



도면7



도면8

