



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2021-0004798  
(43) 공개일자 2021년01월13일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
A63F 13/85 (2014.01) A63F 3/00 (2006.01)  
A63F 5/00 (2006.01) G07F 17/32 (2006.01)  
(52) CPC특허분류  
A63F 13/85 (2015.01)  
A63F 3/00157 (2013.01)  
(21) 출원번호 10-2019-7034853  
(22) 출원일자(국제) 2019년07월04일  
심사청구일자 2019년11월26일  
(85) 번역문제출일자 2019년11월26일  
(86) 국제출원번호 PCT/KR2019/008185  
(87) 국제공개번호 WO 2021/002514  
국제공개일자 2021년01월07일

(71) 출원인  
(주)넥스케이드  
서울 구로구 디지털로34길 55, 411호 (구로동, 코  
오롱사이언스밸리2차)  
(72) 발명자  
김용환  
경기도 고양시 일산동구 일산로273번길 19(  
마두동)  
(74) 대리인  
김보민

전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 발명의 명칭 **베딩액 변경표시부를 구비한 게임기**

**(57) 요약**

베딩액 변경표시부를 구비한 게임기가 개시된다. 본 발명은 게임이 표시되는 표시부와 상기 표시부의 일측에 베딩액버튼을 이용하여, 베딩구역의 최저 베딩액과 최대 베딩액을 설정할 수 있는 베딩액버튼표시부가 표시되는 게임기에서, 상기 베딩액버튼표시부를 서로 다른 베딩액을 설정할 수 있는 베딩액버튼을 둘 이상 구비하고, 베딩액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베딩액버튼에 표시된 최저베딩액과 최대베딩액내에서 상기 베딩구역에 베딩이 이루어지게 함으로써, 베딩액 변경표시부를 이용하여 게임에 필요한 베딩금액을 손쉽게 선택하여 베딩할 수 있기 때문에 게이머가 신속하게 베딩을 할 수 있어 게임의 흥미를 유지할 수 있는 효과가 있다.

(52) CPC특허분류

*A63F 5/00* (2013.01)

*G07F 17/3211* (2013.01)

*G07F 17/3244* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

게임이 표시되는 표시부와 상기 표시부의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부가 표시되는 게임기에 있어서,

상기 베팅액버튼표시부는

서로 다른 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼을 둘 이상 구비하고, 베팅액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액내에서 상기 베팅구역에 베팅이 이루어지는 것을 특징으로 하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 베팅액버튼이 선택되면,

선택된 베팅액버튼에 표시된 최저 베팅액과 최대 베팅액으로 베팅하기 위한 하나 이상의 베팅칩으로 구성된 베팅칩표시부가 상기 표시부에 표시되고, 상기 베팅칩표시부는 선택된 베팅버튼에서 최저 베팅액으로 베팅되는 최저 베팅칩과, 상기 최저 베팅칩보다 큰 금액으로 베팅되는 다른 베팅칩이 표시되는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 3

청구항 1에 있어서,

상기 게임기는

베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부를 표시부의 일측에 표시하고,

상기 베팅액버튼표시부에서 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부에 실시간으로 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 4

청구항 1에 있어서,

상기 게임기는

오프라인에서 구동되는 게임내용을 촬영하여 상기 게임기에 실시간으로 표시하거나 또는 그래픽으로 작동되면서 베팅이 진행되는 룰렛게임과 더블업게임을 포함하여, 경마게임, 바카라게임, 카드게임, 슬롯게임 중에서 하나 이상을 선택하여 플레이하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 5

청구항 4에 있어서,

상기 게임기는

원형관의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 0과 1번부터 36번까지 표시한 37개의 베팅칸 또는 0과 00, 그리고 1번부터 36번까지 표시한 38개의 베팅칸으로 균일하게 분할하여 표시하는 휠관부;

상기 휠관부를 회전시키는 구동부;

상기 회전하는 휠관부로 볼을 발사하는 볼 발사부;

상기 휠관부의 외주면에 구비되어 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부;

지난 게임의 당첨점수를 베팅점수로 나누는 당첨확률을 표시하는 표시부; 및

상기 구동부가 구동되어 상기 휠관부가 회전하고, 상기 휠관부가 회전되면 상기 볼발사부가 볼을 발사하고, 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 상기 볼회전부를 회전하다가 휠관부의 베팅칸에 안착되면 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 점수지급부;

를 포함하는 룰렛게임을 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 6

청구항 5에 있어서,

상기 휠관부는

상기 베팅칸에 상기 숫자의 배열을 "0 또는 00"을 기준으로 시계 방향 또는 반시계방향으로 "1"부터 "36" 번을 순차적으로 표시한 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 7

청구항 4에 있어서,

상기 게임기는

원형판의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 55개 이내의 칸으로 균일하게 분할하고, 배당률이 동일하거나 서로 다른 9개 이내의 베팅 구역으로 재분할되는 휠관부;

상기 휠관부를 회전시키는 구동부;

상기 회전하는 휠관부로 볼을 발사하는 볼 발사부;

상기 휠관부의 외주면에 구비되어 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부; 및

상기 구동부를 구동하여 상기 휠관부를 회전시키고, 상기 휠관부가 회전되면 상기 볼발사부가 볼을 발사하도록 제어하고, 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 상기 볼회전부를 회전하다가 휠관부의 칸에 안착되는 것을 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 제어부;

를 포함하는 더블업 게임을 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 8

게임이 표시되는 표시부와 상기 표시부의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 게임기에 있어서,

상기 베팅액버튼을 둘 이상 구비한 베팅액버튼표시부; 및

하나 이상의 베팅구역을 서로 다른 구역으로 표시하고, 구역별로 서로 다른 베팅금액을 표시하는 베팅구역표시부;

를 포함하고,

선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액을 상기 베팅구역표시부에 표시하는 것을 특징으로 하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 9

청구항 8에 있어서,

상기 베팅구역표시부는

베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창 중 어느 하나 이상의 표시창을 구비하는 것을 특징으로 하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

#### 청구항 10

청구항 8에 있어서,

상기 베팅액버튼이 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저 베팅액과 최대 베팅액으로 베팅하기 위한 하나 이상의 베팅칩으로 구성된 베팅칩표시부가 표시되고, 상기 베팅칩표시부는 선택된 베팅버튼에서 최저 베팅액으로 베팅되는 최저 베팅칩과, 상기 최저 베팅칩보다 큰 금액으로 베팅되는 다른 베팅칩이 표시되는 베팅액 변경 표시부를 구비한 게임기.

**청구항 11**

청구항 10에 있어서,

상기 게임기는

상기 베팅액버튼표시부에서 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부에 실시간으로 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

**청구항 12**

청구항 9에 있어서,

상기 게임기는

오프라인에서 구동되는 게임내용을 촬영하여 상기 게임기에 실시간으로 표시하거나 그래픽으로 작동되면서 베팅이 진행되는 룰렛게임과 더블업게임을 포함하여, 경마게임, 바카라게임, 카드게임, 슬롯게임 중에서 하나 이상을 선택하여 플레이하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

**청구항 13**

청구항 8에 있어서,

상기 게임기는

원형관의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 0과 1번부터 36번까지 표시한 37개의 베팅칸 또는 0과 00, 그리고 1번부터 36번까지 표시한 38개의 베팅칸으로 균일하게 분할하여 표시하는 휠관부;

상기 휠관부를 회전시키는 구동부;

상기 회전하는 휠관부로 볼을 발사하는 볼 발사부;

상기 휠관부의 외주면에 구비되어 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부;

지난 게임의 당첨점수를 베팅점수로 나누는 당첨확률을 표시하는 표시부; 및

상기 구동부가 구동되어 상기 휠관부가 회전하고, 상기 휠관부가 회전되면 상기 볼발사부가 볼을 발사하고, 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 상기 볼회전부를 회전하다가 휠관부의 베팅칸에 안착되면 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 점수지급부;

를 포함하는 룰렛게임을 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

**청구항 14**

청구항 13에 있어서,

상기 휠관부는

상기 베팅칸에 상기 숫자의 배열을 "0 또는 00"을 기준으로 시계 방향 또는 반시계방향으로 "1"부터 "36" 번을 순차적으로 표시한 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

**청구항 15**

청구항 8에 있어서,

상기 게임기는

원형관의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 55개 이내의 칸으로 균일하게 분할하고, 배당률이 동일하거나 서로 다른 9개 이내의 베팅 구역으로 재분할되는 휠관부;

상기 휠관부를 회전시키는 구동부;

상기 회전하는 휠관부로 불을 발사하는 불 발사부;

상기 휠관부의 외주면에 구비되어 상기 불 발사부에서 발사된 불이 회전하는 고정된 불회전부; 및

상기 구동부를 구동하여 상기 휠관부를 회전시키고, 상기 휠관부가 회전되면 상기 불발사부가 불을 발사하도록 제어하고, 상기 불 발사부에서 발사된 불이 상기 불회전부를 회전하다가 휠관부의 칸에 안착되는 것을 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 제어부;

를 포함하는 더블업 게임을 표시하는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기.

## 발명의 설명

### 기술 분야

[0001] 본 발명은 베팅이 가능한 게임기에 관한 것으로, 보다 상세하게는 표시 장치에 베팅액 변경 표시부를 표시하고 선택한 베팅액에 따라 베팅구역의 베팅금액과 베팅칩표시부의 표시 금액이 자동으로 절환되어 손쉽게 베팅을 할 수 있도록 구성된 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기에 관한 것이다.

### 배경 기술

[0002] 일반적으로 아케이드 게임은 그 사용자가 오프라인상의 아케이드 게임장에 방문하여 해당 게임장에 설치된 게임기에 일정한 금액(실제 화폐)이나 코인(게임전용의 가상 화폐) 등을 투입함으로써 실행된다.

[0003] 아케이드 게임 중에서 게임의 시작 전 또는 게임 중에 게임머니를 베팅하고, 게임의 종료 후 게임 결과에 따라 베팅한 게임머니 및 획득한 게임머니가 총 게임머니에 가감되는 방식의 게임 들이 있다. 이러한 게임의 예들로 룰렛, 블랙잭, 다이스, 포커, 바카라, 다이사이(식보라고도 함) 게임 등이 있다.

[0004] 예를 들어 도 1의 종래의 슬롯게임의 경우, 게임진행 관련 화면을 표시할 경우, 표시부(10)에 킬표시부(a)를 배치하고, 킬표시부(a)의 일측\_도면에서는 킬표시부의 하측\_에 서로 다른 베팅금액이 표시된 베팅버튼(b)이 각각 구성된 것으로 예시되어 있다.

[0005] 이러한 베팅버튼(b)은 사용자가 원하는 베팅을 손쉽게 할 수 있도록 버튼을 배치한 것이지, 사용자의 과도한 시스템 베팅을 적절히 차단하지 못하는 실정이다.

[0006] 또한, 기존에는 원하는 금액을 베팅하기 위하여 한번 동작시킬 때마다 표시된 금액이 증가할 수 있도록 구성된 버튼을 사용하여 베팅이 이루어지고 있으나, 베팅 한도내에서 큰 금액을 베팅하고자 할 경우 해당 버튼을 반복하여 입력하여야 하기 때문에 게임을 지연시키는 요인이 되고 있다.

[0007] 아울러 동일한 게임기의 베팅액을 서로 다르게 설정하기 위하여 불 필요하게 2대 이상을 설치해야 되지만 본 발명에 의하면 한 대의 게임기만 설치하고도 플레이어가 원하는 베팅금액을 설정하여 플레이할 수 있다는 장점이 있다.

[0008] 한편 통상의 게이머는 한 게임에서 당첨 확률을 높이기 위해 자신이 생각한 여러 경우에 수를 모두 베팅하고자 노력하지만, 빠른 게임진행에 맞춰 각각의 게임에 자신의 전략 및 전술을 모두 적용하면서 베팅하기에는 베팅을 위한 조작이 번잡하여 숙련된 플레이어라 하더라도 베팅이 쉽지 않다.

[0009] 이러한 결과는 플레이어들에게 자신의 다양한 전략이나 전술이 개입될 여지를 만들어주지 못하여 당첨 확률의 기대수요를 충족시키지 못하고, 플레이어는 게임을 지극히 단순한 방법으로 진행하기 때문에 게임에 쉽게 지루함을 느낄 수 있게 된다. 그리고 당연히 당첨율이 확률적으로 낮아지게 되어 플레이어에게 게임 의욕을 저하시켜 게임에 흥미를 잃어버리게 하는 문제를 발생시키고 있다.

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0010] 이러한 문제점을 해결하기 위한 본 발명은 최저베팅액과 최대베팅액이 표시된 여러 개의 베팅액버튼을 이용하여 게임에 필요한 베팅금액을 손쉽게 선택하여 베팅할 수 있는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 제공하는 것을 목적으로 한다.

- [0011] 또한, 본 발명은 반복적인 시스템 베팅을 방지할 수 있는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [0012] 또한, 본 발명은 네트워크를 이용하여 동일 게임 또는 이종 게임을 여러 명이 동시에 여러 개의 게임 중 원하는 하나의 게임을 선택하여 진행할 수 있는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 제공하는 것을 다른 목적으로 한다.
- [0013] 그리고 본 발명은 플레이어 자신의 다양한 전략이나 전술을 적용하여 초보자라도 충분히 승률이 높은 게임을 찾아 베팅을 할 수 있는 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 제공하는 것을 또 다른 목적으로 한다.

**과제의 해결 수단**

- [0014] 이러한 과제를 해결하기 위한 본 발명의 일실시예에 의한 게임이 표시되는 표시부와 상기 표시부의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부가 표시되는 게임기에서, 상기 베팅액버튼표시부를 서로 다른 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼을 둘 이상 구비하고, 베팅액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액내에서 상기 베팅구역에 베팅이 이루어지게 함으로써 달성될 수 있다.
- [0015] 한편, 본 발명의 다른 실시예에 의한 게임이 표시되는 표시부와 상기 표시부의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 게임기가 상기 베팅액버튼을 둘 이상 구비한 베팅액버튼표시부, 및 하나 이상의 베팅구역을 서로 다른 구역으로 표시하고, 구역별로 서로 다른 베팅금액을 표시하는 베팅구역표시부를 포함하고, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액을 상기 베팅구역표시부에 표시하도록 함으로써 달성될 수 있다.
- [0016] 또한, 베팅구역표시부는 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창 중 어느 하나 이상의 표시창을 구비하게 할 수 있다.
- [0017] 또한, 상기 베팅액버튼이 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저 베팅액과 최대 베팅액으로 베팅하기 위한 하나 이상의 베팅칩으로 구성된 베팅칩표시부가 상기 표시부에 표시되고, 상기 베팅칩표시부는 선택된 베팅버튼에서 최저 베팅액으로 베팅되는 최저 베팅칩과, 상기 최저 베팅칩보다 큰 금액으로 베팅되는 다른 베팅칩이 표시되게 구성할 수도 있다.
- [0018] 또한, 게임기는 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별 베팅액표시창 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부를 표시부의 일측에 표시하고, 상기 베팅액버튼표시부에서 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부에 실시간으로 표시하게 할 수도 있다.
- [0019] 또한, 게임기는 오프라인에서 구동되는 게임내용을 촬영하여 상기 게임기에 실시간으로 표시하거나 또는 그래픽으로 작동되면서 베팅이 진행되는 물렛게임과 더블업게임을 포함하여, 경마게임, 바카라게임, 카드게임, 슬롯게임 중에서 하나 이상을 선택하여 플레이하게 할 수 있다.
- [0020] 또한, 게임기는 원형판의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 0과 1번부터 36번까지 표시한 37개의 베팅칸 또는 0과 00, 그리고 1번부터 36번까지 표시한 38개의 베팅칸으로 균일하게 분할하여 표시하는 휠판부와, 상기 휠판부를 회전시키는 구동부, 상기 회전하는 휠판부로 볼을 발사하는 볼 발사부, 상기 휠판부의 외주면에 구비되어 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부, 지난 게임의 당첨점수를 베팅점수로 나누는 당첨확률을 표시하는 표시부, 및 상기 구동부가 구동되어 상기 휠판부가 회전하고, 상기 휠판부가 회전되면 상기 볼발사부가 볼을 발사하고, 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 상기 볼회전부를 회전하다가 휠판부의 베팅칸에 안착되면 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 점수지급부를 포함되게 구성할 수 있다.
- [0021] 또한, 게임기는 원형판의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 55개 이내의 칸으로 균일하게 분할하고, 배당률이 동일하거나 서로 다른 9개 이내의 베팅 구역으로 재분할되는 휠판부와, 상기 휠판부를 회전시키는 구동부, 상기 회전하는 휠판부로 볼을 발사하는 볼 발사부, 상기 휠판부의 외주면에 구비되어 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부, 및 상기 구동부를 구동하여 상기 휠판부를 회전시키고, 상기 휠판부가 회전되면 상기 볼발사부가 볼을 발사하도록 제어하고, 상기 볼 발사부에서 발사된 볼이 상기 볼회전부를 회전하다가 휠판부의 칸에 안착되는 것을 배당률에 따라 당첨점수를 지급하는 제어부를 포함하게 구성할 수도 있다.

**발명의 효과**

[0022] 따라서, 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기에 의하면, 베팅액 변경표시부를 이용하여 게임에 필요한 베팅금액을 손쉽게 선택하여 베팅할 수 있기 때문에 게이머가 신속하게 베팅을 할 수 있어 게임의 흥미를 유지할 수 있는 효과가 있다.

[0023] 또한, 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기에 의하면, 최소와 최대 금액 베팅 구간이 설정된 버튼을 이용하여 베팅할 수 있게 하고, 베팅 구간을 변경하고자 할 경우에는 최소 한번의 게임을 진행하지 않아야 변경할 수 있으므로, 반복적인 시스템 베팅을 방지할 수 있는 효과가 있다.

[0024] 또한, 네트워크로 연결된 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기에 의하면, 딜러의 존재로 인한 인건비, 딜러와 손님 간의 시비문제, 낮은 배당률과 당첨확률, 카지노 공간의 한계로 인한 다수 인원 참여가 불가능하다는 문제점을 해소할 수 있다.

[0025] 그리고 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기에 의하면, 획일적인 게임에서 벗어나 다양한 게임을 통하여 네트워크를 기반으로 복수의 인원이 동일한 게임을 또는 다른 게임들을 선택하여 진행할 수 있기 때문에 게임 인원 제한이 없다는 공간적인 이점을 얻을 수가 있어 최대 효과로 수익을 창출할 수 있는 효과가 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0026] 도 1은 종래의 베팅 버튼을 설명하기 위한 참고도면,
  - 도 2와 도 3은 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 네트워크로 연결한 주요 구성도,
  - 도 4는 표시부에 진행되고 있는 게임을 표시한 도면,
  - 도 5는 룰렛 게임기를 이용한 멀티 게임기의 표시 장치를 설명하기 위한 도면,
  - 도 6은 일반 룰렛 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면,
  - 도 7은 룰렛(ROULETTE) 게임에서 표시부에 표시되는 본 발명의 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면,
  - 도 8은 더블업(DOUBLE-UP) 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면이다.
  - 도 9는 경마 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면,
- 그리고
- 도 10은 바카라(BACCARAT) 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0027] 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정 해석되지 아니하며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다.

[0028] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...부", "...기", "모듈", "장치" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 및/또는 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.

[0029] 명세서 전체에서 "및/또는"의 용어는 하나 이상의 관련 항목으로부터 제시 가능한 모든 조합을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 예를 들어, "제1 항목, 제2 항목 및/또는 제3 항목"의 의미는 제1, 제2 또는 제3 항목뿐만 아니라 제1, 제2 또는 제3 항목들 중 2개 이상으로부터 제시될 수 있는 모든 항목의 조합을 의미한다.

[0030] 이하, 도면을 참고하여 본 발명의 일실시예에 대하여 설명한다.

[0031] 도 2와 도 3은 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기를 네트워크로 연결한 주요 구성도로서, 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기는 셋이상의 게임기가 네트워크로 연결되어 동일 또는 이종의 게임을 다수 개 표시한 상태에서 어느 하나의 게임을 선택하면 선택된 게임이 진행되도록 구성할 수 있다.

[0032] 또한, 본 발명의 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기는 오프라인에서 게임기를 중심으로 실제 딜러나 플레이어들이 참여하여 하나 이상의 게임이 진행되는 카지노 게임(300)과 그래픽으로 진행되는 비디오 게임(200) 그리고 카지노 게임(300)과 비디오 게임(200)의 영상을 표시하여 선택된 어느 하나의 게임이 진행되도록 제어할 수 있

다.

- [0033] 보다 구체적으로 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기(100)는 게임장치를 제어하는 단말기제어부(110)와, 사운드부(120), 게임을 선택하는 게임선택부(130), 키입력부(140), 화폐 투입을 감지하는 화폐투입 감지유닛(150)과, 타이머(160), 카지노 게임(300)과 비디오 게임(200)의 영상을 표시하고 게임의 진행과정을 표시하며, 베팅액 변경표시부와 베팅리미트버튼 그리고 베팅칩표시부를 표시하는 표시부(190)와 표시부(190)에 표시되는 게임을 출력하는 게임출력부(180)를 포함하여 구성한다.
- [0034] 사운드부(120)는 게임의 진행과 병행되어 경쾌한 음악이 출력되도록 제어되고, 잭팟점수 표시나 또는 더블업(Double-up)게임으로 진행하거나 또는 보너스게임 진행시 음향을 표시하여 효과를 더 할 수 있도록 구성한다.
- [0035] 이와 더불어 시각적인 효과를 더 하기 위한 것으로, 다양한 색상으로 구동되는 램프를 설치하여 구동할 수도 있다.
- [0036] 게임선택부(130)는 표시부(190)에 표시되는 게임 중에서 하나의 게임을 선택할 수 있도록 구성된다.
- [0037] 키입력부(140)는 게임의 진행에 필요한 버튼들이 설치된다.
- [0038] 특히 본 발명에서는 게임시작버튼과 게임횟수가 표시된 버튼이나, 게임 횟수를 입력할 수 있는 버튼을 구비하고, 필요한 버튼을 눌러 표시부(190)에 필요로 하는 정보가 표시되게 할 수 있다.
- [0039] 게임 횟수 버튼은 예를 들면 "전 게임", "1~10", "1~20" . . . "1~100" 등을 구비하고, 해당 버튼을 누르면 예를 들면 "1~20" 버튼을 누르면 (직전 게임을 포함하는 이전 20게임을 의미함) 단말기제어부(110)는 당첨점수의 전체 합계를 베팅점수의 전체 합계로 나누는 당첨확률, 그리고 베팅점수, 당첨 점수 중 어느 하나 이상을 표시부(190)에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0040] 또한, 해당 게임 동안 각 번호별 당첨횟수 등도 표시할 수 있다.
- [0041] 그리고 키입력부(140)에 숫자 키와 같은 입력수단을 구성하고, 숫자를 입력하여 게임횟수가 입력되게 하면, 단말기제어부(110)는 입력된 게임횟수 내에서 각 베팅구역 별로 당첨횟수를 표시하게 할 수 있다.
- [0042] 화폐투입 감지유닛(150)은, 코인투입구를 통한 동전이나 메달 등의 투입을 감지하는 공지의 센서나, 지폐투입구 또는 카드리더를 통한 지폐나 대용지폐 등의 투입을 감지하는 공지의 지폐감지장치가 적용될 수 있다.
- [0043] 타이머(160)는 잔여 베팅시간 또는 잔여 베팅시간의 진행을 그래프 또는 숫자로 표시하도록 한다.
- [0044] 본 발명에서 카지노 게임(300)은 카지노에서 실제 이루어지는 모든 게임이 포함될 수 있으나, 종래의 룰렛 게임(ROULETTE I, 이하 "룰렛1"이라 함)(310)과 종래의 룰렛과 숫자의 조합이 다른 룰렛 II(ROULETTE II, 이하 "룰렛2"라 함)(320), 그리고 더블업(DOUBLE UP II)(330)을 진행시키고 해당 게임을 각각의 카메라(312,322,332)로 촬영한 영상을 네트워크로 연결된 플레이어들에게 전송하여 원격에서도 게임에 참여할 수 있도록 한다.
- [0045] 본 발명에서는 설명의 편의를 위하여 룰렛 게임과 더블업 게임 그리고 슬롯 게임을 표시하였으나, 경마게임이나 바카라 게임 등도 포함될 수 있다.
- [0046] 또한, 본 발명에서 비디오 게임이란 개별 머신기기에 릴 대신 그래픽으로 게임이 표시되도록 한 게임기를 의미하며, 이러한 게임으로는 경마게임, 바카라게임, 카드게임, 슬롯게임일 수 있으며, 또한, 오프라인에서 구동되는 게임과 동일한 게임을 그래픽으로 표시하여 진행되게 할 수도 있음은 물론이다.
- [0047] 즉 카지노 게임(300)과 비디오 게임(200)은 동일한 게임 또는 서로 다른 게임일 수 있다.
- [0048] 한편, 디스플레이장치(400)는 카지노 게임(300)과 비디오 게임(200)에서 제공되는 게임을 게임장의 중앙에 큰 화면으로 설치하여 여러 게임의 진행 상황을 한 눈에 알아볼 수 있도록 편리를 제공하도록 한다.
- [0049] 도 2를 참고하면, 디스플레이장치(400)에 종래의 룰렛1(310)과 종래의 룰렛과 숫자의 조합이 다른 룰렛2(320), 그리고 더블업(DOUBLE UP II)(330), 그리고 슬롯게임(210)이 표시되어 있음을 알 수 있다.
- [0050] 단말기제어부(110)는 카지노 현장에서 진행되고 있는 게임을 촬영한 하나 이상의 카지노 게임(300)과 그래픽으로 동작되는 비디오 게임(200)을 표시부(190)에 표시하고, 게임선택부(130)를 통하여 표시부(190)에 표시된 게임중에서 어느 하나의 게임이 선택되면 해당 게임을 표시부(190)에 표시하면서 해당 게임이 진행되도록 제어한다.
- [0051] 예를 들어 표시부(190)에 표시된 게임에서 플레이어가 슬롯(SLOT)게임(210)을 선택하면, 단말기제어부(110)는

슬롯(SLOT)게임(210)의 진행 속도에 맞추어 화면에 슬롯(SLOT)게임(210)의 진행과 관련된 화면을 표시하도록 제어한다.

- [0052] 도면에는 생략되어 있으나, 이러한 그래픽 즉 비디오 게임에 대한 내용은 별도의 DB나 메모리에 저장할 수 있음은 물론이다.
- [0053] 본 발명은 킬 게임뿐만 아니라 경마게임, 바카라게임, 카드게임 등도 구성할 수 있음은 물론이다.
- [0054] 이러한 게임구성에 대해서는 아래에서 추가로 설명하기로 한다.
- [0055] 또한, 점수지급부(170)는 룰렛게임의 경우 휠관부가 회전하고, 휠관부가 회전되면 볼발사부가 볼을 발사하고, 볼 발사부에서 발사된 볼이 볼회전부를 회전하다가 휠관부의 베팅구역에 안착되면 배당률에 따라 당첨점수를 지급하도록 동작한다.
- [0056] 단말기제어부(110)는 점수지급부(170)에서 당첨점수가 지급되면, 당첨점수의 합계를 베팅점수의 합계로 나누는 당첨확률, 그리고 베팅점수, 당첨 점수 중 어느 하나 이상을 표시부(190)에 표시하도록 제어한다.
- [0057] 또한, 단말기제어부(110)는 여러 대의 게임기가 네트워크로 연결되어 있는 경우에는 네트워크로 연결된 각 게임기에서 베팅한 베팅구역 별 베팅액을 실시간으로 집계하여 각 게임기의 표시부에 베팅액이 높거나 낮은 순서대로 베팅구역과 베팅액 중 어느 하나 이상을 표시하게 할 수 있다.
- [0058] 또한, 표시부(190)는 지난 게임의 당첨점수와 베팅점수 그리고 당첨점수를 베팅점수로 나누는 당첨확률을 표시할 수 있다.
- [0059] 이러한 당첨확률은 직전 게임의 당첨확률을 표시하는 직전게임 표시창 또는 직전게임을 포함하여 연속으로 2게임 이상의 당첨확률을 표시하는 하나 이상의 그룹표시창을 표시할 수도 있다.
- [0060] 이러한 구체적 표시 내용은 아래에서 상세히 설명한다.
- [0061] 미설명 부호 220은 비디오 게임 중에서 경마게임을 의미한다.
- [0062] 이하에서는 도면을 참고하여 본 발명의 베팅액변경표시부를 이용한 베팅방법에 대하여 룰렛2(ROULETTE I)(320)와 더블업(DOUBLE UP II)(330) 게임에 대하여 설명하기로 한다,
- [0063] 상술한 바와 같이 카지노 게임으로 구분된 룰렛2(ROULETTE II)(320)와 더블업(DOUBLE UP II)(330)은 실제 오프라인에서 게임을 진행하고 해당 영상을 표시부(190)에 영상으로 표시하거나 또는 비디오 게임과 같이 그래픽으로 게임으로 진행할 수도 있음은 물론이다.
- [0064] 플레이어 입장에서는 카지노 게임이나 비디오 게임이나 진행되는 방식은 동일하므로 이하에서는 카지노 게임을 위주로 게임의 진행방법에 대하여 설명하기로 한다.
- [0065] 또한, 룰렛 게임기는 휠관부의 구성에 따라 종래의 숫자판을 이용하는 룰렛1(ROULETTE I)(310) 게임과 숫자판의 구성이 다른 룰렛2(ROULETTE I)(320) 게임으로 구분할 뿐 기타 구성요소는 동일하며, 종래의 구성과 동일한 구성요소는 동일한 부호를 사용하여 상세한 설명을 생략하기로 한다.
- [0066] 먼저 도 4를 참고하여 휠관부의 구성에 대하여 설명한다.
- [0067] 도 4에서 룰렛 게임은 룰렛 휠에 배열된 숫자 배분과 블랙과 레드로 구분되는 색상을 통한 게임의 예를 설명하기 위한 베팅 테이블에 그려지는 레이아웃이다.
- [0068] 부득이 도면은 흑백으로 표시되어야 하므로 레드 칼라는 무색으로 블랙칼라는 빗금 또는 음영으로 표시하여 서로 구별하기로 한다.
- [0069] 휠관부(321)는 원형관의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 55개 이내의 칸으로 균일하게 분할하고, 상기 55개 이내의 칸을 동일 또는 다른 크기로 재분할한 2개 이상의 베팅구역으로 구성한다.
- [0070] 즉, 휠관부는 균등한 55개 칸을 사용할 경우는 베팅칸을 55개로 구성하고, 동일 또는 다른 크기로 그룹할 경우에는 베팅칸을 55개 미만으로 구성할 수 있다는 의미이다.
- [0071] 본 발명에서 베팅구역을 기존의 36 또는 37개가 아닌 55개 이내의 칸으로 구분하는 것은 플레이어의 당첨확률을 높이기 위해서이다.
- [0072] 예를 들면 기존의 "0"을 포함하는 36개의 베팅구역으로 구분한 경우는 각 베팅구역을 모두 베팅하였을 경우 당

첨확률은 약 97.3%(=(36/37)\*100))이나 총 55개의 칸으로 구분한 경우는 당첨확률이 약 98.2%(=(54/55)\*100)가 되므로 종래 게임보다 높은 당첨확률을 제공할 수 있기 때문에 플레이어들을 보다 적극적으로 게임에 임하게 할 수 있는 효과가 있는 것이다.

- [0073] 즉 휠관부를 55개의 칸으로 분할한 경우는 0과 1번부터 54번까지 표시한 55개의 베팅구역 또는 0과 00, 그리고 1번부터 54번까지 표시한 53개의 베팅구역으로 균일하게 분할하여 표시할 수 있다.
- [0074] 따라서 균등하게 54개의 베팅구역으로 구성된 경우는 숫자의 배열을 기존과 같이 배열할 수도 있다.
- [0075] 또는, "0 또는 00"을 기준으로 시계 방향 또는 반시계방향으로 "1"부터 "54" 번을 순차적으로 표시할 수도 있다.
- [0076] 도 4를 참고하면, 휠관부는 0과 1번부터 36번까지 표시한 37개의 베팅구역 으로 구분하여 숫자를 배열할 수도 있음을 알 수 있다.
- [0077] 종래의 휠관부가 "0 또는 00"을 기준으로 36개로 구성되어 있기 때문에 동일한 휠관부를 사용하기 위하여 숫자를 배열한 것이다.
- [0078] 또한, 도면을 참고하면, 각 숫자는 적색과 흑색을 사용하여 서로 인접한 숫자들이 칼라로 구분되게 되어 있다.
- [0079] 도 5의 도면을 참고하면, 본 발명의 게임기는 원형관의 중심을 기준으로 부채꼴 형상으로 55개 이내의 칸으로 균일하게 분할하고, 상기 55개 이내의 칸을 동일 또는 다른 크기로 재분할한 2개 이상의 베팅구역으로 구성된 휠관부(321)와 휠관부(321)를 회전시키는 구동부(323), 회전하는 휠관부(321)로 볼을 발사하는 볼 발사부(322), 휠관부(321)의 외주면에 구비되어 볼 발사부(322)에서 발사된 볼이 회전하는 고정된 볼회전부(20)를 포함한다.
- [0080] 또한, 게임 진행에 필요한 키입력부(325) 그리고 키입력부(325)에서 시작신호가 전송되면 구동부(323)를 구동하여 휠관부(321)를 회전시키고, 소정 시간 경과 후에 볼발사부(322)에서 휠관부(321)의 회전 방향과 반대방향 또는 동일방향으로 볼을 발사하도록 제어하는 룰렛제어부(324)를 포함하여 구성할 수 있다.
- [0081] 또한, 룰렛제어부(324)는 통신인터페이스(326)를 통하여 각 게임단말기의 단말기제어부(110)와 통신하여 게임의 진행상황과 베팅내역 등을 송신하도록 한다.
- [0082] 게임의 진행상황을 수신한 단말기제어부(110)는 플레이어가 선택한 게임을 표시할 경우, 카메라에서 송신되는 영상은 표시부(190)의 가장자리에 표시하고, 표시부(190)에는 도 7 내지 도 10과 같은 베팅화면을 표시되게 한다.
- [0083] 먼저 도면을 참고하여 일반적인 룰렛 화면의 베팅화면에 대하여 설명한다.
- [0084] 도 6은 일반 룰렛 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면으로, 도시된 바와 같이, 표시부(190)에 표시되는 베팅화면은 당첨확률 등을 표시하는 정보창(350)과 베팅 보드(betting board)(340)로 구분하여 표시되되, 정보창(350)은 화면의 상부에 가로바 형태로 구성되어 있고, 베팅 보드(340)는 정보창(350)의 하부에 손쉽게 원하는 번호를 선택하여 베팅할 수 있도록 구성된다.
- [0085] 먼저 베팅보드(340)를 보면, 36개의 숫자가 3분의 1씩 12숫자로 나누어져 있다.
- [0086] 좌측의 첫번째 숫자는 "0"으로 표기되어 있고, 로우 벳(Row Bet)(344)이라 하여 Column 제1 라인인 "3R 6B 9R 12R 15B 18R 21R 24B 27R 30R 33B 36R"로 배열하고, 베팅구역을 R과 B로 나누어 배경색을 달리하여 표시하고 있다.
- [0087] 여기서, R은 레드, B는 블랙을 나타낸다.
- [0088] Column 제2라인은 "2B 5R 8B, 11B, 14R 17B 20B 23R 26B 29B 32R 35B"로 배열하고, 제3라인은 {1R 4B 7R 10B 13B 16R 19R 22B 25R 28B 31B 34R"로 배열되어 있다..
- [0089] 36개의 번호 중에 다즌 벳(Dozen Bet;343)은 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12번인 <1-12 ZONE>, 13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24번인 <13-24 ZONE>, 25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36번인 <25-36 ZONE>인 세 개의 다즌으로 나뉘어 있으므로 각각 숫자의 배분이 번호 표시부에 고르게 나뉘어 표기되어 있다.
- [0090] 또한, 하프 벳(Half Bet)(341)이라 하여 1-18의 숫자를 선택하는 <1~18>로 표시된 버튼과 19-36의 숫자를 선택하는 <19~36>버튼이 표시된다.
- [0091] 또한, 홀짝선택버튼(Odd and Even Bet)(342) 등이 표시될 수 있다.

- [0092] 본 발명의 베팅화면은 오프 라인에서 진행되는 룰렛게임 장치에 베팅을 하기 위해서 구성된 베팅 보드(betting board)를 동일하게 표시하여 사용된다. 휠 상에 표시된 숫자와 동일한 숫자를 포함하는 도형 문자로서 0~36까지의 숫자 및 문자가 칸 형태 베팅 보드 상에 표시되어 있다. 따라서 플레이어는 표시부(190)에 칸 형태로 배열된 숫자를 포함하는 베팅 보드를 사용함으로써, 휠에 볼이 위치될 기호(숫자, 문자, 컬러 등)를 예상해, 그 기호에 칩을 베팅하면 되는 것이다.
- [0093] 이때, 플레이어는 베팅할 기호를 결정하기 전에 당첨 확률을 높이기 위해 자신의 다양한 전략이나 전술을 개입시켜 승률이 높을 것으로 예상되는 기호를 결정할 것이다. 즉, 플레이어는 베팅할 기호를 결정하는 판단 요소로서 룰렛 게임에서의 과거 당선 결과들, 휠 상에 연속적으로 표시된 기호들 및 다른 플레이어들의 베팅상황 등을 주시하면서 기호를 결정할 것이다
- [0094] 이같은 표시는, 홀짝, 컬러, 다즌 및 컬럼 숫자 등이 서로 몰리지 않고 좌우, 상하, 대각 방향으로 교번적으로 엇갈릴 수 있는 최대조건에 가깝도록 구성하여, 수 세기동안 바뀌지 않고 그대로 적용되고 있는 룰렛 게임을 숫자의 재배열과 위치 및 색상 변화를 통해 게임방식을 다양화시킬 수 있고 충분한 흥미를 유발시킬 수 있는 것이다.
- [0095] 도 4의 룰렛2(320)를 보면 휠판부를 37개의 칸으로 등분하고, 각 칸을 베팅구역으로 설정하고, 각 베팅구역에 숫자의 배열을 "0"을 기준으로 시계 방향으로 "1"부터 "36" 번을 순차적으로 표시되어 있음을 알 수 있다.
- [0096] 또한, 휠판부를 37개의 칸으로 등분하고, 베팅구역에 숫자의 배열을 "0"을 기준으로 반시계 방향으로 "1"부터 "36" 번을 순차적으로 표시할 수도 있다.
- [0097] 그리고 "0과 00"을 포함하고 1번부터 36번까지 표시한 38개의 베팅구역으로 균일하게 분할하여 표시하고 "0 또는 00"을 기준으로 시계 방향 또는 반시계방향으로 "1"부터 "36" 번을 순차적으로 표시할 수도 있다.
- [0098] 본 발명은 상술한 베팅화면을 이용하여 베팅을 진행하는 것이 아니라, 별도의 베팅액변경표시부를 표시하여 베팅할 수 있도록 하는 것을 하나의 특징으로 한다.
- [0099] 이를 위하여 도 6을 참고하면, 표시부(190)의 하단에 베팅리미트버튼(MIN/MAX)(390)과 베팅칩표시부(380)를 표시하고, 베팅단계에서 베팅리미트버튼(MIN/MAX)(390)을 동작시키면 도 7과 같은 베팅액변경표시부(500)가 표시부(190)에 표시되거나 또는 팝업창으로 표시된다.
- [0100] 도 7은 룰렛(ROULETTE) 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면으로, 도면을 참고하면, 도 6의 베팅화면 상에 팝업창으로 하여 베팅액변경표시부(500)가 표시되는 것이다.
- [0101] 베팅액변경표시부(500)는 표시부(190)의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역(530)의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부(510)와 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창(530) 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창(520) 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부(540)로 구성할 수 있다.
- [0102] 즉, 본 발명의 베팅액변경표시부(500)는 서로 다른 최소 베팅액과 최대 베팅액이 표시되는 베팅버튼(511,512,513)이 표시되는 베팅액버튼표시부(510)를 구비하고, 베팅액버튼표시부(510)에서 소정의 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부(540)에 실시간으로 표시하는 것이다.
- [0103] 이러한 베팅액변경표시부(500)는 사용자의 베팅을 보다 쉽게 하고 또한 과도한 베팅을 방지하기 위한 것이므로, 베팅리미트버튼(MIN/MAX)(390)을 동작시킬 때만 표시되도록 하는 것이 바람직하다.
- [0104] 따라서, 베팅액변경표시부(500)가 표시되지 않는 초기 화면에서는 베팅액버튼표시부(510)에서 가장 낮은 베팅금액의 베팅버튼이 설정된 것으로 하여 베팅되게 할 수 있다.
- [0105] 도 7을 참고하면, 베팅액버튼표시부(510)의 "1~150"으로 표시된 베팅버튼이 선택된 것으로 동작시키는 것이다.
- [0106] 다시 말하면, 베팅액버튼표시부(510)는 서로 다른 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼(511,512,513)을 둘 이상 구비하고, 베팅액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액내에서 해당 베팅구역에 베팅이 이루어지는 것을 의미한다.
- [0107] 또한, 도면에서는 베팅액버튼표시부(510)가 상하로 "INSIDE"와 "OUTSIDE"로 표기되면서, 제1 베팅버튼(511)은 "INSIDE"가 1~150으로 "OUTSIDE"는 10~1500으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제2 베팅버튼(512)은 "INSIDE"가 10~1500으로 "OUTSIDE"는 100~15000으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제3 베팅버튼(513)은 "INSIDE"가 20~3000

으로 "OUTSIDE"는 200~30000으로 베팅금액이 설정되는 것을 표시하고 있다.

- [0108] 또한, 도면에서는 설명의 편의를 위하여 구역별베팅액표시창(520)을 "INSIDE"와 "OUTSIDE"로 구별하여 표시하였기 때문에 베팅액버튼표시부(510)가 상하로 "INSIDE"와 "OUTSIDE"로 나누어 서로 다른 베팅금액이 설정되도록 구성한 것이다.
- [0109] 따라서 필요에 의하여 구역별베팅액표시창(520)은 하나로 또는 두개 이상으로 설정하고, 각 구역별로 같거나 서로 다른 베팅액이 설정되도록 베팅액버튼표시부(510)를 설정할 수 있음은 물론이다.
- [0110] 또한, 도면을 참고하면, 베팅구역표시부(540)에는 베팅구역표시창(530)이 표시될 수 있다.
- [0111] 베팅구역표시창(530)은 도 6에서와 같이 게이머가 룰렛판에서 선택할 수 있는 베팅구역을 전부 표시하고, 어떤 베팅타입으로 베팅을 할 것인지를 선택할 수 있다.
- [0112] 본 발명에서는 베팅구역표시창(530)에서 게이머가 손쉽게 베팅할 수 있도록 베팅구역표시창(530) 하부에 구역별 베팅액표시창(520)을 표시하여 베팅타입을 파악할 수 있도록 할 수 있다.
- [0113] 예를 들면 구역별베팅액표시창(520)을 "INSIDE"와 "OUTSIDE"로 구역으로 구별하여 표시하고, 각 구역에서 선택할 수 있는 베팅타입을 나열하여 게이머가 선택하도록 할 수 있다.
- [0114] 도면을 참고하면, "INSIDE BETS"은 "①STRAIGHT, ②SPLIT, ③TRIO, ④STREET, ⑤CORNER, ⑥LINE"으로 베팅타입을 나누고, 베팅의 최저금액과 최대금액이 1~150으로 설정되어 있음을 알 수 있다.
- [0115] 상술한 바와 같이 베팅의 최저금액과 최대금액이 1~150으로 설정된 것은, 초기 설정값이 표시되거나 또는 게이머가 베팅액버튼표시부(510)에서 제1 베팅버튼(511)을 종작한 경우에 해당한다.
- [0116] 또한 "OUTSIDE BETS"으로는 "⑦COLUMN, ⑧DOZEN, ⑨HIGH/LOW, ⑩EVEN/ODD(BLACK/RED), ⑪COLOUR"로 베팅타입을 나누고, 베팅의 최저금액과 최대금액이 10~1500으로 설정되어 있음을 알 수 있다.
- [0117] 즉, 베팅타입을 선택하면 설정된 해당 베팅금액 범위내에서만 베팅이 가능함을 표시하는 것이다.
- [0118] 도 7에서 베팅구역표시창(530)을 참고하면, 대략 베팅판의 외곽(OUTSIDE)에 "⑦, ⑧, ⑨, ⑩, ⑪"의 베팅타입이 설정되어 있고, 대략 베팅판의 내부(INSIDE)에 "①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥"의 베팅타입이 설정되어 있음을 알 수 있다.
- [0119] 도 6의 베팅구역과 달리 본 발명에서는 각 베팅구역을 문자나 숫자로 표기하여 게이머가 원하는 베팅을 손쉽게 효율적으로 할 수 있도록 구성한다.
- [0120] 각 베팅타입은 일반적인 게임룰에 적용되는 단어이나 설명의 편의를 위하여 간략하게 설명하면 다음과 같다.
- [0121] "①STRAIGHT"는 0~36번의 번호 중 1개의 번호에 베팅하는 방법으로 베팅을 원하는 번호 위에 칩을 올려놓아 베팅하는 것이다. 해당 번호가 당첨되면 베팅한 금액의 36배를 당첨금으로 받는 것을 의미할 수 있다.
- [0122] "②SPLIT"은 베팅구역 상 인접하여 표시된 2개의 번호에 동시에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 18번과 21번은 베팅구역 상 인접해 있는데, 그 사이의 경계에 칩을 올려놓으면 각 번호에 해당 칩 가치의 1/2씩을 베팅한 것이 된다. 베팅한 2개의 번호 중 하나가 당첨되면 베팅한 금액의 18배를 당첨금으로 받는 것을 의미할 수 있다.
- [0123] "③TRIO"는 3개의 번호가 인접한 곳에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 0, 1, 2 혹은 0, 2, 3의 2가지 조합이 있다. 베팅한 3개의 번호 중 하나가 당첨되면 베팅한 금액의 12배를 당첨금으로 받는 것을 의미할 수 있다.
- [0124] "④STREET"는 베팅구역 상 상/하로 줄서있는 3개의 번호에 베팅하는 방법으로 최 하단 번호의 아랫 줄에 칩을 올려놓아 베팅하는 것이다. 도면을 참고하면 베팅 구역 상 13번의 아랫 줄에 베팅칩을 놓으면 13, 14, 15번 3개의 번호에 베팅한 것이 되며, 3개 중 1개의 번호가 당첨되었을 때 12배의 당첨금을 받도록 할 수 있다.
- [0125] "⑤CORNER"는 베팅구역 상 인접한 4개의 번호에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 20, 21, 23, 24 4개의 번호가 인접한 ⑤자리에 베팅칩을 놓으면 해당되는 4개의 번호에 베팅한 것이 된다. 따라서 4개의 번호 중 하나가 당첨되면 베팅한 금액의 9배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.
- [0126] "⑥LINE"은 베팅구역 상 인접한 6개의 번호에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 25, 26, 27, 28, 29, 30 6개의 번호가 인접한 ⑥ 자리에 베팅칩을 놓으면 해당되는 6개의 번호에 베팅한 것이 된다. 6개의 번호 중 하나가 당첨되면 베팅한 금액의 6배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.

- [0127] "⑦COLUMN"은 베팅구역 상 좌/우로 연속된 12개의 번호에 베팅하는 방법으로 룰렛 베팅구역 상 0을 제외한 36개의 번호가 12개씩 3개의 행으로 표시되어 있는데, 각 행의 우측 끝에 베팅칩을 올려놓아 베팅하는 것이다. 도면을 참고하면 ⑦로 표시된 3개의 자리 중 최상단에 베팅하면 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36 총 12개의 번호에 베팅한 것이 된다. 12개 중 1개의 번호가 당첨되면 베팅한 금액의 3배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.
- [0128] "⑧DOZEN"은 0을 제외한 36개의 번호 중 1~12, 13~24, 25~36 총 3가지 범위 중 하나에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 ⑧로 표시된 3개의 자리 중 가운데에 베팅하면 13~24 총 12개의 번호에 베팅한 것이 된다. 12개 중 1개의 번호가 당첨되면 베팅한 금액의 3배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.
- [0129] "⑨HIGH/LOW"는 0을 제외한 36개의 번호 중 1~18, 19~36 총 2가지 범위 중 하나에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면 ⑨로 표시된 2개의 자리 중 오른쪽에 베팅하면 19~36 총 18개의 번호에 베팅한 것이 된다. 18개 중 1개의 번호가 당첨되면 베팅한 금액의 2배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.
- [0130] "⑩EVEN/ODD(BLACK/RED)"는 0을 제외한 36개의 번호를 짝수와 홀수로 나눈 2가지 범위 중 하나에 베팅하는 방법으로 도면을 참고하면, ⑩으로 표시된 2개의 자리 중 'EVEN'에 베팅하면 총 18개의 짝수 번호에 베팅한 것이 된다. 짝수 번호가 당첨되면 베팅한 금액의 2배를 당첨금으로 받도록 할 수 있다.
- [0131] 룰렛2의 경우, 베팅구역 상 EVEN = BLACK, ODD = RED 이므로 두가지 베팅 방식을 통합하여 표시한다.
- [0132] 또한, 본 발명에서는 베팅액버튼표시부(510)에서 소정의 베팅액버튼이 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저 베팅액과 최대 베팅액으로 베팅하기 위한 하나 이상의 베팅칩으로 구성된 베팅칩표시부(380)가 표시부의 하단에 표시된다.
- [0133] 베팅칩표시부(380)는 표시된 베팅액버튼표시부(510)에서 선택된 베팅버튼에서 최저 베팅액으로 베팅되는 최저 베팅칩(381)과, 최저 베팅칩보다 큰 금액으로 베팅되는 다른 베팅칩(382~385)이 표시된다.
- [0134] 베팅칩표시부(380)는 5개의 버튼으로 설정하여 게이머가 손쉽게 선택하여 베팅을 할 수 있도록 할 수 있다.
- [0135] 도 7을 참고하면, 베팅액버튼표시부((510)에서 제1 베팅버튼(511)이 선택된 경우이므로, 베팅칩표시부(380)에는 금액이 "1"로 표시된 최저베팅칩(381)이 표시되고 최저 베팅칩보다 큰 금액으로 베팅되는 "5"표시된 베팅칩(382)과 "10"으로 표시된 베팅칩(383), "50"으로 표시된 베팅칩(384)과 "100"으로 표시된 베팅칩(385)가 표시되어 있는 것이다.
- [0136] 바람직하게는 최대금액을 바로 베팅할 수 있는 최대베팅칩을 표시하여 게이머가 선택한 최대의 베팅 금액을 한번의 버튼으로 설정하게 할 수도 있다.
- [0137] 이하 도면을 참고하여 더블업 게임에 대하여 설명한다.
- [0138] 도 4와 8의 더블업(DOUBLE-UP) 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면을 참고하면, 도시된 바와 같이 "0"을 기점으로 우측으로 6시 방향까지는 적색(Red)으로 표시하고, "0"을 기점으로 좌측으로 6시 방향까지는 흑색(Black)으로 표시하고, "0"은 녹색(Green)으로 표시되어 있다
- [0139] 더블업 II(DOUBLEUP II;330)를 보면 룰렛2(320)와 같이 휠판부를 대략 37개의 칸으로 등분하고, 3개의 칼러로 베팅구역을 구분한 경우를 예시하고 있다.
- [0140] 즉, 룰렛1의 휠판부를 이용하되 베팅구역을 9개 이내로 구성한 것을 의미하나 도면에서는 3개의 베팅구역으로 구성하고 칼라를 별도로 구성한 것으로 더블업2라 한다.
- [0141] 도면에서는 숫자 "0"으로 표기된 베팅구역(빛금친 영역)은 녹색으로, 숫자 "1"부터 "18"까지의 영역은 배경색은 도면에서는 무색이나 실체는 적색으로 표시하고, 숫자 "19"부터 "36"까지의 영역은 배경색은 도면에서는 음영으로 표시되어 있으나 실제 흑색으로 표시되는 영역이다.
- [0142] 이러한 영역의 구분은 결국 배당률의 차이를 의미하는 것으로 도면에서는 숫자 "0"의 배당률은 36배 이고 적색과 흑색의 배당률은 각각 "1/2"임을 알 수 있다.
- [0143] 이러한 원리를 이용하면, 배당률이 서로 다른 9개 이내의 베팅구역으로 재분할하여 더블업 게임을 형성할 수 있다.
- [0144] 상술한 바와 같이 게이머가 더블업 게임을 선택하고, 베팅리미트버튼(390)을 입력하면, 표시부(190)에 더블업 게

임용 베팅액변경표시부(500c)가 표시된다.

- [0145] 베팅액변경표시부(500c)는 표시부(190)의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역(530c)의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부(510c)와 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창(530c) 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창(520c) 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부(540c)로 구성할 수 있다.
- [0146] 즉, 본 발명의 베팅액변경표시부(500c)는 서로 다른 최소 베팅액과 최대 베팅액이 표시되는 베팅버튼(511c, 512c, 513c)이 표시되는 베팅액버튼표시부(510c)를 구비하고, 베팅액버튼표시부(510c)에서 소정의 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부(540c)에 실시간으로 표시하는 것이다.
- [0147] 이러한 베팅액변경표시부(500c)는 사용자의 베팅을 보다 쉽게 하고 또한 과도한 베팅을 방지하기 위한 것이므로, 베팅리미트버튼(MIN/MAX)(390)을 동작시킬 때만 표시되도록 하는 것이 바람직하다.
- [0148] 따라서, 베팅액변경표시부(500c)가 표시되지 않는 초기 화면에서는 베팅액버튼표시부(510c)에서 가장 낮은 베팅금액의 베팅버튼이 설정된 것으로 하여 베팅되게 할 수 있다.
- [0149] 도 8을 참고하면, 베팅액버튼표시부(510c)의 "1~150"으로 표시된 베팅버튼이 선택된 것으로 동작시키는 것이다.
- [0150] 다시 말하면, 베팅액버튼표시부(510c)는 서로 다른 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼(511c, 512c, 513c)을 둘 이상 구비하고, 베팅액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액내에서 해당 베팅구역에 베팅이 이루어지는 것을 의미한다.
- [0151] 또한, 도면에서는 베팅액버튼표시부(510c)가 상하로 "BLACK/RED"와 "GREEN"으로 표기되면서, 제1 베팅버튼(511c)은 "BLACK/RED"가 1~150으로 "GREEN"은 1~10으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제2 베팅버튼(512c)은 "BLACK/RED"가 10~1500으로 "GREEN"은 10~100으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제3 베팅버튼(513c)은 "BLACK/RED"가 100~15000으로 "GREEN"은 100~1000으로 베팅금액이 설정되는 것을 표시하고 있다.
- [0152] 또한, 도면에서는 설명의 편의를 위하여 구역별베팅액표시창(520c)을 "BLACK"과 "RED" 그리고 "GREEN"으로 구별하여 표시하였기 때문에 베팅액버튼표시부(510c)가 상하로 "BLACK/RED"와 "GREEN"으로 나누어 서로 다른 베팅금액이 설정되도록 구성한 것이다.
- [0153] 따라서 필요에 의하여 구역별베팅액표시창(520c)은 하나로 또는 두개 이상으로 설정하고, 각 구역별로 같거나 서로 다른 베팅액이 설정되도록 베팅액버튼표시부(510c)를 설정할 수 있음은 물론이다.
- [0154] 또한, 도면을 참고하면, 베팅구역표시부(540c)에는 베팅구역표시창(530c)이 표시될 수 있다.
- [0155] 베팅구역표시창(530c)은 도 8에서와 같이 게이머가 더블업 게임에서 선택할 수 있는 베팅구역을 전부 표시하고, 어떤 베팅타입으로 베팅을 할 것인지를 선택할 수 있다.
- [0156] 본 발명에서는 베팅구역표시창(530c)에서 게이머가 손쉽게 베팅할 수 있도록 베팅구역표시창(530c) 하부에 구역별베팅액표시창(520c)을 표시하여 베팅타입을 파악할 수 있도록 할 수 있다.
- [0157] 예를 들면 구역별베팅액표시창(520c)을 "BLACK/RED"와 "GREEN"으로 구역으로 구별하여 표시함과 동시에 베팅타입으로 구별하여 표시할 수 있다.
- [0158] 상술한 바와 같이 베팅의 최저금액과 최대금액이 1~150으로 설정된 것은, 초기 설정값이 표시되거나 또는 게이머가 베팅액버튼표시부(510c)에서 제1 베팅버튼(511c)을 동작한 경우에 해당한다.
- [0159] 즉, 베팅타입을 선택하면 설정된 해당 베팅금액 범위내에서만 베팅이 가능함을 표시하는 것이다.
- [0160] 각 베팅타입은 일반적인 게임물에 적용되는 단어이나 설명의 편의를 위하여 간략하게 설명하면 다음과 같다.
- [0161] "①BLACK"은 흰을 돌던 볼이 검정색 구역에 떨어졌을 때 당첨되는 베팅방법으로 당첨되면 베팅 금액의 2배를 당첨금으로 받는 것을 의미한다.
- [0162] "②RED"는 흰을 돌던 볼이 빨간색 구역에 떨어졌을 때 당첨되는 베팅방법으로 당첨되면 베팅 금액의 2배를 당첨금으로 받는다.
- [0163] "③GREEN"은 흰을 돌던 볼이 녹색 구역에 떨어졌을 때 당첨되는 베팅방법으로 당첨되면 베팅 금액의 36배를 당첨금으로 받는 것을 의미한다.

- [0164] 도 9의 경마 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면을 참고하여, 경마게임(일명 더비)에서 적용될 수 있는 베팅액 변경 표시부에 대하여 설명한다.
- [0165] 도면을 참고하면, 단승식과 복승식으로 베팅할 수 있도록 구성하고, 단승식은 ①번으로 표시되고 복승식은 ②번으로 표기되고, 단승식은 베팅구역표시창(530a)의 상부에 복승식은 베팅구역표시창(530a)의 하부에 표시될 수 있다.
- [0166] 도명에서는 단승식이 1번말부터 8번말까지 각각 베팅할 수 있도록 구성하고, 복승식은 2개의 말이 1등과 2등으로 조합될 수 있는 경우의 수를 표기하여 각각 베팅할 수 있도록 구성된다.
- [0167] 상술한 바와 같이 게이머가 더비 게임을 선택하고, 베팅리미트버튼(390)을 입력하면, 표시부(190)에 더비 게임용 베팅액변경표시부(500a)가 표시된다.
- [0168] 베팅액변경표시부(500a)는 표시부(190)의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역(530a)의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부(510a)와 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창(530a) 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창(520a) 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부(540a)로 구성할 수 있다.
- [0169] 즉, 본 발명의 베팅액변경표시부(500a)는 서로 다른 최소 베팅액과 최대 베팅액이 표시되는 베팅버튼(511a, 512a, 513a)이 표시되는 베팅액버튼표시부(510a)를 구비하고, 베팅액버튼표시부(510a)에서 소정의 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부(540a)에 실시간으로 표시하는 것이다.
- [0170] 기타 버튼 동작에 따른 기능은 룰렛게임과 동일하므로 중복되는 설명은 생략하기로 한다.
- [0171] 또한, 도면에서는 베팅액버튼표시부(510a)가 상하로 단승식에 해당하는 "WIN"과 복승식의 "QUINELLA"로 표기되면서, 제1 베팅버튼(511c)은 "WIN"이 1~150으로 "QUINELLA"는 1~10으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제2 베팅버튼(512a)은 "WIN"은 10~1500으로 "QUINELLA"은 10~100으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제3 베팅버튼(513a)은 "WIN"이 100~15000으로 "QUINELLA"가 100~1000으로 베팅금액이 설정되는 것을 표시하고 있다.
- [0172] 또한, 도면을 참고하면, 경마게임에서도 베팅구역표시부(540a)에는 베팅구역표시창(530a)이 표시될 수 있다.
- [0173] 베팅구역표시창(530a)은 도 9에서와 같이 게이머가 경마 게임에서 선택할 수 있는 베팅구역을 전부 표시하고, 어떤 베팅타입으로 베팅을 할 것인지를 선택할 수 있다.
- [0174] 본 발명에서는 베팅구역표시창(530a)에서 게이머가 손쉽게 베팅할 수 있도록 베팅구역표시창(530a) 하부에 구역별베팅액표시창(520a)을 표시하여 베팅타입을 파악할 수 있도록 할 수 있다.
- [0175] 예를 들면 구역별베팅액표시창(520a)을 "①WIN"과 "②QUINELLA"로 구역으로 구별하여 표시함과 동시에 베팅타입으로 구별하여 표시할 수 있다.
- [0176] 각 베팅타입에 사용되는 문자는 일반적인 게임룰에 적용되는 단어이나 설명의 편의를 위하여 간략하게 설명하면 다음과 같다.
- [0177] "①WIN"은 경기에 출전한 8마리의 말 중 1등 말의 번호에 베팅하는 방법으로 베팅한 말이 1등으로 들어오면 해당 말의 배당에 따라 당첨금을 받도록 하는 것이다.
- [0178] "②QUINELLA"는 경기에 출전한 8마리의 말 중 1등과 2등의 말 조합에 베팅하는 방법으로 1등과 2등의 순서에는 관계없이 선택한 2개의 말이 1등과 2등으로 들어오면 해당 조합의 배당에 따라 당첨금을 받는다.
- [0179] 예를 들어 '4-5'에 베팅하였다면 4번말이 1등, 5번말이 2등으로 들어왔을 때 당첨이며, 5번 말이 1등, 4번 말이 2등인 경우에도 당첨이다.
- [0180] 이하, 도면을 참고하여 바카라 게임에 대하여 설명한다.
- [0181] 도 10은 바카라(BACCARAT) 게임에서 표시부에 표시되는 베팅화면의 레이아웃을 예시한 도면으로, 도면을 참고하면 게이머가 바카라 게임을 선택하고, 베팅리미트버튼(390)을 입력하면, 표시부(190)에 바카라 게임용 베팅액변경 표시부(500b)가 표시된다.
- [0182] 베팅액변경표시부(500b)는 표시부(190)의 일측에 베팅액버튼을 이용하여, 베팅구역(530b)의 최저 베팅액과 최대 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼표시부(510b)와 베팅구역을 표시하는 베팅구역표시창(530b) 또는 각 구역별로 서로 다른 베팅금액이 표시되는 구역별베팅액표시창(520b) 중 어느 하나 이상을 구비한 베팅구역표시부

(540b)로 구성할 수 있다.

- [0183] 즉, 바카라 게임의 베팅액변경표시부(500b)도 서로 다른 최소 베팅액과 최대 베팅액이 표시되는 베팅버튼(511b,512b,513b)이 표시되는 베팅액버튼표시부(510b)를 구비하고, 베팅액버튼표시부(510b)에서 소정의 베팅버튼이 선택되면, 선택된 최소 베팅액과 최대 베팅액을 베팅구역표시부(540b)에 실시간으로 표시하는 것이다.
- [0184] 이러한 베팅액변경표시부(500b)도 사용자의 베팅을 보다 쉽게 하고 또한 과도한 베팅을 방지하기 위한 것이므로, 베팅리미트버튼(MIN/MAX)(390)을 동작시킬 때만 표시되도록 하는 것이 바람직하다.
- [0185] 따라서, 베팅액변경표시부(500b)가 표시되지 않는 초기 화면에서는 베팅액버튼표시부(510b)에서 가장 낮은 베팅금액의 베팅버튼이 설정된 것으로 하여 베팅되게 할 수 있다.
- [0186] 도 10을 참고하면, 베팅액버튼표시부(510b의 "1~150"으로 표시된 베팅버튼이 선택된 것으로 동작시키는 것이다.
- [0187] 다시 말하면, 베팅액버튼표시부(510b)는 서로 다른 베팅액을 설정할 수 있는 베팅액버튼(511b,512b,513b)을 둘 이상 구비하고, 베팅액버튼 중 어느 하나가 선택되면, 선택된 베팅액버튼에 표시된 최저베팅액과 최대베팅액내에서 해당 베팅구역에 베팅이 이루어지는 것을 의미한다.
- [0188] 또한, 도면에서는 베팅액버튼표시부(510b)가 상하로 "PLAYER/BANKER"와 "OTHERS BET"으로 표기되면서, 제1 베팅버튼(511b)은 "PLAYER/BANKER"가 1~150으로 "OTHERS BET"은 1~10으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제2 베팅버튼(512b)은 "PLAYER/BANKER"가 10~1500으로 "OTHERS BET"은 10~100으로 베팅금액이 설정되는 것을, 제3 베팅버튼(513b)은 "PLAYER/BANKER"가 100~15000으로 "OTHERS BET"은 100~1000으로 베팅금액이 설정되는 것을 표시하고 있다.
- [0189] 또한, 도면에서는 설명의 편의를 위하여 구역별베팅액표시창(520b)을 "①PLAYER"와, "②BANKER(COMMISSION)", "③TIE", "④PLAYER PAIR" 그리고 "⑤BANKER PAIR"로 구별하여 표시하였기 때문에 베팅액버튼표시부(510b)가 상하로 "PLAYER/BANKER"와 "OTHERS BET"으로 나누어 서로 다른 베팅금액이 설정되도록 구성한 것이다.
- [0190] 따라서, 본 발명에서는 "OTHERS BET"이 "③TIE", "④PLAYER PAIR" 그리고 "⑤BANKER PAIR"를 포함하는 것으로 되어 있다.
- [0191] 또한, 필요에 의하여 구역별베팅액표시창(520b)은 하나로 또는 두개 이상으로 설정하고, 각 구역별로 같거나 서로 다른 베팅액이 설정되도록 베팅액버튼표시부(510b)를 설정할 수 있음은 물론이다.
- [0192] 또한, 도면을 참고하면, 베팅구역표시부(540b)에는 베팅구역표시창(530b)이 표시될 수 있다.
- [0193] 베팅구역표시창(530b)은 도 9에서와 같이 게이머가 바카라 게임에서 선택할 수 있는 베팅타입을 전부 표시하고, 어떤 베팅타입으로 베팅을 할 것인지를 선택하도록 하는 것이다.
- [0194] 본 발명에서는 베팅구역표시창(530b)에서 게이머가 손쉽게 베팅할 수 있도록 베팅구역표시창(530b) 하부에 구역별베팅액표시창(520b)을 표시하여 베팅타입을 파악할 수 있도록 할 수 있다.
- [0195] 상술한 바와 같이 베팅의 최저금액과 최대금액이 1~150으로 설정된 것은, 초기 설정값이 표시되거나 또는 게이머가 베팅액버튼표시부(510b)에서 제1 베팅버튼(511b)을 동작한 경우에 해당한다.
- [0196] 즉, 베팅타입을 선택하면 설정된 해당 베팅금액 범위내에서만 베팅이 가능함을 표시하는 것이다.
- [0197] 각 베팅타입에서 표기된 문자는 일반적인 게임룰에 적용되는 단어이나 설명의 편의를 위하여 간략하게 설명하면 다음과 같다.
- [0198] "①PLAYER"는 플레이어 측에 베팅하는 방법으로 해당 구역에 베팅칩을 올려 놓으면 베팅된다. 플레이어가 승리하면 테이블 종류에 관계없이 베팅금액의 2배를 당첨금으로 받는 것을 의미한다
- [0199] "②BANKER(COMMISSION)"은 뱅커 측에 베팅하는 방법으로 해당 구역에 베팅칩을 올려 놓으면 베팅된다. 뱅커가 승리했을 경우, 해당 테이블이 'COMMISSION' 테이블이라면 베팅 금액의 1.95배를 당첨금으로 받고, 해당 테이블이 'NON-COMMISSION' 테이블이고 뱅커의 점수가 6이 아니라면 베팅 금액의 2배를 당첨금으로 받는다. 뱅커의 점수가 6이라면 1.5배를 당첨금으로 받는다.
- [0200] "③TIE"는 플레이어와 뱅커가 '무승부'일 것이라고 예상한 경우 베팅하는 것으로, 플레이어의 점수와 뱅커의 점수가 같으면 베팅 금액의 9배를 당첨금으로 받는다.
- [0201] "④PLAYER PAIR"는 플레이어에 분배되는 첫 2장의 카드가 무늬나 색깔에 관계없이 서로 같은 숫자/문자일 때에

당첨되게 하는 것으로, 당첨된 경우 베팅 금액의 12배를 당첨금으로 받는다.

- [0202] "⑤BANKER PAIR"는 뱅커에 분배되는 첫 2장의 카드가 무늬나 색깔에 관계없이 서로 같은 숫자/문자일 때에 당첨되는 것으로 당첨된 경우 베팅 금액의 12배를 당첨금으로 받는다.
- [0203] 이하, 상술한 베팅액 변경표시부를 구비한 게임기의 작동에 대하여 알아본다.
- [0204] 먼저 네트워크로 연결된 각 게임기의 표시장치에 현재 진행되고 있는 게임들을 표시부(190)에 표시한다.
- [0205] 표시부에 표시되는 게임은 상술한 바와 같이 동일한 종류의 게임일 수도 있고, 서로 다른 게임, 또는 일부는 동일 게임이나 나머지는 다른 게임들, 실제 오프라인에서 진행되고 있는 게임의 영상을 표시하거나 또는 그래픽으로 구성된 게임 중 어느 하나 일 수 있다.
- [0206] 도 4와 같이 표시부(190)에 표시된 게임에서 플레이어가 하고 싶은 게임을 선택하면 단말기제어부(110)는 해당 게임에 대한 내용을 표시부(190)에 표시한다.
- [0207] 표시부(190)에 표시된 게임에서 플레이어가 룰렛2(320)를 선택하면, 단말기제어부(110)는 룰렛제어부(324)가 룰렛 게임을 제어하여 게임을 시작할 수 있도록 제어한다.
- [0208] 룰렛제어부(324)는 해당 게임을 베팅할 수 있는 화면이나 또는 과거의 게임 히스토리와 같은 화면을 단말기제어부(110)로 전송하여 표시부(190)에 표시하도록 할 수 있다.
- [0209] 즉, 룰렛2를 위한 베팅보드가 도 7과 같이 표시하여 베팅을 유도할 수 있다.
- [0210] 아울러 단말기제어부(110)는 초기 표시부(190)에 게임관련 정보를 표시할 때 정보창(350)에는 무표시로 할 수도 있으나, 리턴(RETURN(%))의 내용을 표시할 수도 있다.
- [0211] 정보창(350)의 하부에는 가로바 형태로 정보 표시버튼(351)들이 있을 수 있으며, 이러한 표시버튼에는 "BETTING, 0~36, HISTORY, RESULT, RETURN, TOP 10, 또는 BONUS" 버튼 들을 표시시키고 해당 버튼이 터치되면 해당 기능을 수행하도록 동작한다.
- [0212] 물론 버튼은 터치버튼식으로 구성할 수 있음은 물론이다.
- [0213] 정보창(350)은 화면의 상부에 가로바 형태로 구성되어 있고, 베팅액변경표시부(540)는 표시부(190)에 팝업창으로 표시하여 손쉽게 원하는 베팅구역을 선택하여 베팅할 수 있도록 표시된다.
- [0214] 이러한 베팅액변경표시부(540)는 실제 카지노 등에서 진행되고 있는 게임을 촬영하여 표시하는 경우에는 오프라인에서 이루어지고 있는 베팅시간과 동일 시간내에 베팅이 완료되어야 하므로 필요한 경우 게임기와 연결되어 타이머를 이용한 잔여시간을 표시하여 베팅시간 정보를 알려줄 수도 있다.
- [0215] 정보 표시버튼(351)을 누르면 해당 정보가 정보창(350)에 표시되게 할 수 있다.
- [0216] 정보 표시버튼(351) 중 "BETTING"버튼은 현재 진행되고 있는 게임의 베팅현황을 표시하는 것으로, "BETTING"버튼을 선택하면, 네트워크로 연동되는 각 게임기에서 BETTING"버튼 하단부의 베팅보드와 동일한 베팅보드로 베팅한 베팅구역과 베팅액을 실시간으로 집계하여, 베팅액이 높은순서대로 좌측에서 우측으로 베팅구역을 순차적으로 표시한다. 즉 특정 게임기에서 룰렛" 1" 베팅보드가 표시된 상태에서 "BETTING"버튼을 선택하면, 네트워크로 연동되는 각 게임기에서 룰렛게임" 1 "에 베팅하는 베팅구역 별 베팅액을 실시간으로 집계하여, "BETTING"버튼을 선택한 게임기의 정보창에 베팅액이 높거나 낮은 순서대로 베팅구역을 표시한다
- [0217] "0~36"버튼은 "0~36" 버튼을 선택한 게임기에 한해서만 일정한 게임횟수 내에서 각 베팅구역 별로 당첨된 횟수를 높은 순이나 낮은 순으로 정렬하여 표시한다. 즉 특정 게임기에서 일정 게임횟수를 선택하면 0~36번이 몇회 당첨되었는 지를 알 수 있게 한다.
- [0218] "HISTORY"버튼은 일정 게임동안 해당 게임기의 당첨 기록을 표시한다.
- [0219] "RESULT"버튼은 해당 게임기내에서 플레이어가 베팅한 최근 20경기의 당첨구역과 당첨결과를 표시한다.
- [0220] "RETURN"버튼은 해당 게임기의 1~10,000 경기의 게임 횟수별 당첨확률을 표시한다.
- [0221] "TOP 10"버튼은 해당 게임기의 1~10위 당첨현황을 1일, 7일, 30일 단위로 표시한다. 당첨점수, 당첨 시간대 별로 확인할 수 있다.
- [0222] 그리고 "BONUS" 버튼은 해당 게임기의 LUCKY BONUS 당첨기록을 1~50까지 표시하고 당첨시간, 게임기종류, 당첨

내용을 표시한다.

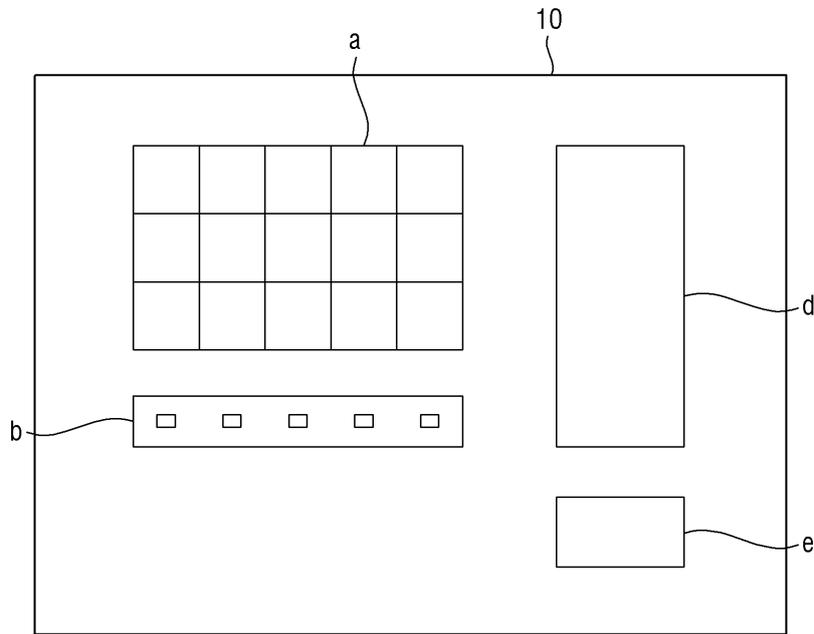
- [0223] 이러한 정보표시버튼 외에도 게임횟수가 표시된 버튼, 입력부를 통하여 게임횟수를 입력하거나 하여 정보를 확인한다.
- [0224] 이때 상술한 바와 같이 필요한 경우, 네트워크로 연결된 각 게임기에서 베팅한 베팅구역 별 베팅액을 실시간으로 집계하여 표시부(190)에 베팅액이 높거나 낮은 순서대로 베팅구역과 베팅액 중 어느 하나 이상을 표시하게 할 수 있다.
- [0225] 상술한 바와 같이 정보창(350)에 필요한 정보를 띄워 확인한 다음 베팅이 완료되면 키입력부(140)의 게임시작버튼을 누르거나 또는 영상을 표시한 게임의 경우 실제 게임기에서 게임을 시작하는 경우 게임의 진행상황을 표시부(190)에 표시하도록 한다.
- [0226] 먼저 게임이 시작되면, 단말기제어부(110)는 게임출력부(180)를 통하여 표시부(190)에 도 7의 룰렛2(320) 게임을 전체 화면에 표시하거나 또는 베팅보드(340)의 화면 일측에 작은 화면으로 룰렛2의 진행과정을 표시할 수 있다.
- [0227] 또한, 실제 게임기를 촬영한 영상을 표시하는 경우에도 해당 영상을 룰렛2(320) 게임을 전체 화면에 표시하거나 또는 베팅보드(340)의 화면 일측에 작은 화면으로 룰렛2의 진행과정을 표시할 수 있다.
- [0228] 룰렛을 선택한 경우의 게임 진행과정은 다음과 같이 진행될 수 있다.
- [0229] 먼저 룰렛제어부(324)가 구동부(323)를 구동하여 휠판부(321)를 회전시키고, 회전하는 휠판부로 볼을 발사하도록 볼 발사부(322)를 제어한다.
- [0230] 볼 발사부(322)에서 발사된 볼은 휠판부(321)의 외주면에 구비된 볼회전부(20)를 따라 회전하다가 회전속도의 감속으로 휠판부의 베팅칸에 안착되면 배당률에 따라 당첨점수를 지급하면 된다.
- [0231] 이 경우 단말기제어부(110)는 점수지급부(170)를 통하여 배당률에 따라 당첨점수가 지급되면, 당첨점수의 합계를 베팅점수의 합계로 나누는 당첨확률, 그리고 베팅점수, 당첨 점수 중 어느 하나 이상을 표시부(190)에 표시하도록 제어한다.
- [0232] 또한, 표시부(190)에는 직전 게임의 당첨확률을 표시하는 직전게임 표시창 또는 직전게임을 포함하여 연속으로 2게임 이상의 당첨확률을 표시하는 하나 이상의 그룹표시창을 표시할 수 있다.
- [0233] 기타 게임을 선택한 경우에도 동일한 과정으로 베팅리밋버튼(390)과 베팅칩표시부(380), 그리고 베팅액변경표시부(540a, 540b, 540c)를 표시부(190)에 팝업창으로 표시되게 하여 베팅을 한 다음 게임이 진행되게 할 수 있기 때문에 상세한 설명은 생략하기로 한다.
- [0234] 이상에서 본 발명은 기재된 구체예에 대하여 상세히 설명되었지만 본 발명의 기술사상 범위 내에서 다양한 변형 및 수정이 가능함은 당업자에게 있어서 명백한 것이며, 이러한 변형 및 수정이 첨부된 특허 청구범위에 속함은 당연한 것이다.

**산업상 이용가능성**

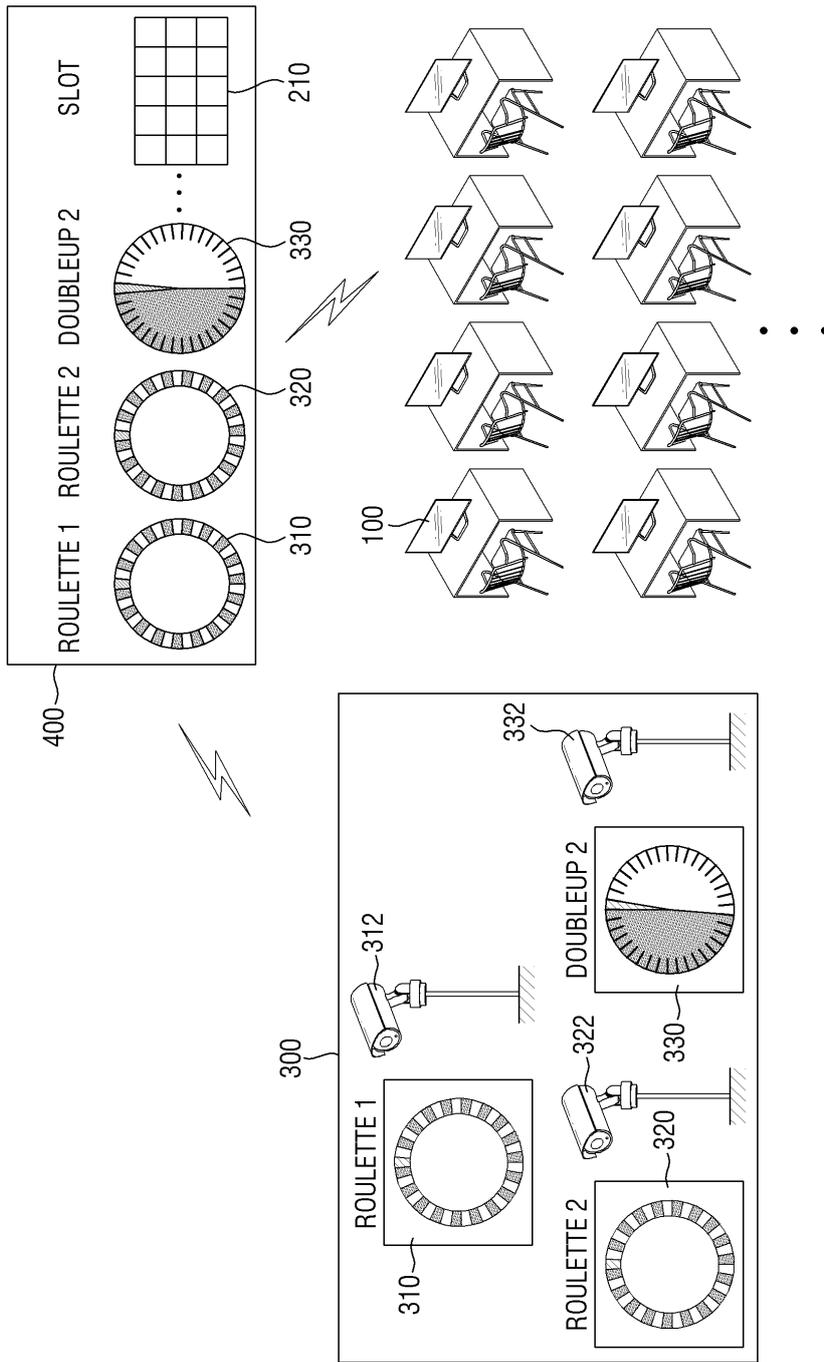
- [0235] 본 발명은 오락에 필요한 베팅머니에 대하여 표시 장치에 베팅액 변경 표시부를 표시하고 선택한 베팅액에 따라 베팅구역의 베팅금액과 베팅칩표시부의 표시 금액이 자동으로 전환되어 손쉽게 베팅을 할 수 있도록 구성할 수 있기 때문에 베팅이 필요한 게임기에 이용할 수 있다.

도면

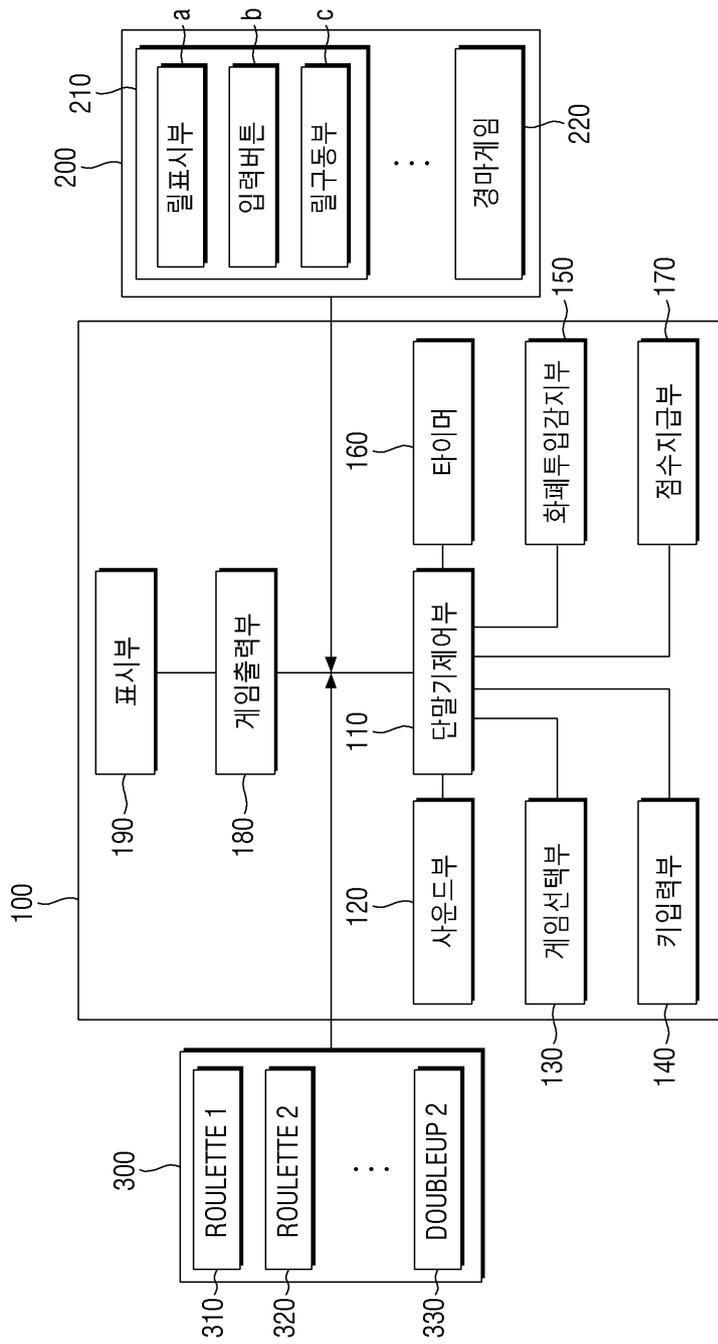
도면1



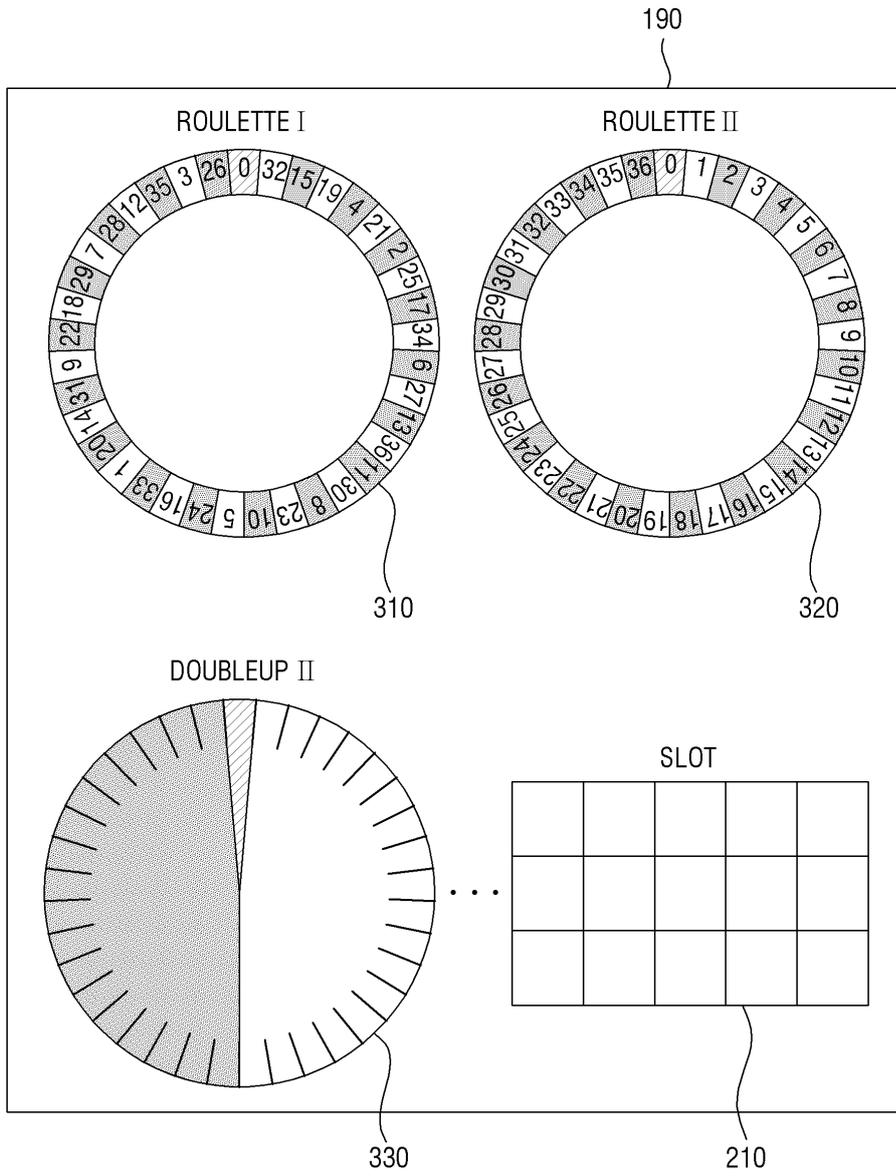
도면2



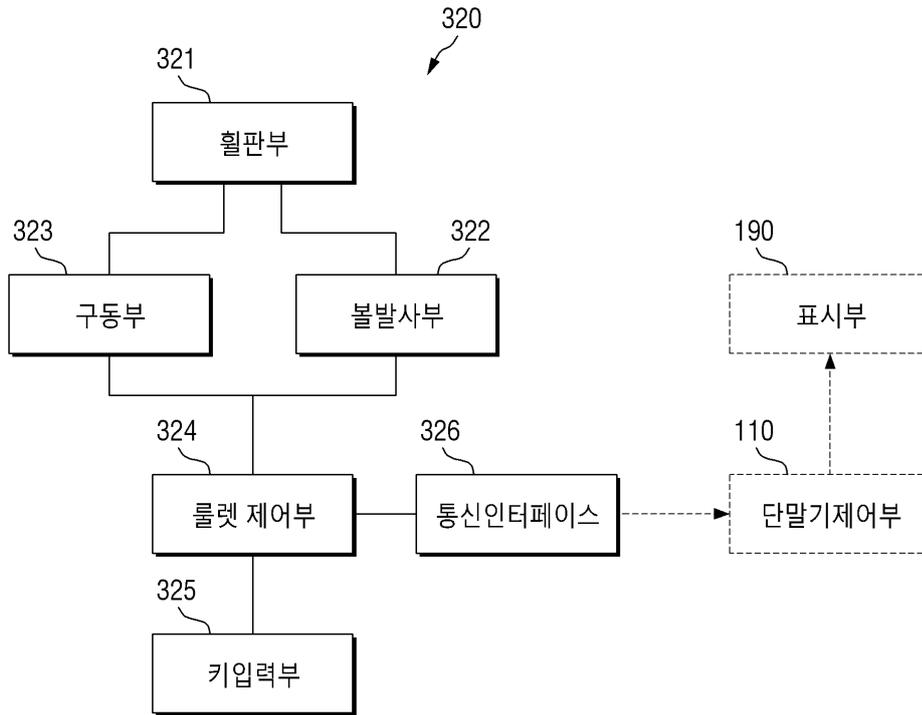
도면3



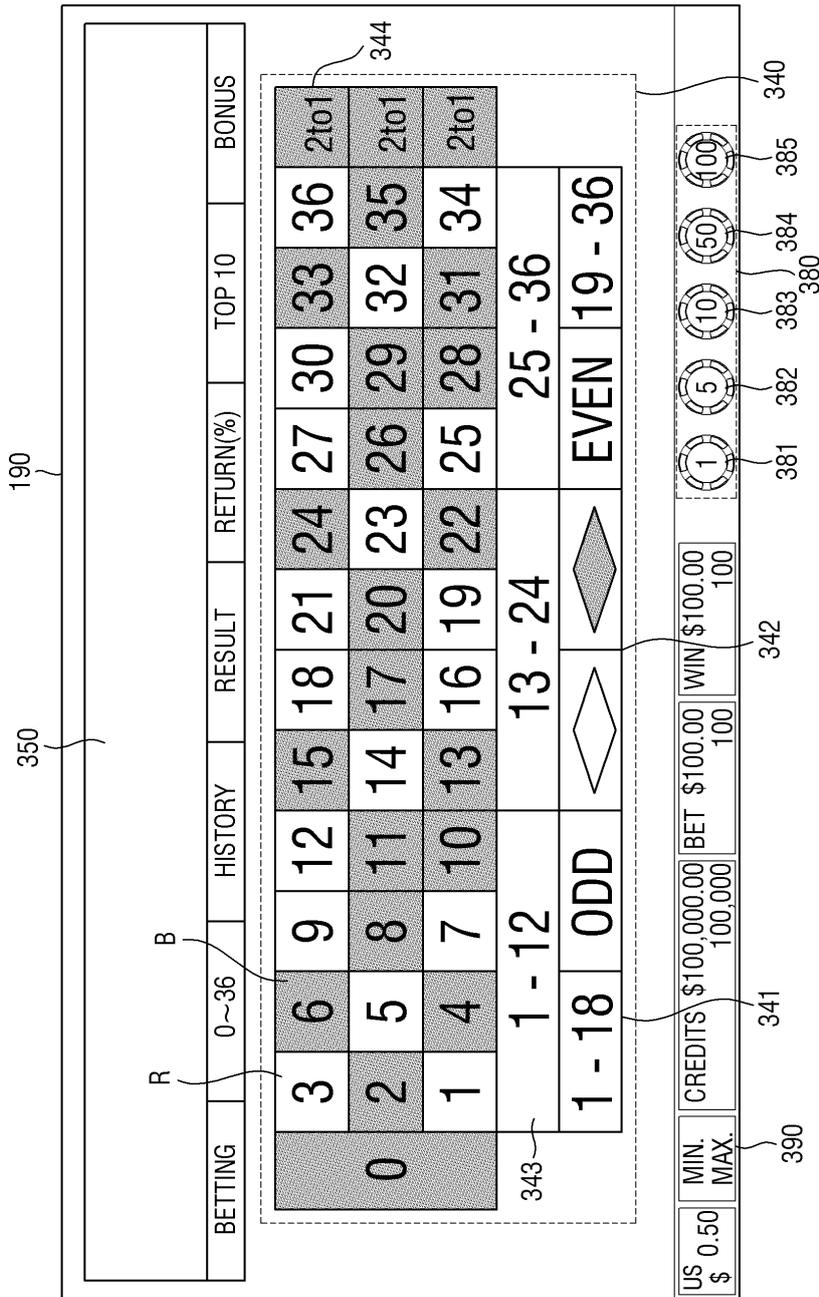
도면4



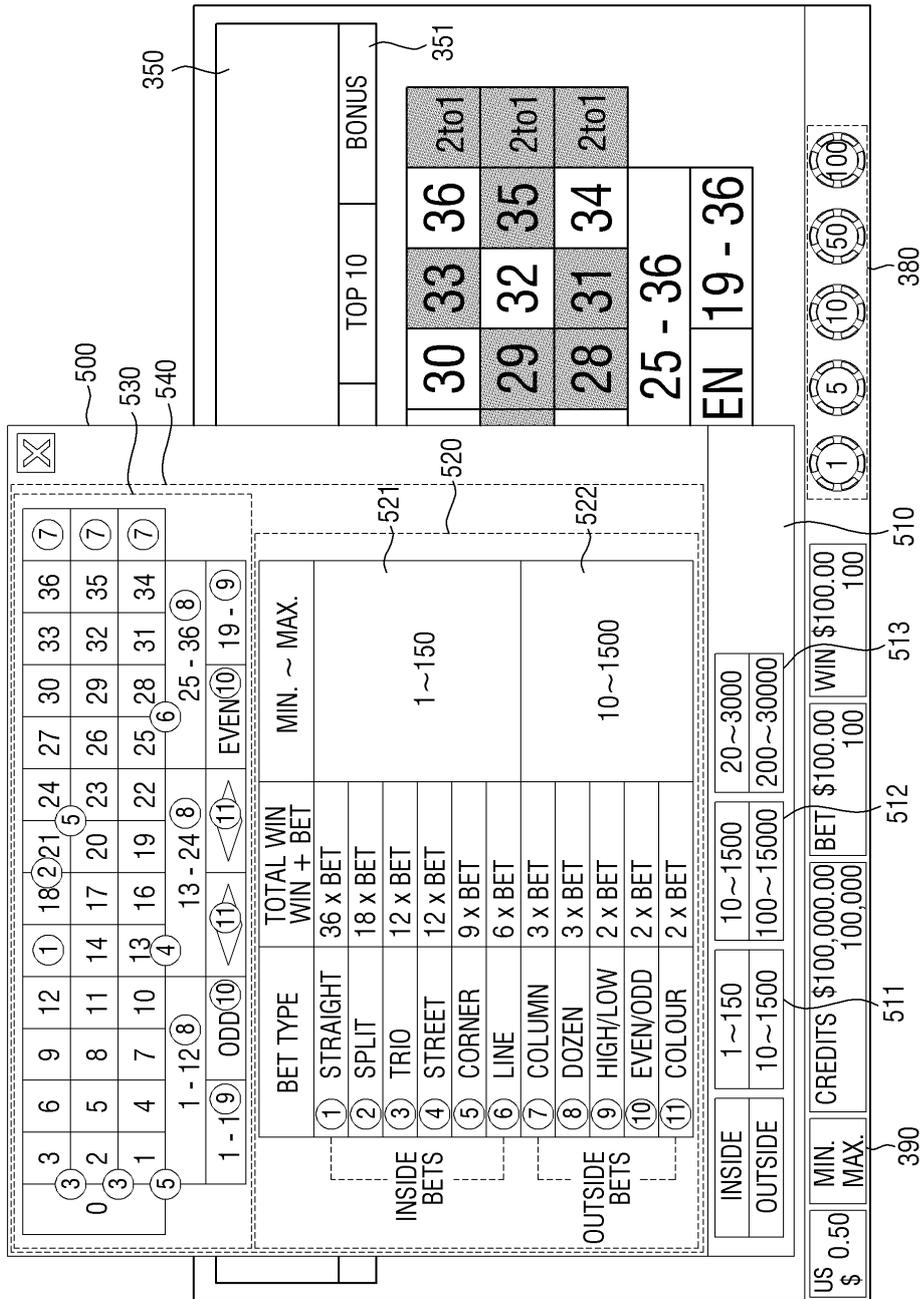
도면5



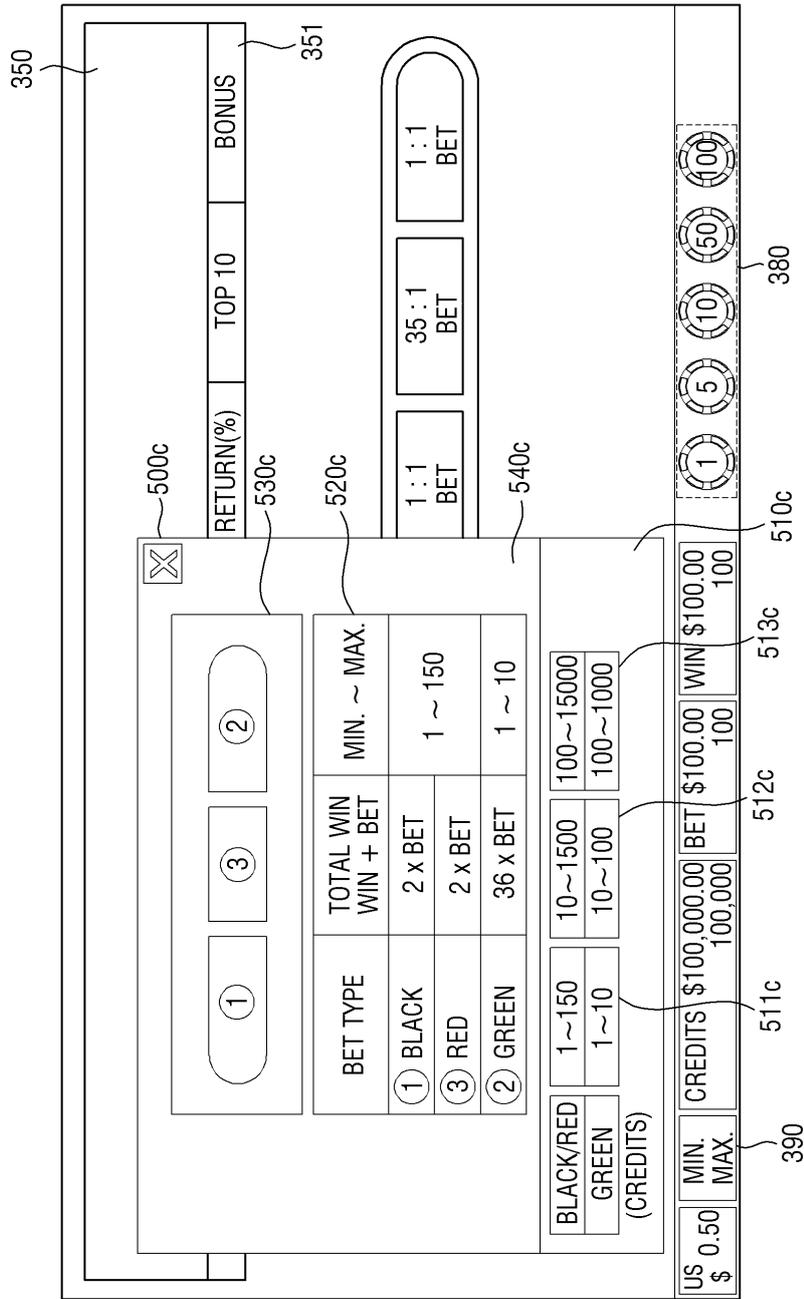
도면6



도면7



도면8



도면9

