



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0049423
(43) 공개일자 2016년05월09일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/34 (2012.01) A63F 1/00 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2014-0162901
(22) 출원일자 2014년11월20일
심사청구일자 2014년11월20일
(30) 우선권주장
1020140146398 2014년10월27일 대한민국(KR)

(71) 출원인
(주)몽태랑인터내셔널
경기도 하남시 조정대로 150, 하남아이테크 503 (덕풍동)
(72) 발명자
박현준
서울특별시 중구 다산로 63 (신당동)
유찬현
경기도 구리시 장자호수길 125, 104동 401호(토평동, e편한세상아파트)
(74) 대리인
특허법인메이저

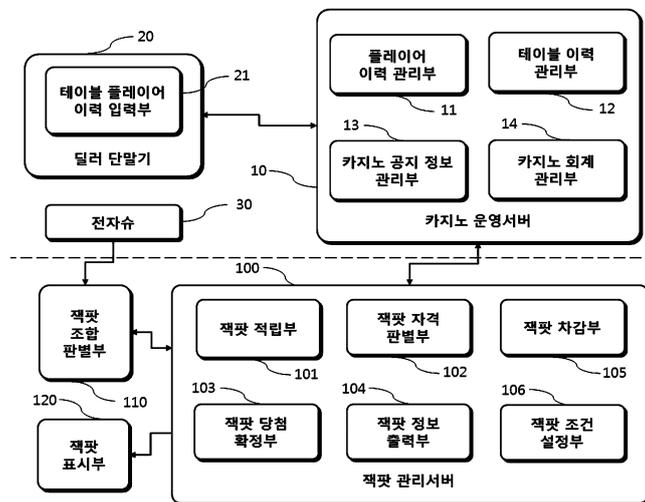
전체 청구항 수 : 총 19 항

(54) 발명의 명칭 **잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법**

(57) 요약

본 발명은 카지노와 같이 딜러에 의해 관리되는 물리적 테이블에 참여하여 실제로 바카라 게임을 플레이하는 중에 테이블의 게임 상태와 참여 플레이어의 이력 정보 및 진행되는 게임의 카드 패턴에 따라 잭팟 당첨이 이루어질 수 있도록 하여 게임에 대한 활발한 참여를 유도하도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법에 관한 것으로, 카지노 내에 물리적으로 배치된 바카라 테이블에 직접 플레이어들이 참여하여 진행되는 바카라 게임에 잭팟 기능을 더 제공한 것으로, 배팅 금액이 아닌 참여 플레이어가 현금을 칩으로 바꾼 드롭금액 중 일부를 잭팟 당첨금으로 이용하고, 참여 플레이어의 드롭금액, 레벨, 바카라 게임 중 카드의 조합 및 바카라 게임을 위한 배팅 금액을 정보로 자동으로 잭팟 당첨을 판단하도록 함으로써, 진행되는 바카라 게임의 룰이나 사용 배팅 금액에 영향을 주지 않으면서도 드롭금액과 배팅금액 증가를 유도하는 효과가 있다.

대표도 - 도2



명세서

청구범위

청구항 1

카지노 내에 배치된 바카라 테이블과;

상기 바카라 테이블 상에 위치되어 배출 카드의 종류를 구분하는 전자슈와;

참여 플레이어들에 대한 참여 및 퇴장 정보, 게임 참여 여부 정보, 게임 진행 정보, 드롭금액에 대한 정보 및 배팅 금액에 대한 정보를 제공하는 딜러 단말기와;

상기 딜러 단말기로부터 제공되는 정보를 포함하여 플레이어에 대한 이력과 테이블의 이력을 관리하며 카지노 회계 정보를 관리하는 카지노 운영 서버와;

상기 전자슈로부터 제공되는 카드 종류에 따라 테이블 상에 배출된 카드의 조합을 판별하는 잭팟 조합 판별부와;

상기 카지노 운영 서버와 연동하여 드롭금액으로부터 잭팟 적립금을 적립하고, 플레이어의 잭팟 자격을 판단하며, 잭팟 조합 판별부를 통한 카드조합 정보 및 플레이어 잭팟 자격을 기 설정된 잭팟 당첨 조건과 비교하여 잭팟 당첨을 확정하여 당첨을 결정하는 잭팟 관리 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 2

청구항 1에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드올 정보를 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드올에 대응되는 금액을 산출하고, 해당 금액에 대한 바카라의 카지노 평균 수익률을 곱하여 얻어진 금액 이내에서 잭팟 적립금을 설정하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 3

청구항 2에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드올 정보를 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드올에 대응되는 금액을 산출하고 해당 금액에 기 설정된 제한 비율을 곱하여 잭팟 당첨금의 한계로 설정한 후, 당첨 시 지급되는 잭팟 적립금들의 합이 잭팟 당첨금의 한계를 초과할 경우 최종 설정되는 잭팟의 생성을 중단하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 4

청구항 1에 있어서, 상기 바카라 테이블에 배치되어 잭팟 관련 정보를 제공하는 잭팟 표시부를 더 포함하고, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨 확정시 당첨 결과를 상기 잭팟 표시부에 제공하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 5

청구항 4에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨금의 실시간 현황과 잭팟 당첨 조건을 상기 잭팟 표시부에 표시하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 6

청구항 1에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨 정보를 상기 카지노 운영 서버에 제공하며, 상기 카지노 운영 서버는 잭팟 당첨 정보를 미리 구성된 웹사이트나 연동 디스플레이를 통해서 공지하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 7

청구항 1에 있어서, 상기 플레이어의 잭팟 자격은 기준 이상의 드롭금액과 기준 이상의 플레이어 레벨 중 적어도 하나를 만족하는 것이며, 상기 카지노 운영 서버는 플레이어 이력에 따라 플레이어 레벨을 부여 및 관리하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 8

청구항 1에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 관리자로부터 제공되는 카드의 잭팟 조합에 대한 확률과 관리자나 카지노 운영서버로부터 제공되는 카지노의 시간당 평균 게임회전율을 기준으로 잭팟 당첨의 예상 소요시간을 제공하며, 관리자가 설정하는 잭팟 당첨 조건을 반영하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 9

청구항 8에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨의 예상 소요시간 산출 시 잭팟 자격에 대한 플레이어 이력을 더 반영하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 10

청구항 8에 있어서, 상기 잭팟 당첨 조건은 바카라 게임에서 승리한 플레이어로서, 테이블에 배출된 카드의 조합이 기 설정된 조합 조건과 일치하며, 드롭금액이나 레벨이 기준 이상이면서 해당 승리한 게임의 최대 금액 배팅자인 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 11

청구항 10에 있어서, 지정된 테이블이거나 지정된 테이블의 제한 금액을 초과한 경우로 당첨 조건을 한정하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 12

청구항 1에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 적립금을 적립할 때 플레이어 이력에 포함된 플레이어의 평균 게임 시간을 기준으로 잭팟 적립금을 분할하여 실제 게임 참여 시간에 따라 순차 적립하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템.

청구항 13

딜러 단말기가 관리대상인 바카라 테이블에 참여하는 플레이어들에 대한 참여 및 퇴장 정보와 게임 진행 정보, 드롭금액에 대한 정보 및 배팅 금액에 대한 정보를 카지노 운영 서버에 제공하는 단계와;

잭팟 조합 판별부가 바카라 테이블에 구성된 전자슈로부터 배출되는 카드에 대한 정보를 수신하여 카드 조합을

판별하는 단계와;

잭팟 관리 서버가 상기 카지노 운영 서버와 연동하여 드롭금액으로부터 잭팟 적립금을 적립하는 단계와;

상기 잭팟 관리 서버가 상기 카지노 운영 서버와 연동하여 플레이어의 잭팟 자격을 판단하며, 상기 잭팟 조합 판별부를 통한 카드조합 정보 및 플레이어 잭팟 자격을 기 설정된 잭팟 당첨 조건과 비교하여 잭팟 당첨을 확정하여 당첨을 결정하는 단계와;

상기 잭팟 관리 서버가 바카라 테이블에 배치된 잭팟 표시부를 통해서 당첨 정보를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 14

청구항 13에 있어서, 상기 잭팟 적립금을 적립하는 단계는 상기 잭팟 관리 서버가 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드율 정보를 상기 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드율에 대응되는 금액을 산출하고, 해당 금액에 대한 바카라의 카지노 평균 수익률을 곱하여 얻어진 금액 이내에서 잭팟 적립금을 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 15

청구항 13에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버가 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드율 정보를 상기 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드율에 대응되는 금액을 산출하고 해당 금액에 기 설정된 제한 비율을 곱하여 잭팟 당첨금의 한계로 설정한 후, 당첨 시 지급되는 잭팟 적립금들의 합이 잭팟 당첨금의 한계를 초과할 경우 최종 설정되는 잭팟의 생성을 중단하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 16

청구항 13에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버가 잭팟 당첨금의 실시간 현황과 잭팟 당첨 조건을 상기 잭팟 표시부에 표시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 17

청구항 13에 있어서, 상기 플레이어의 잭팟 자격은 기준 이상의 드롭금액과 기준 이상의 플레이어 레벨 중 적어도 하나를 만족하는 것이며, 상기 카지노 운영 서버는 플레이어 이력에 따라 플레이어 레벨을 부여 및 관리하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 18

청구항 13에 있어서, 상기 잭팟 관리 서버가 관리자로부터 제공되는 카드의 잭팟 조합에 대한 확률과 관리자나 상기 카지노 운영서버로부터 제공되는 카지노의 시간당 평균 게임회전율을 기준으로 잭팟 당첨의 예상 소요시간을 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

청구항 19

청구항 13에 있어서, 상기 잭팟 당첨 조건은 바카라 게임에서 승리한 플레이어로서, 테이블에 배출된 카드의 조합이 기 설정된 조합 조건과 일치하며, 드롭금액이나 레벨이 기준 이상이면서 해당 승리한 게임의 최대 금액 배팅자인 것을 특징으로 하는 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법에 관한 것으로, 특히 카지노와 같이 딜러에 의해 관리되는 물리적 테이블에 참여하여 실제로 바카라 게임을 플레이하는 중에 테이블의 게임 상태와 참여 플레이어의 이력 정보 및 진행되는 게임의 카드 패턴에 따라 잭팟 당첨이 이루어질 수 있도록 하여 게임에 대한 활발한 참여를 유도하도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 바카라(Baccarat)는 카지노 게임의 왕으로 불리우는 카드 게임으로, 참여 플레이어는 뱅커와 플레이어 혹은 타이의 어느 한쪽을 선택하여 배팅하며, 뱅커와 플레이어를 구분하여 카드를 두 장씩 나누어 돌리며, 두 장의 숫자를 더해 끝자리가 큰 쪽이 이기고, 같은 경우 타이라고 하여 비긴다. 플레이어에 배팅하는 경우 1배를, 뱅커에 배팅하는 경우 일반적으로 0.95배를 돌려받으며, 타이에 돈을 거는 경우 8배~10배를 돌려받는다.

[0003] 이렇게 바카라는 플레이어, 뱅커 혹은 타이에 배팅한 후 카드가 돌려지기 시작하면 추가적인 플레이어의 참여 없이 게임이 진행되기 때문에 신속한 게임 진행이 가능하며 카지노의 다른 게임보다 카지노의 평균 수익 배당률이 낮아(약 1.23%) 참여자가 많다.

[0004] 카지노의 수익률은 플레이어들이 현금을 칩으로 교환하는 드롭금액에 대한 평균 매출액(홀드올)으로 관리된다. 즉, 홀드올이 15%라면 현금을 칩으로 바꾼 금액 중 15%는 잃는다는 것을 의미한다. 한편, 바카라의 경우는 카지노의 평균 수익 배당률이 낮기 때문에 이러한 바카라 참여자가 많을 경우 수익률(홀드올)이 낮아지게 되는데, 이러한 게임 고유의 낮은 평균 수익 배당률을 극복하기 위해서 카지노에서는 배팅 금액을 증가시키고 게임 회전율을 높여 낮은 수익률이라도 수익금액이 커지도록 유도한다.

[0005] 이를 위해서 더 많은 플레이어들을 모집하고, 바카라 게임에 참여할 수 있도록 다양한 프로모션을 진행하며, 접대 서비스를 제공하기도 한다. 따라서, 실질적으로 카지노에서 홀드올을 계산할 때 단순히 드롭금액과 추후 플레이어가 칩을 현금으로 환전한 지불금액 만을 고려하는 것이 아니라 플레이어를 모집하고 접대하기 위한 프로모션 비용 또한 지불 금액에 추가하여 실질적인 홀드올을 계산한다.

[0006] 이렇게 바카라 게임은 카지노의 평균 수익배당률이 낮기 때문에 더 많은 플레이어들이 더 많은 배팅 금액으로 참여하도록 유도하기 위해 여러 프로모션 방식이 제안되었는데, 뱅커/플레이어/타이에 대한 선택과 배팅 이후 플레이어의 지속적 참여가 필수적이지 않으므로 바카라와 동시에 다른 종류의 잭팟 게임을 사이드 배팅 등을 통해서 추가로 참여하도록 하거나, 배팅 금액 중 일부를 적립하여 잭팟 기준에 맞으면 적립금을 제공하는 등의 방법이 제안되었다.

[0007] 그러나 이러한 종래 방식들은 바카라 게임 중에 별도의 추가 배팅을 요구하여 게임에 대한 집중도를 분산시키고 딜러가 이러한 사이드 배팅에 대해서도 관리해야 하므로 실제 바카라 게임의 진행 속도가 늦어지고 딜러의 관리 부담이 커지며, 배팅 금액 중 일부를 적립하는 경우는 플레이어 입장에서의 수익 배당률이 낮아지는 것이어서 불만이 발생할 수 있다.

[0008] 따라서, 전통적인 테이블 바카라 게임의 룰을 변형하거나 플레이어에게 추가 배팅을 요청하는 등 게임에 집중하지 못하도록 하는 요소를 배제하여 플레이어에게 거부감을 주지 않고, 딜러의 부하 증가도 억제하여 시단당 평균 게임회전율을 저하시키지 않으면서도 게임에 참여하는 플레이어들의 드롭금액과 배팅 금액을 증가시킬 수 있도록 하는 새로운 프로모션 방법이 요구되고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0009] (특허문헌 0001) 한국 공개특허 제10-2008-0038387 [바카라 잭팟을 플레이하는 방법 및 시스템]

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0010] 전술한 문제점을 개선하기 위한 본 발명 실시예들의 목적은 카지노 내에 물리적으로 배치된 바카라 테이블에 직접 플레이어들이 참여하여 진행되는 바카라 게임에 있어, 딜러가 테이블 바카라 게임 진행을 위해 제공하는 참여 플레이어들에 대한 정보와 진행되는 게임에 대한 정보 및 사용 카드의 조합 패턴을 기준으로 잭팟 당첨을 판단하여 기 설정된 조건과 기 설정된 플레이어 자격을 만족한 플레이어에게 잭팟 당첨금을 제공하도록 함으로써 참여 플레이어와 딜러에게 잭팟 당첨을 위한 별도의 노력을 요구하지 않도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.
- [0011] 본 발명 실시예들의 다른 목적은 바카라 게임 진행을 위해 관리되는 기존 정보들을 활용하며 바카라 게임과 별도로 잭팟 게임이 동작하면서, 그 잭팟 적립금은 플레이어들이 현금을 칩으로 교환하는 드롭금액 중 일부를 이용하도록 하여 사용자 입장에서 바카라 게임의 수익배당을 변동이 없도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.
- [0012] 본 발명 실시예들의 또 다른 목적은 카지노의 프로모션 금액 내에서 드롭금액 중 잭팟 적립금을 마련하고, 잭팟 당첨을 위한 자격조건으로 최저 드롭금액과 플레이어 레벨을 정하도록 하여 드롭금액을 증가시키고 플레이어의 충성도를 높이며, 당첨 테이블에서 당첨 플레이어로 가장 배팅 금액이 큰 플레이어를 선택하도록 하여 배팅 금액을 증가시키도록 함으로써 바카라 게임의 회전율과 배팅금액 증가를 통해 홀드율은 낮더라도 실제 수익 금액은 증가되도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.
- [0013] 본 발명 실시예들의 또 다른 목적은 잭팟 조건 설정 시 조건에 따른 당첨 확률을 제공하고, 해당 카지노의 시간당 평균 게임 회전율을 기준으로 설정 조건에 따른 잭팟 당첨의 예상 평균 소요시간을 제공하여 잭팟 빈도와 기간을 확인하여 잭팟 조건을 설정할 수 있도록 한 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

- [0014] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템은, 카지노 내에 배치된 바카라 테이블과, 바카라 테이블 상에 위치되어 배출 카드의 종류를 구분하는 전자수와, 참여 플레이어들에 대한 참여 및 퇴장 정보, 게임 참여 여부 정보, 게임 진행 정보, 드롭금액에 대한 정보 및 배팅 금액에 대한 정보를 제공하는 딜러 단말기와, 딜러 단말기로부터 제공되는 정보를 포함하여 플레이어에 대한 이력과 테이블의 이력을 관리하며 카지노 회계 정보를 관리하는 카지노 운영 서버와, 전자수로부터 제공되는 카드 종류에 따라 테이블 상에 배출된 카드의 조합을 판별하는 잭팟 조합 판별부와, 카지노 운영 서버와 연동하여 드롭금액으로부터 잭팟 적립금을 적립하고, 플레이어의 잭팟 자격을 판단하며, 잭팟 조합 판별부를 통한 카드조합 정보 및 플레이어 잭팟 자격을 기 설정된 잭팟 당첨 조건과 비교하여 잭팟 당첨을 확정하여 당첨을 결정하는 잭팟 관리 서버를 포함한다.
- [0015] 일례로서, 잭팟 관리 서버는 테이블별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드율 정보를 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드율에 대응되는 금액을 산출하고, 해당 금액에 대한 바카라의 카지노 평균 수익률을 곱하여 얻어진 금액 이내에서 잭팟 적립금을 설정할 수 있다.
- [0016] 한편, 잭팟 관리 서버는 테이블별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드율 정보를 카지노 운영 서버로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드율에 대응되는 금액을 산출하고 해당 금액에 기 설정된 제한 비율을 곱하여 잭팟 당첨금의 한계로 설정한 후, 당첨 시 지급되는 잭팟 적립금들의 합이 잭팟 당첨금의 한계를 초과할 경우 최종 설정되는 잭팟의 생성을 중단할 수도 있다.
- [0017] 일례로서, 바카라 테이블에 배치되어 잭팟 관련 정보를 제공하는 잭팟 표시부를 더 포함하고, 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨 확정시 당첨 결과를 잭팟 표시부에 제공할 수 있고, 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨금의 실시간 현황과 잭팟 당첨 조건을 잭팟 표시부에 표시할 수 있다.

- [0018] 일례로서, 상기 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨 정보를 상기 카지노 운영 서버에 제공하며, 카지노 운영 서버는 잭팟 당첨 정보를 미리 구성된 웹사이트나 연동 디스플레이를 통해서 공지할 수 있다.
- [0019] 일례로서, 플레이어의 잭팟 자격은 기준 이상의 드롭금액과 기준 이상의 플레이어 레벨 중 적어도 하나를 만족하는 것이며, 카지노 운영 서버는 플레이어 이력에 따라 플레이어 레벨을 부여 및 관리할 수 있다.
- [0020] 일례로서, 잭팟 관리 서버는 관리자로부터 제공되는 카드의 잭팟 조합에 대한 확률과 관리자나 카지노 운영서버로부터 제공되는 카지노의 시간당 평균 게임회전율을 기준으로 잭팟 당첨의 예상 소요시간을 제공하며, 관리자가 설정하는 잭팟 당첨 조건을 반영할 수 있다. 여기서, 잭팟 관리 서버는 잭팟 당첨의 예상 소요기간 산출 시 잭팟 자격에 대한 플레이어 이력을 더 반영할 수도 있다.
- [0021] 일례로서, 잭팟 당첨 조건은 바카라 게임에서 승리한 플레이어로서, 테이블에 배출된 카드의 조합이 기 설정된 조합 조건과 일치하며, 드롭금액이나 레벨이 기준 이상이면서 해당 승리한 게임의 최대 금액 배팅자일 수 있다. 추가로 지정된 테이블이거나 지정된 테이블의 제한 금액을 초과한 경우로 당첨 조건을 한정할 수도 있다.
- [0022] 일례로서, 잭팟 관리 서버는 잭팟 적립금을 적립할 때 플레이어 이력에 포함된 플레이어의 평균 게임 시간을 기준으로 잭팟 적립금을 분할하여 실제 게임 참여 시간에 따라 순차 적립할 수 있다.
- [0023] 본 발명의 다른 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 게임 방법은, 딜러 단말기가 관리대상인 바카라 테이블에 참여하는 플레이어들에 대한 참여 및 퇴장 정보와 게임 진행 정보, 드롭금액에 대한 정보 및 배팅 금액에 대한 정보를 카지노 운영 서버에 제공하는 단계와, 잭팟 조합 판별부가 바카라 테이블에 구성된 전자슈로부터 배출되는 카드에 대한 정보를 수신하여 카드 조합을 판별하는 단계와, 잭팟 관리 서버가 카지노 운영 서버와 연동하여 드롭금액으로부터 잭팟 적립금을 적립하는 단계와, 잭팟 관리 서버가 카지노 운영 서버와 연동하여 플레이어의 잭팟 자격을 판단하며, 잭팟 조합 판별부를 통한 카드조합 정보 및 플레이어 잭팟 자격을 기 설정된 잭팟 당첨 조건과 비교하여 잭팟 당첨을 확정하여 당첨을 결정하는 단계와, 잭팟 관리 서버가 바카라 테이블에 배치된 잭팟 표시부를 통해서 당첨 정보를 제공하는 단계를 포함한다.

발명의 효과

- [0024] 본 발명 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법은 카지노 내에 물리적으로 배치된 바카라 테이블에 직접 플레이어들이 참여하여 진행되는 바카라 게임에 잭팟 기능을 더 제공한 것으로, 배팅 금액이 아닌 참여 플레이어가 현금을 칩으로 바꾼 드롭금액 중 일부를 잭팟 당첨금으로 이용하고, 참여 플레이어의 드롭금액, 레벨, 바카라 게임 중 카드의 조합 및 바카라 게임을 위한 배팅 금액을 정보로 자동으로 잭팟 당첨을 판단하도록 함으로써, 진행되는 바카라 게임의 룰이나 사용 배팅 금액에 영향을 주지 않으면서도 드롭금액과 배팅금액 증가를 유도하는 효과가 있다.
- [0025] 본 발명 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법은 드롭금액 중 일부를 카지노에서 프로모션을 위해 사용되는 비용 수준에 맞추어 잭팟 당첨금으로 활용하도록 하는 것으로 프로모션에 따른 드롭금액 및 배팅금액 증가의 결과가 직접 확인되며, 잭팟 설정 시 그 확률과 당첨 기간에 대한 정보를 확인하여 잭팟 당첨 조건을 설정할 수 있어 전략적 프로모션이 가능한 효과가 있다.
- [0026] 본 발명 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법은 카지노에서 바카라 게임을 진행하기 위해 딜러가 관리하는 플레이어 이력 정보를 활용하므로 딜러에게 추가 업무를 부여하지 않아 바카라 게임 특유의 높은 회전율이 유지되도록 하는 효과가 있다.
- [0027] 본 발명 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템 및 방법은 플레이어의 레벨이나 드롭금액을 기준으로 잭팟 자격을 판단하고, 배팅금액으로 당첨자를 판단하므로 레벨 상승이나 유지를 위한 플레이어의 충성도를 높일 수 있고, 드롭금액을 증가시켜 카지노 내부에서의 사용 기회를 증가시키며, 배팅금액을 높여 수익금액을 증가시킬 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0028] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 예를 보인 구성도.

도 2는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 상세 구성도.

도 3은 본 발명의 실시예에 따른 딜러 단말기의 화면예.

도 4는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 복수 테이블 연결 구성예.

도 5는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 방법을 보인 순서도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0029] 상기한 바와 같은 본 발명을 첨부된 도면들과 실시예들을 통해 상세히 설명하도록 한다.
- [0030] 본 발명에서 사용되는 기술적 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아님을 유의해야 한다. 또한, 본 발명에서 사용되는 기술적 용어는 본 발명에서 특별히 다른 의미로 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 의미로 해석되어야 하며, 과도하게 포괄적인 의미로 해석되거나, 과도하게 축소된 의미로 해석되지 않아야 한다. 또한, 본 발명에서 사용되는 기술적인 용어가 본 발명의 사상을 정확하게 표현하지 못하는 잘못된 기술적 용어일 때에는, 당업자가 올바르게 이해할 수 있는 기술적 용어로 대체되어 이해되어야 할 것이다. 또한, 본 발명에서 사용되는 일반적인 용어는 사전에 정의되어 있는 바에 따라, 또는 전후 문맥상에 따라 해석되어야 하며, 과도하게 축소된 의미로 해석되지 않아야 한다.
- [0031] 또한, 본 발명에서 사용되는 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함한다. 본 발명에서, "구성된다" 또는 "포함한다" 등의 용어는 발명에 기재된 여러 구성 요소들, 또는 여러 단계를 반드시 모두 포함하는 것으로 해석되지 않아야 하며, 그 중 일부 구성 요소들 또는 일부 단계들은 포함되지 않을 수도 있고, 또는 추가적인 구성 요소 또는 단계들을 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다.
- [0032] 또한, 본 발명에서 사용되는 제 1, 제 2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 구성 요소들은 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 용어들은 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제 1 구성 요소는 제 2 구성 요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제 2 구성 요소도 제 1 구성 요소로 명명될 수 있다.
- [0033] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성 요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다.
- [0034] 또한, 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 첨부된 도면은 본 발명의 사상을 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위한 것일 뿐, 첨부된 도면에 의해 본 발명의 사상이 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 됨을 유의해야 한다.
- [0035] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 예를 보인 구성도로서, 도시된 바와 같이 전통적인 카지노 시스템인 딜러 단말기(20), 테이블, 슈(카드 배출기)(30), 카지노 운영 서버(10)를 기본 구성으로 하고, 이러한 기본 구성에 배출 카드의 정보를 확인할 수 있는 전자슈(30)로부터 카드의 종류에 따른 정보를 수신하여 카드의 조합을 판별하는 잭팟 조합 판별부(110)와, 잭팟을 별도로 관리하는 잭팟 관리 서버(100) 및 잭팟에 대한 당첨 정보를 제공하는 잭팟 표시부(120)를 더 구성한 것이다.
- [0036] 전통적인 카지노 시스템을 살펴보면, 딜러 단말기(20)는 딜러가 바카라 게임을 진행하기 위해서 테이블 플레이어의 이력을 입력하기 위한 것이고, 카지노 운영 서버(10)는 딜러 단말기(20)를 통해 제공되는 테이블 플레이어 이력 및 테이블 정보로 플레이어들에 대한 이력과 테이블 이력을 관리하며, 카지노의 홈페이지를 관리하고, 카지노의 회계 정보를 관리한다.
- [0037] 딜러 단말기(20)는 테이블과 딜러 사이에 구비된 고정식 단말기일 수 있고, 딜러가 휴대하는 휴대용 단말기(타블렛, 패드 등)일 수도 있는데, 딜러는 플레이어가 테이블에 입장하면 플레이어의 마일리지 카드를 받아 딜러 단말기에 입력하면서 좌석을 배정하고, 플레이어가 퇴장할 경우 마일리지 카드의 정보를 이용하여 퇴장을 기록한다. 게임이 시작되면 딜러(40)는 딜러 단말기(20)를 통해 게임 시작을 기록하며, 플레이어가 드롭을 요청하면 현금을 칩으로 바꾸면서 드롭금액을 입력하고, 플레이어 퇴장 시 플레이어가 보유한 칩의 금액을 기록한다. 또한, 필요한 경우 테이블의 플레이어별 배팅액과 참여율, 승패를 기록하는 등 게임진행 정보를 입력한다.
- [0038] 이러한 테이블 플레이어의 이력 정보는 카지노 운영 서버(10)에 전달되어 플레이어와 테이블에 대한 이력으로 관리되며, 드롭금액은 실질적인 카지노의 매출정보와 함께 관리되어 홀드율, 카지노의 시간당 평균 게임 회전율

등을 포함하는 카지노 회계 정보로 관리된다.

- [0039] 도시된 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템은 이러한 카지노의 전통적 시스템의 정보를 적극적으로 활용하는 것으로 딜러에게 부가적인 업무를 주지 않고, 참여 플레이어들에 대해서도 추가적인 배팅이나 사이드 배팅 등의 게임의 조작을 요구하지 않으면서 참여 플레이어들의 바카라 게임 참여를 유도하고 드롭금액과 배팅 금액의 상승을 유도한다. 특히, 플레이어들의 배팅 금액 중 일부를 적립하여 잭팟 당첨금으로 제공할 경우 플레이어들의 예상 수익률이 낮아지게 되어 오히려 플레이어들의 불만이 증가할 수 있으므로 본 발명에서는 잭팟 당첨금으로 드롭금액의 일부를 이용한다.
- [0040] 잭팟 관리 서버(100)는 카지노 운영 서버(10)를 통해서 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드올 정보를 수신하여 드롭금액 중 홀드올에 대응되는 금액을 산출하고, 해당 금액에 대한 바카라의 카지노 평균 수익률(예컨대 1.23%)을 곱하여 얻어진 금액 이내에서 잭팟 적립금을 설정할 수 있다.
- [0041] 이러한 잭팟 적립금을 원래 카지노 수익에 해당하는 금액에서 총당(실제로 프로모션 비용으로 총당)함으로써 홀드올, 즉 수익률은 낮아질 수 있으나 이러한 잭팟 적립금을 잭팟 당첨 조건에 맞추어 제공하되, 그 잭팟 당첨을 위한 자격 조건으로 드롭금액이 일정 기준 이상인 플레이어, 레벨이 일정 기준 이상인 플레이어, 당첨 테이블에서 가장 배팅 금액이 큰 플레이어와 같이 바카라 게임의 참여와 많은 드롭금액 및 배팅 금액을 유도하는 조건을 제시하여 바카라 게임에 대한 적극적 참여를 유도하므로 이러한 드롭금액의 증가와 배팅 금액의 증가에 따른 수익금액은 산술적으로 증가하게 되어 프로모션을 위한 지출비용보다 높은 수익금액 증가 효과를 얻을 수 있게 된다.
- [0042] 기본적으로, 플레이어 모집과 게임 참여를 유도하는 프로모션, 접대 비용 등이 고정된 지출 비용으로 사용되고 있으므로 이러한 지출 비용의 일부를 좀 더 효과적으로 이용하는 방식일 뿐만 아니라 드롭금액의 일부를 이용하므로 카지노가 수입 없이 지출을 먼저 진행하는 것이 아니라(즉, 초기 분담금을 카지노에서 지급하는 것이 아니라) 카지노의 매출로 간주되는 드롭금액이 확보된 상황에서 그 일부를 이용하는 것이기 때문에 카지노의 회계상 위험성이 낮은 안전한 프로모션이라는 장점이 있다.
- [0043] 도시된 예에서, 잭팟 당첨 조건은 바카라 게임에서 승리한 플레이어로서, 테이블에 배출된 카드의 조합이 기 설정된 조합 조건과 일치하며, 드롭금액이나 레벨이 기준 이상이면서 해당 승리한 게임의 최대 금액 배팅자일 수 있다. 추가적으로, 지정된 테이블이거나 배팅액이 지정된 테이블의 제한 금액을 초과한 경우로 당첨 조건을 한정할 수도 있다.
- [0044] 물론, 이러한 잭팟 당첨 조건은 관리자에 의해 변경될 수 있으며, 잭팟 당첨 조건에 대한 설정은 이후 좀 더 상세히 살펴보도록 한다.
- [0045] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 상세 구성도로서, 도시된 바와 같이 딜러 단말기(20), 카지노 운영 서버(10) 및 전자수(30)는 전통적 카지노 시스템으로 볼 수 있으며, 이러한 기존 구성에 추가로 잭팟 조합 판별부(110), 잭팟 관리 서버(100) 및 잭팟 표시부(120)가 더 구성된다.
- [0046] 도시된 딜러 단말기(20)는 테이블 플레이어들에 대한 이력 정보를 입력하는 테이블 플레이어 이력 입력부(21)를 포함할 수 있는데, 예시적인 딜러 단말기(20)의 입력 인터페이스는 도 3의 예시 화면(25)을 통해서 확인해 볼 수 있다.
- [0047] 도시된 바와 같이 플레이어가 입장하면 그 정보를 입력하고, 플레이어의 칩 교환 요청을 받아 드롭금액을 입력하며, 게임 진행에 따라 테이블 상황(게임 상황)을 입력하여 카지노 운영서버(10)에 제공하며, 필요한 경우 배팅 금액을 입력할 수 있다. 테이블 상황 중 다른 예로서, 각 플레이어의 테이블 입장과 퇴장을 기준으로 플레이어의 게임 시간을 확인하므로 일정 시간 지속적으로 게임에 참여하지 않은 플레이어는 딜러가 딜러 단말기(20)를 조작하여 해당 플레이어의 게임 참여시간 누적을 일시 중지시킬 수 있다.
- [0048] 카지노 운영 서버(10)는 딜러 단말기로부터 제공되는 플레이어 정보를 포함하여 플레이어에 대한 이력과 테이블의 이력을 관리하며 카지노 회계 정보를 관리하는데, 이를 위해서 플레이어 각각에 대하여 카지노 방문 이력, 평균 게임 시간, 드롭금액 및 현금 교환 금액, 레벨 등의 정보를 관리하는 플레이어 이력 관리부(11)와, 딜러 단말기로부터 제공되는 정보로 게임이 진행되는 테이블에 대한 이력을 수집하여 관리하는 테이블 이력 관리부(12)와, 카지노 홈페이지나 카지노 내부에 배치된 디스플레이에 표시되는 표시정보 등을 관리하는 카지노 공지정보 관리부(13) 및 드롭금액과 매출액 및 그에 따른 홀드올, 카지노의 시간당 평균 게임 회전율 등의 카지노

회계 관련 정보를 관리하는 카지노 회계 관리부(14)를 포함한다.

- [0049] 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 조합 판별부(110)는 전자슈(30)로부터 제공되는 카드 종류에 따라 테이블 상에 배출된 카드의 조합을 판별하며, 필요한 경우 승패도 판별할 수 있다. 한편, 구성 방식에 따라서 해당 잭팟 조합 판별부(110)는 각 테이블마다 별도로 구성될 수도 있고, 잭팟 관리 서버(100)에 포함되어 구성될 수도 있다.
- [0050] 잭팟 표시부(120)는 바카라 테이블에 배치되어 잭팟 관련 정보를 제공한다.
- [0051] 잭팟 관리 서버(100)는 카지노 운영 서버(10)와 연동하여 드롭금액으로부터 잭팟 적립금을 적립하는 잭팟 적립부(101)와, 카지노 운영 서버(10)를 통해 수신한 플레이어 이력이나 테이블 이력을 통해서 플레이어의 잭팟 자격을 판단하는 잭팟 자격 판별부(102)와, 잭팟 조합 판별부(110)를 통한 카드조합 정보 및 잭팟 자격 판별부(102)를 통한 플레이어 잭팟 자격을 기 설정된 잭팟 당첨 조건과 비교하여 잭팟 당첨을 확정하여 당첨을 결정하는 잭팟 당첨 확정부(103)와, 잭팟 당첨 확정시 당첨 결과를 잭팟 표시부에 제공하며, 필요한 경우 잭팟 당첨금의 실시간 현황과 잭팟 당첨 조건을 잭팟 표시부에 표시하는 잭팟 정보 출력부(104)와, 당첨된 잭팟 금액을 잭팟 적립부(101)에서 차감하여 실제 당첨 플레이어에게 지급하는 잭팟 차감부(105)와, 관리자로부터 잭팟 자격과 카드 조합에 대한 설정 정보를 수신하여 잭팟 당첨 조건을 설정하는 잭팟 조건 설정부(106)를 포함한다.
- [0052] 잭팟 정보 출력부(104)는 잭팟 당첨 정보를 카지노 운영 서버(10)에 제공할 수도 있으며, 이 경우 카지노 운영 서버(10)는 해당 잭팟 당첨 정보를 카지노 공지 정보 관리부(13)를 통해서 잭팟 당첨 정보를 카지노 홈페이지나 카지노에 구성된 디스플레이를 통해서 공지할 수 있다. 이를 통해서 바카라 게임에 대한 참여를 더욱 증가시킬 수 있다.
- [0053] 잭팟 조건 설정부(106)는 관리자에게 잭팟 설정을 위한 기본적인 기준을 제시할 수 있고, 관리자로부터 제공되는 카드의 잭팟 조합에 대한 확률과 관리자나 카지노 운영서버로부터 제공되는 카지노의 시간당 평균 게임회전율을 기준으로 제공된 조합의 잭팟 당첨 예상 소요시간을 제공할 수 있다.
- [0054] 바카라는 여러 플레이어들이 플레이어, 뱅커, 타이 중 하나에 배팅하는 구성이기 때문에 잭팟 조건에 일치하는 테이블이 우선 선별되며, 해당 테이블에서 승리한 플레이어들 중에서 가장 배팅액이 높은 플레이어를 당첨 플레이어로 선택할 수 있다.
- [0055] 이러한 잭팟 당첨 조건은 관리자가 임의적으로 설정할 수도 있지만 프로모션에 따른 수입의 증가와 밀접하게 관련이 있는 것이며, 프로모션에 따른 드롭금액 증가와 배팅 금액의 증가 또는 카지노 수익 금액이 명확하게 확인되는 방식이기 때문에 적절한 확률이나 당첨 기간을 고려하여 결정하는 것이 바람직하다.
- [0056] 따라서, 잭팟 조건 설정부(106)는 특정한 확률에 대한 예시를 제공하거나 관리자가 선택한 조합에 대한 당첨 확률을 제공하여 프로모션 정도를 예측할 수 있도록 하는데, 예를 들어, 카드의 조합이 6으로 승리할 확률은 8백 카드를 한 슈에 넣은 경우 최대 5번이므로 낮은 당첨확률이 된다. 또한, 해당 카지노의 시간당 평균 게임회전율을 기준으로 해당 확률의 당첨이 이루어질 예상 기간을 산출하여 제공해 줄 수 있다. 위의 예시의 경우 예컨대 당첨 예상 기간이 10일이 될 수 있으며, 이러한 경우 프로모션 효과는 낮아질 수 있다.
- [0057] 한편, 잭팟 당첨의 예상 소요기간 산출 시 잭팟 자격에 대한 플레이어 이력을 더 반영하여 좀 더 실질적인 예상 소요기간을 얻을 수 있다. 즉, 잭팟 자격을 가지는 플레이어의 평균 참여 비율을 소요기간 산출 시 반영할 수 있다.
- [0058] 이렇게 관리자가 설정하는 잭팟 당첨 조건이 어려워지고 기간이 길어지면 프로모션 효과가 낮으므로 적절한 수준으로 조절하면서 카지노별 최대 효과를 얻을 수 있도록 잭팟 당첨 조건은 카지노 환경 변화에 맞추어 적절히 조절하는 것이 바람직하다.
- [0059] 한편, 이러한 당첨 조건은 카드의 조합과 플레이어의 자격이 결합되는 것인데, 바람직한 당첨 조건으로, 바카라 게임에서 승리한 플레이어로서, 테이블에 배출된 카드의 조합이 기 설정된 조합 조건과 일치하며, 드롭금액이나 레벨이 기준 이상이면 해당 승리한 게임의 최대 금액 배팅자가 설정될 수 있다.
- [0060] 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 시스템의 복수 테이블 연결 구성예로서, 도시된 바와 같이 이러한 잭팟 기능은 하나의 바카라 테이블을 기준으로 이루어질 수 있으나, 도시된 바와 같이 복수의 바카라 테이블 그룹에 대해서 이루어질 수도 있다. 즉, 복수의 테이블에 대한 드롭금액을 누적하여 잭팟 적립금을 마련하고, 이러한 잭팟 적립금과 당첨 조건은 실시간으로 표시부에 표시되도록 하여 여러 테이블에 대한 플레이어들의 드롭금액 증가와 배팅 금액 증가를 유도할 수 있으며, 다른 테이블에서 당첨되기 전에 당첨되

기를 바라면서 참여할 경우 게임 회전율을 높일 수 있다.

- [0061] 예컨대, 도시된 경우 테이블 1과 테이블 2(T1, T2)를 하나의 그룹으로 하고, 테이블 3(T3)을 독립된 그룹으로 하며, 나머지 테이블 4~테이블 n을 또 다른 그룹으로 하여 운영할 수 있으며, 이 경우 테이블의 제한 금액이 다르거나 배팅 레벨이 다를 수 있고, 참여 인원 규모가 다를 수 있다. 이렇게 특성이 다른 그룹에 대한 잭팟 당첨 조건은 상이할 수 있으며, 잭팟 적립금 역시 다를 수 있다.
- [0062] 한편, 이렇게 여러 개의 독립적인 잭팟이 진행될 경우 카지노의 홀드율에 대응되는 드롭금액의 적립금이 예상과 달리 빠르게 소진될 수 있으며 이 경우 예상했던 프로모션 비용보다 많은 비용이 발생할 수 있다.
- [0063] 이를 방지하기 위해서, 앞서 살펴본 잭팟 관리 서버(100)의 잭팟 적립부(101)는 테이블 별 혹은 기 설정된 그룹의 테이블에 대한 드롭금액 정보와 홀드율 정보를 카지노 운영 서버(10)로부터 수신하여 드롭금액 중 홀드율에 대응되는 금액을 산출하고 해당 금액에 기 설정된 제한 비율을 곱하여 잭팟 당첨금의 한계로 설정한 후, 당첨 시 지급되는 잭팟 적립금들의 합이 잭팟 당첨금의 한계를 초과할 경우 최종 설정되는 잭팟의 생성을 중단하도록 하여 복수의 잭팟이 생성될 경우 드롭금액이 중복으로 이용되거나 과도한 잭팟 비용이 발생하는 것을 방지할 수 있다.
- [0064] 예를 들어, 드롭금액 대비 홀드율이 15%라면 해당 금액을 100%로 할 때 제한 비율을 10%로 설정할 수 있다. 어떠한 테이블이나 그룹을 위한 잭팟의 금액이 홀드율에 따른 금액의 7%였다면 기간 내에 다른 잭팟을 설정할 때 그 비율이 홀드율에 따른 금액의 3%를 초과한다면 해당 잭팟은 생성하지 못하도록 할 수 있다.
- [0065] 한편, 이러한 잭팟 적립금은 당첨자가 나타나지 않을 경우 당첨이 될 때까지 계속하여 누적될 수 있고, 기간을 정하여 해당 기간 동안 당첨이 이루어지지 않을 경우 카지노가 수익으로 처리할 수도 있다.
- [0066] 추가적으로, 본 발명의 실시예에 따른 드롭금액 기준 잭팟 기능이 부가될 경우 플레이어가 게임을 하지 않고 드롭금액만 반복 발생시켜 잭팟금액을 고의로 높이는 부정행위가 발생할 우려가 있다. 따라서, 이를 방지하기 위해서 잭팟 적립부(101)는 특정 플레이어에 의한 드롭금액이 발생할 경우 잭팟 적립 비율에 해당하는 금액을 한번에 적립하는 것이 아니라 해당 플레이어의 평균 게임 시간을 기준으로 적립할 금액을 나누어 적립할 수 있다. 예컨대, 평균 게임 시간이 2시간이고 드롭금액에 대한 적립 비율을 홀드율 15%의 10%라고 할 때, 이를 한번에 잭팟금액으로 적립하지 않고 2시간을 n개로 나누어 매 단위 시간마다 적립할 금액의 1/n 씩 적립할 수 있다. 다른 예로서, 평균 게임 시간이 2시간이고, 해당 테이블 평균 게임 횟수가 2시간에 52번이라면 적립할 금액을 52로 나누어 매번 게임이 시작될 때(전자슈를 통해 확인) 단위 금액을 적립할 수도 있다. 플레이어가 해당 플레이어의 평균 게임 시간이 되지 않았을 때 퇴장하면 그때까지 적립된 금액만 인정하고 그 외의 금액은 적립하지 않을 수 있고, 플레이어가 해당 플레이어의 평균 게임 시간 이상 게임을 지속할 경우 적립할 금액이 모두 적립되면 적립이 중단될 수 있다. 이를 통해서 플레이어가 고의적으로 게임을 하지 않고 잭팟 금액만 증가시키는 경우를 방지할 수 있게 된다.
- [0067] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 잭팟 기능을 구비한 바카라 게임 방법을 보인 순서도로서, 도시된 바와 같이, 딜러 단말기가 관리대상인 바카라 테이블에 참여하는 플레이어들에 대한 참여 및 퇴장 정보와 게임 진행 정보, 드롭금액에 대한 정보를 카지노 운영 서버에 제공하면 잭팟 관리 서버가 드롭금액 기반으로 잭팟 당첨금을 적립한다.
- [0068] 잭팟 당첨금이 드롭금액을 기반으로 일정 수준 이상 적립되면 잭팟이 활성화되며, 게임 진행 중 카드 조합, 플레이어의 자격(승리한 플레이어, 제한 레벨 이상, 제한 드롭금액 이상 등)을 관별하여 이러한 플레이어의 자격과 카드 조합이 설정된 당첨 조건을 만족하는지 판단한다. 만일 이러한 조건을 만족하지 않는 경우 잭팟은 당첨 없이 유지되면서 이전 과정이 반복된다.
- [0069] 만일, 위의 당첨 조건을 만족한다면 해당 당첨 조건을 만족한 테이블을 선택하고, 해당 테이블에서 승리한 플레이어가 복수라면 딜러로부터 승리 플레이어의 배팅액을 입력받는다. 이러한 배팅액을 입력받아 더 많은 배팅을 한 플레이어를 당첨자로 확정하며 만일 최고 배팅액이 같은 복수의 플레이어(앞서 자격 요건을 만족)가 존재한다면 해당 플레이어들이 공동으로 당첨되어 잭팟 당첨금이 분배될 수 있다.
- [0070] 이렇게 당첨이 확정되면 해당 확정된 당첨 내용이 잭팟 표시부에 표시되어 테이블 내 플레이어들에게 공지되며, 필요한 경우 카지노 운영서버의 카지노 공지정보 관리부를 통해서 카지노 홈페이지나 공지사항 게시판, 카지노 운영 서버가 관리하는 디스플레이에 공지될 수 있다.

[0071] 그와 함께 잭팟 당첨금은 잭팟 적립금에서 차감되어 당첨 플레이어에게 지급된다. 지급되는 잭팟 당첨금은 현금, 칩, 혹은 게임으로만 사용할 수 있고 현금화 할 수 없는 칩일 수 있다.

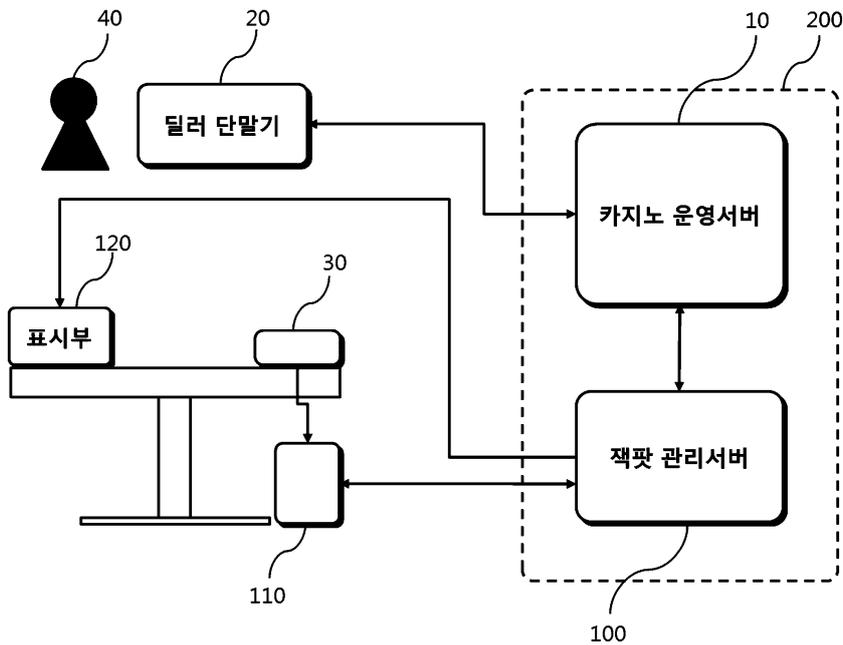
[0072] 이상에서는 본 발명에 따른 바람직한 실시예들에 대하여 도시하고 또한 설명하였다. 그러나 본 발명은 상술한 실시예에 한정되지 아니하며, 특허 청구의 범위에서 첨부하는 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 당해 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구든지 다양한 변형 실시가 가능할 것이다.

부호의 설명

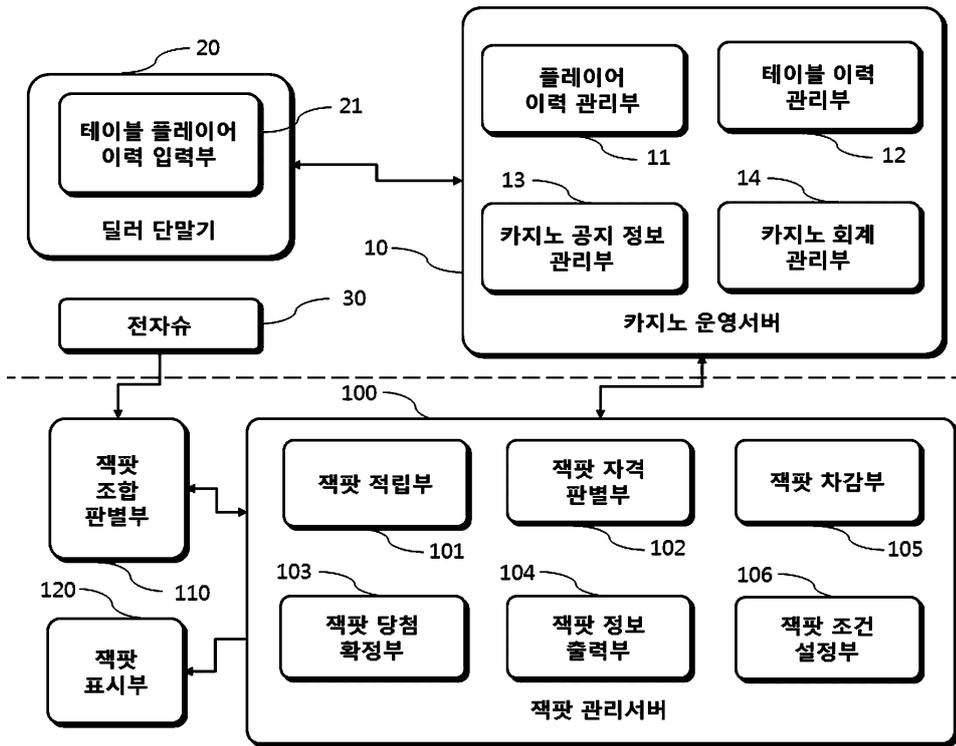
- [0073] 10: 카지노 운영 서버 20: 달러 단말기
 30: 전자슈 40: 달러
 100: 잭팟 관리서버 101: 잭팟 적립부
 102: 잭팟 자격 판별부 103: 잭팟 당첨 확정부
 104: 잭팟 정보 출력부 105: 잭팟 차감부
 106: 잭팟 조건 설정부 110: 잭팟 조합 판별부
 120: 잭팟 표시부

도면

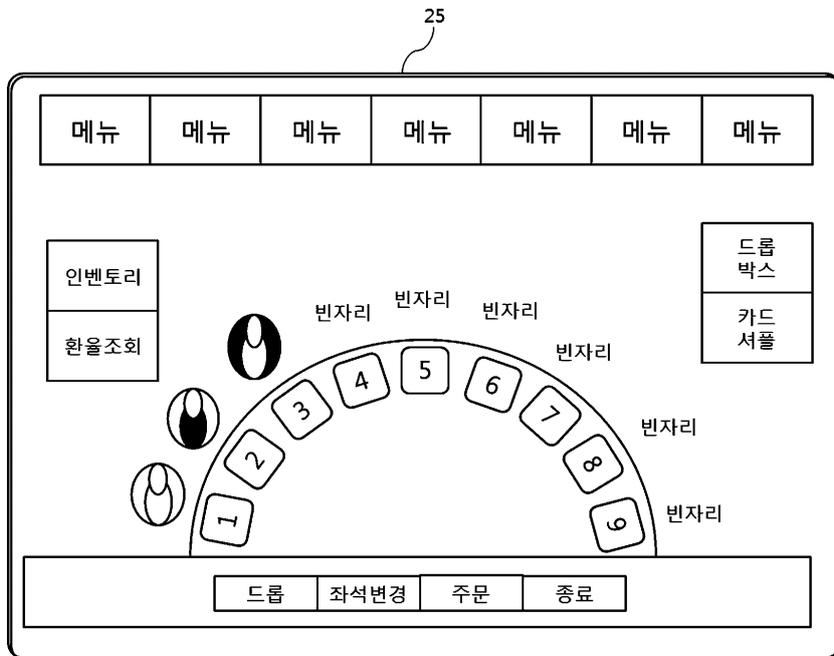
도면1



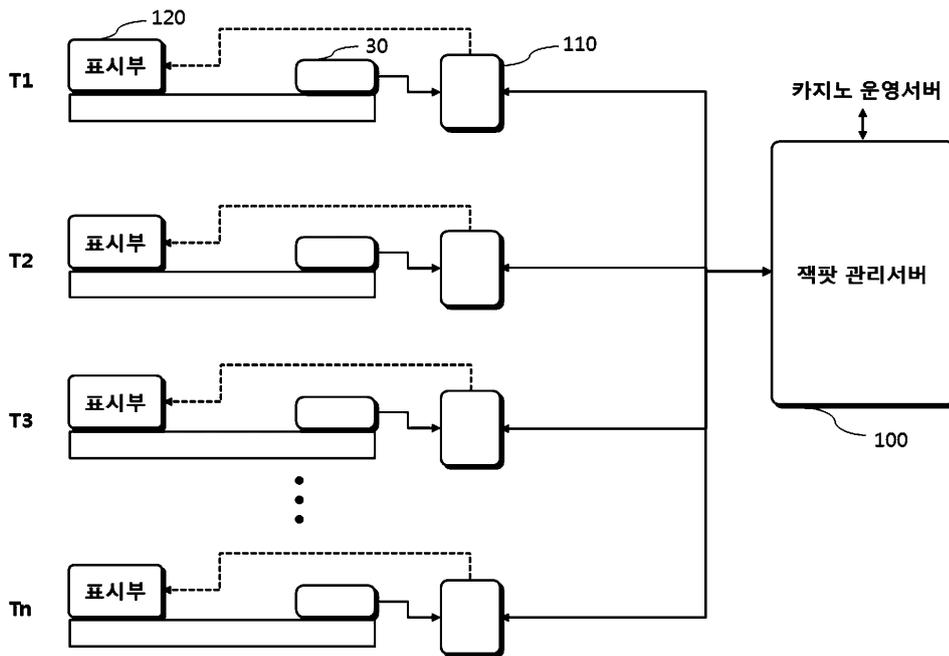
도면2



도면3



도면4



도면5

