

(12) International Application Status Report

Received at International Bureau: 13 September 2017 (13.09.2017)

Information valid as of: 08 July 2019 (08.07.2019)

Report generated on: 18 September 2019 (18.09.2019)

(10) Publication number:

WO2019/050060

(43) Publication date:

14 March 2019 (14.03.2019)

(26) Publication language:

Korean (KO)

(21) Application Number:

PCT/KR2017/009771

(22) Filing Date:

06 September 2017 (06.09.2017)

(25) Filing language:

Korean (KO)

(51) International Patent Classification:

A63F 9/18 (2006.01); A63F 13/798 (2014.01); A63F 13/45 (2014.01)

(71) Applicant(s):

KSEEEK. CO.,LTD [KR/KR]; 3F. Hyang-cheon Bldg. 71, Dunsannam-ro9beon-gil Seo-gu Daejeon 35234 (KR) (*for all designated states*)

(72) Inventor(s):

KIM, Young Real; 1703ho 202dong, Jugdongdaewonkantavil Apt. 39, Jugdong-ro Yuseong-gu Daejeon 34127 (KR)

(54) Title (EN): SPEED QUIZ GAME PROVIDING METHOD AND SYSTEM

(54) Title (FR): PROCÉDÉ ET SYSTÈME DE FOURNITURE DE JEU-QUESTIONNAIRE DE VITESSE

(54) Title (KO): 스피드 퀴즈게임 제공 방법 및 시스템

(57) Abstract:

(EN): According to one aspect of the present invention for achieving such an objective, a speed quiz game providing method and system allows, for multiple quiz competition participants, the progress of a speed quiz game of a type of competition between individuals or teams, and allows multiple quiz competition participants to make multiple teams and perform a speed quiz or a speed quiz-based mission game, wherein a quiz server pre-configures a correct answer, receives answers from participation terminals of quiz competition participants, who need to solve a quiz, for a limited time, performs grading as to whether each of the received answers satisfies a predetermined correct answer, calculates quiz performance from a grading result, determines a quiz result on the basis of whether the performance achieves a target value, and reflects the quiz result in a particular person or a particular team. That is, the speed quiz game providing method and system comprises functions of receiving answers from quiz competition participants so as to allow a quiz game to progress and score the quiz game, analyzing a scoring result, and often publicly announcing an analysis result.

(FR): Selon un aspect de la présente invention pour atteindre un tel objectif, un procédé et un système de fourniture de jeu-questionnaire de vitesse permettent, pour de multiples participants à la compétition de questionnaire, de progresser dans un jeu-questionnaire de vitesse d'un type compétition entre des individus ou des équipes, et permettent à de multiples participants à la compétition de questionnaire de faire de multiples équipes et de réaliser un questionnaire de vitesse ou un jeu de mission basé sur un questionnaire de vitesse; un serveur de questionnaire préconfigure une réponse correcte, reçoit des réponses provenant de terminaux de participation de participants à la compétition de questionnaire, qui ont besoin de résoudre un questionnaire, pendant un temps limité, effectue un classement pour savoir si chacune des réponses reçues satisfait une réponse correcte prédéterminée, calcule les performances du questionnaire à partir d'un résultat de classement, détermine un résultat de questionnaire selon que les performances atteignent une valeur cible, et reflète le résultat du questionnaire dans une personne particulière ou une équipe particulière. C'est-à-dire, le procédé et le système de fourniture de jeu-questionnaire de vitesse comprennent des fonctions de réception de réponses à partir de participants à la compétition de questionnaire de façon à permettre à un jeu-questionnaire de progresser et de noter le jeu-questionnaire, d'analyser un résultat de notation, et d'annoncer souvent publiquement un résultat d'analyse.

(KO): 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 측면에 따르면, 스피드 퀴즈게임 제공방법 및 시스템은 다수의 퀴즈풀이 참가자들을 대상으로 개인 또는 팀 간 겨루기 방식의 스피드 퀴즈게임을 진행할 수 있도록 한다. 복수의 퀴즈풀이 참가자들이 복수의 팀을 이루어 스피드퀴즈 또는 스피드퀴즈 기반의 미션 게임을 수행하도록 하며, 퀴즈서버는 정답을 미리 설정하고, 퀴즈를 풀어야 하는 퀴즈풀이 참가자들의 참여단말로부터 제한된 시간 동안 답변을 수신하고, 수신된 답변이 미리 정한 정답을 만족하는지 채점하고, 채점결과로부터 퀴즈 성과를 산정하고, 성과가 특정한 목표치를 달성하는지의 여부로 퀴즈결과를 판정하고 이러한 퀴즈결과를 특정인이나 특정팀에 반영한다. 즉, 퀴즈풀이 참가자들의 답변을 수신하여 퀴즈게임 진행 및 채점을 수행하며, 상기 채점결과를 분석하는 수시로 공표하는 기능을 포함하는 것을 특징으로 한다.

International search report:

Received at International Bureau: 07 June 2018 (07.06.2018) [KR]

International Report on Patentability (IPRP) Chapter II of the PCT:

Not available

(81) Designated States:

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, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, 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, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

European Patent Office (EPO) : 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

African Intellectual Property Organization (OAPI) : BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG

African Regional Intellectual Property Organization (ARIPO) : BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW

Eurasian Patent Organization (EAPO) : AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM