

명세서

발명의 명칭: 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 발명은 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 특히, 컴퓨터 또는 임의의 단말기를 이용하여 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시키기 위한 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 테이블 기반의 카드게임은 현재 카지노장에서 운영되고 있는, 바카라나 블랙잭은 물론, 포커, 원카드, 고스톱 등이 테이블 기반의 카드게임의 대표적이라고 할 수 있다.
- [3] 이중 바카라 게임은 딜러가 제시하는 카드에서 뱅커(Banker)가 이길지 플레이어(Player)가 이길지를 맞추면 되는 단순한 게임으로, 어려운 게임 룰을 몰라도 참여가 가능하여 많은 사람이 즐길 수 있다. 이러한 바카라 게임은 카지노에 입장하여 직접 게임에 참여하거나, 또는 공개특허공보 제10-2005-0056110 호(공개일 2005.06.14), 공개특허공보 제 10-2012-0021502 호(공개일 2012.03.09)에서와 같이 바카라 게임 시스템을 개발하여 간접적으로 게임을 즐기도록 하였다.
- [4] 이처럼, 테이블 기반의 카드게임의 경우는 딜러들이 게임을 진행시키는데, 딜러가 카드를 이용하여 정해진 규칙에 따라 카드를 딜링(dealing)하고, 게임 규칙에 따라 승패가 결정된다. 이때, 플레이어는 카드가 딜링되기 전에 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅을 하며, 게임에 따라서는 딜링된 카드의 결과에 따라 추가 베팅을 하는 경우도 있다.
- [5] 이러한 테이블 기반의 카드게임은 사람과 사람이 직접 마주하여 진행되게 되지만, 최근 네트워크 기술의 발달로, 사이버 공간에서도 진행될 수 있다. 즉, 임의의 플레이어 A가 컴퓨터 또는 스마트 단말기를 이용하여 카드 게임 서비스 시스템에 접속한 후, 상기 시스템에서 제공하는 가상의 게임 상대자 또는 상기 시스템에 접속한 임의의 다른 사용자 B와 카드 게임을 진행할 수 있다.
- [6] 한편, 이러한 카드게임은 게임의 종류에 따라 카드의 종류 및 개수가 달라지고, 그에 따라 게임 규칙도 달라지기는 하지만, 비교적 게임 규칙이 단순하기 때문에 남녀노소 누구나 쉽게 플레이할 수 있는 장점도 가지고 있다.
- [7] 그러나 단순한 게임인 바카라 게임이라고 하더라도 게임 방식을 위한 정해진 규칙이 다양하며, 게임 칩을 베팅하기 위해 게임 테이블에 표시된 박스가 복잡하게 구성되어 있어, 게임을 처음하는 플레이어는 게임에 참여하기 위해서

다소 시간이 소요되는 문제점이 있다.

- [8] 또한, 기존의 카드게임은 남녀노소 누구나 쉽게 플레이 할 수 있도록 하기 위해, 단순하고 반복적인 게임 규칙을 적용하고 있어, 플레이어가 카드게임을 장기간 반복적으로 플레이할 경우, 게임의 흥미를 쉽게 잃게 되어 실증을 유발시킬 수 있는 단점도 내포하고 있다.

- [9] 이에, 복잡하지 않은 단순한 게임 규칙을 적용하면서도, 반복적으로 플레이를 하는 경우에도 플레이어들에게 재미 및 흥미를 유발시킬 수 있는 요소를 부가시킨 테이블 기반의 카드게임 개발이 요구되고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [10] 따라서 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로서, 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시키기 위한 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [11] 본 발명은 단순한 게임 룰을 이용하여 게임을 처음하는 플레이어도 게임에 참여가 가능하도록 한 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [12] 본 발명은 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅하고 딜러가 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 적어도 2회 이상의 라운드 진행으로 2회 이상의 게임 진행이 가능하도록 한 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [13] 본 발명은 베팅 대상에 대한 연속되는 라운드의 승률에 따라 플레이어에게 더 높은 시상률에 따른 배당을 시상 가능하도록 한 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [14] 본 발명의 목적들은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 본 발명의 다른 목적 및 장점들은 하기의 설명에 의해서 이해될 수 있고, 본 발명의 실시예에 의해 보다 분명하게 이해될 것이다. 또한, 본 발명의 목적 및 장점들은 특허 청구 범위에 나타낸 수단 및 그 조합에 의해 실현될 수 있음을 쉽게 알 수 있을 것이다.

과제 해결 수단

- [15] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템의 특징은 게임 시작, 준비 및 종료를 포함하는 게임의 전반적인 기능을 제어하는 제어부와, 카드 게임 서비스를 제공받고자 등록한 복수의 유저들 각각에 대한 유저 게임 정보를 저장하는 유저정보 저장부와, 상기 제어부에서 생성된 게임방 내에서 카드 게임을 실제 실행하고, 이에 따른 게임 진행 관련 정보를 상기 제어부로 제공하는 게임 진행부를 포함하고, 상기 게임 진행부는 복수의 플레이어 사이에서 카드게임이 진행되는 경우, 플레이어의

베팅 금액 및 베팅 위치 생성, 승패 결정, 라운드별 베팅 시상률에 대응되는 시상 등 카드 게임을 수행하는데 필요한 제어 기능을 수행하는 게임 제어부와, 라운드별로 오픈되는 카드의 숫자, 기호 또는 문양의 정보, 플레이어의 베팅 금액 및 위치 정보, 승패 정보, 베팅된 라운드별 베팅 시상률 및 시상 금액 정보 등의 플레이어에게 전달될 필요가 있는 게임 정보를 플레이어에게 전송하는 기능을 제공하는 게임정보 제공부와, 카드배치 존의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 위치되는 오픈 카드 패를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정하는 카드 분석부와, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 미리 설정된 시상률을 기반으로, 상기 카드 분석부에서 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 시상률을 적용하여 시상 금액을 연산하는 시상률 연산부와, 상기 시상률 연산부에서 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상하는 보상 처리부를 포함할 수 있다.

- [16] 바람직하게 상기 시상률 연산부는 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 시상이 이루어지도록 하며, 상기 시상률은 라운드별 차등 적용되는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [17] 바람직하게 상기 보상 처리부는 해당 라운드에서 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 경우, 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅한 게임 칩(베팅 존에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [18] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 방법의 특징은 (A) 게임 제어부에 의해 카드 게임이 수행되면, 게임정보 제공부를 통해 플레이어의 유저 단말기로 게임 정보가 제공되는 단계와, (B) 게임정보 제공부에 의해, 관리서버에 접속된 플레이어들에게 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로 구성되는 베팅 존이 제공되고, 상기 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩이 베팅되는 단계와, (C) 베팅이 완료되면, 게임 제어부에 의해 1 라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로 구성되는 카드배치 존에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 카드 뒷면이 보이게 위치되는 단계와, (D) 카드 분석부에 의해, 상기 카드배치 존의 1 라운드에 위치하는 레드 사이드 및 블루 사이트에 위치하는 카드가 오픈되고, 오픈된 카드에 표시되는 숫자 또는 기호가 비교되어, 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패가 판정되는 단계와, (E) 시상률 연산부에 의해, 상기 승리로 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 대응하여 라운드별로 미리 설정된 시상률을 적용하여 시상 금액이 연산되는 단계와, (F) 보상 처리부에 의해, 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상하는 단계와, (G) 게임 제어부에 의해, 상기 베팅 존에 위치되는 게임 칩의 유무(베팅 여부)를 기반으로 카드

게임이 진행되며, 카드 분석부에 의해 모든 라운드별로 카드배치 존의 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치되는 카드가 순차적으로 비교되어 승/패가 판정되는 단계와, (H) 상기 (G) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드의 라운드별 승/패가 결정되어, 상기 (E)단계 및 (F) 단계를 반복하는 단계를 포함할 수 있다.

[19] 바람직하게 상기 시상률은 라운드별 차등 적용되며, 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률이 높아지는 것을 특징으로 할 수 있다.

[20] 바람직하게 상기 (F) 단계는 해당 라운드에서 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 경우, 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅한 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수하는 단계를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

[21] 이상에서 설명한 바와 같이 본 발명에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법은 다음과 같은 효과가 있다.

[22] 첫째, 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시킬 수 있다.

[23] 둘째, 단순한 게임 룰을 이용하여 남녀노소는 물론, 게임을 처음하는 플레이어도 손쉽게 게임에 참여가 가능한 효과가 있다.

[24] 셋째, 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅하고, 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 2회 이상의 승패 판정이 가능하도록 하여, 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를 섞고 딜링하는 과정을 줄일 수 있어, 플레이어는 게임을 연속해서 빠르게 진행할 수 있다. 즉, 플레이어는 짧은 시간동안 많은 게임 칩의 베팅을 빠르게 진행할 수 있어, 플레이어들에게 재미 및 흥미를 유발시킬 수 있다.

[25] 상술한 효과와 더불어 본 발명의 구체적인 효과는 이하 발명을 실시하기 위한 구체적인 사항을 설명하면서 함께 기술한다.

도면의 간단한 설명

[26] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 개념도이다.

[27] 도 2는 도 1에서 관리서버의 구성을 상세히 나타낸 블록도이다.

[28] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 평면도이다.

[29] 도 4는 도 2의 게임 진행부의 구성을 상세히 나타낸 블록도이다.

[30] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

[31] 도 6a 내지 도 6e는 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 과정을

나타낸 도면이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [32] 본 발명의 다른 목적, 특성 및 이점들은 첨부한 도면을 참조한 실시예들의 상세한 설명을 통해 명백해질 것이다.
- [33] 본 발명에서 사용되는 용어는 본 발명에서의 기능을 고려하면서 가능한 현재 널리 사용되는 일반적인 용어들을 선택하였으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 관례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 달라질 수 있다. 또한, 특정한 경우는 출원인이 임의로 선정한 용어도 있으며, 이 경우 해당되는 발명의 설명 부분에서 상세히 그 의미를 기재할 것이다. 따라서 본 발명에서 사용되는 용어는 단순한 용어의 명칭이 아닌, 그 용어가 가지는 의미와 본 발명의 전반에 걸친 내용을 토대로 정의되어야 한다.
- [34] 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 있음을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...부", "모듈" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 또는 소프트웨어로 구현되거나 하드웨어와 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.
- [35] 본 발명에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법의 바람직한 실시예에 대하여 첨부한 도면을 참조하여 설명하면 다음과 같다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예는 본 발명의 개시가 완전하도록 하며 통상의 지식을 가진자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 따라서 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.
- [36] 이하에서 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 상기 구성요소들은 서로 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성요소 사이에 다른 구성요소가 "개재"되거나, 각 구성요소가 다른 구성요소를 통해 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있는 것으로 이해되어야 할 것이다.
- [37] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 개념도이다.
- [38] 도 1에서 도시하고 있는 것과 같이, 본 발명의 카드게임 서비스 제공 시스템은 복수의 유저 단말기들(10)과 유무선 통신망(20)을 통해 접속되어 상기 유저 단말기들(10)로 카드게임 서비스를 제공하는 관리서버(30)를 포함할 수 있다.
- [39] 상기 유저 단말기들(10) 각각은 상기 관리서버(30)에서 제공하는 카드게임

프로그램(웹, 앱 등)을 설치한 후, 상기 카드게임 프로그램을 통해 상기 관리서버(30)에 접속하여 카드게임을 플레이할 수 있다. 여기서, 상기 유저 단말기들(10) 각각은 데스크탑, 노트북 등과 같은 컴퓨터 시스템이거나, 스마트폰, 태블릿 PC 등과 같은 스마트 단말기일 수 있다.

- [40] 상기 유저 단말기들(10)은 무선 또는 유선 통신 방식을 이용하여 유/무선 통신망(20)을 통해 다른 유저 단말기들(10) 및/또는 관리서버(30)와 통신할 수 있다.
- [41] 상기 통신방식은 제한되지 않으며, 유/무선 통신망(20)이 포함할 수 있는 통신망(일례로, 이동통신망, 유선 인터넷, 무선 인터넷, 방송망)을 활용하는 통신방식뿐만 아니라 기기들 간의 근거리 무선 통신 역시 포함될 수 있다. 예를 들어, 유/무선 통신망(20)은, PAN(personal area network), LAN(local area network), CAN(campus area network), MAN(metropolitan area network), WAN(wide area network), BBN(broadband network), 인터넷 등의 네트워크 중 하나 이상의 임의의 네트워크를 포함할 수 있다. 또한, 유/무선 통신망(20)은 버스 네트워크, 스타 네트워크, 링 네트워크, 메시 네트워크, 스타-버스 네트워크, 트리 또는 계층적(hierarchical) 네트워크 등을 포함하는 네트워크 토폴로지 중 임의의 하나 이상을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [42] 상기 관리서버(30)는 각각은 유저 단말기들(10)과 유/무선 통신망(20)을 통해 통신하여 명령, 코드, 파일, 컨텐츠, 서비스 등을 제공하는 컴퓨터 장치 또는 복수의 컴퓨터 장치들로 구현될 수 있다.
- [43] 상기 관리서버(30)는 하드웨어적으로는 통상적인 웹 서버와 동일한 구성을 가지며, 소프트웨어적으로는 C, C++, Java, Visual Basic, Visual C 등과 같은 다양한 형태의 언어를 통해 구현되어 여러 가지 기능을 하는 프로그램 모듈을 포함한다.
- [44] 도 2는 도 1에서 관리서버의 구성을 상세히 나타낸 블록도이다.
- [45] 도 2에서 도시하고 있는 것과 같이, 상기 관리서버(30)는 제어부(50), 유저정보 저장부(60) 및 게임 진행부(70)를 포함할 수 있다. 이때, 상기 제어부(50), 상기 유저정보 저장부(60) 및 상기 게임 진행부(70)는 각각 물리적으로 분리된 컴퓨터 시스템들일 수 있고, 이와 다르게 적어도 하나의 컴퓨터 시스템 내에서 내부적으로 분리된 프로그램들일 수도 있다.
- [46] 상기 제어부(50)는 게임 시작, 준비 및 종료 등의 게임의 전반적인 기능을 수행하며, 상기 유저정보 저장부(60) 및 상기 게임 진행부(70)를 각각 제어할 수 있다.
- [47] 상기 유저정보 저장부(60)은 상기 관리서버(30)로부터 카드 게임 서비스를 제공받고자 등록한 복수의 유저들 각각에 대한 유저 게임 정보를 저장하고 있다. 이때, 상기 제어부(50)는 상기 유저정보 저장부(60)를 제어하여 상기 유저 게임 정보들 중 필요한 정보를 제공받거나, 상기 유저 게임 정보들을 업데이트 또는 신규 등록된 유저의 유저 게임 정보를 추가할 수도 있다.

- [48] 상기 게임 진행부(70)는 상기 제어부(50)에서 생성된 게임방 내에서 카드 게임을 실제 실행하고, 이에 따른 게임 진행 관련 정보를 상기 제어부(50)로 제공하는 역할을 수행할 수 있다. 여기서, 상기 게임 진행부(70)는 상기 제어부(50)와 구분되어 기능을 수행할 수도 있지만, 상기 제어부(50) 내에 포함되거나 상기 제어부(50)와 일체화되어 기능을 수행할 수 있다.
- [49] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 평면도로서, 상기 게임 진행부(70)는 게임 테이블(100) 상에 카드 게임의 진행에 필요한 베팅 존(110)과 카드배치 존(120)을 포함하는 레이아웃이 구현된 게임 패드를 구비할 수 있다. 이때, 상기 베팅 존(110)은 플레이어가 카드 게임의 진행시 베팅을 위해 게임 칩을 위치시키는 영역이며, 상기 카드배치 존(120)은 딜러가 카드 게임의 진행시 게임 진행을 위해 카드를 올려놓는 영역이다. 따라서 카드가 위치하는 카드배치 존(120)의 크기가 게임 칩이 위치하는 베팅 존(110)보다 더 넓은 레이아웃으로 형성될 수 있다. 그리고 상기 카드배치 존(120)은 딜러에 의해 카드가 용이하게 놓일 수 있도록 딜러 위치존(A)에 이웃하여 형성되고, 상기 베팅 존(110)은 플레이어들이 베팅 시에 게임 칩이 용이하게 놓여질 수 있도록 게임 플레이어 위치존들(B)에 이웃하여 형성될 수 있다.
- [50] 상기 베팅 존(110)은 다수의 게임 플레이어 위치존들(B)에 각각 위치될 수 있다. 그리고 상기 베팅 존(110)은 서로 다른 색상을 갖는 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성될 수 있다.
- [51] 상기 베팅 존(110)은 최상단(N 라운드 상단)에 옵션 영역을 갖는 레이아웃이 추가로 구성될 수 있다. 상기 옵션 영역은 카드 게임의 진행시 1 라운드부터 N 라운드까지 이루어지는 라운드별 게임과 별도로 추가 베팅 가능한 옵션게임에 플레이어가 게임 칩으로 추가 베팅할 수 있는 영역이다. 본 명세서에서는 용이한 설명을 위해 실시예로서 1 라운드부터 4 라운드까지로 한정하여 설명하도록 한다. 다만 라운드의 횟수는 이에 한정되지는 않으며, 더 적거나 또는 더 많을 수도 있다.
- [52] 한편, 상기 카드배치 존(120)은 딜러 위치존(A)에 위치될 수 있다. 상기 카드배치 존(120)은 서로 다른 색상을 갖는 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성될 수 있다.
- [53] 상기 카드배치 존(120)에는 레드 사이드와 블루 사이드에 8장의 카드가 일괄 딜링되어 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되며, 라운드별 베팅 후 라운드별로 레드 사이드와 블루 사이드에 위치되는 각각의 카드를 뒤집어서, 카드에 표시되어 있는 숫자 또는 기호(문양)를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정할 수 있다. 예로서, 숫자인 경우 비교결과 높은 숫자가 나온 사이드가 승리로 판정되고 낮은 숫자가 나온

사이드가 패배로 판정될 수 있으며, 또한, 트럼프 모양인 경우 ♠ > ♦ > ♥ > ♣의 순서로, 높은 순서의 무늬가 나온 사이드가 승리로 판정되고 낮은 순서의 무늬가 나온 사이드가 패배로 판정될 수 있다. 이때, 사용되는 카드는 일면에 숫자 및 기호가 표시되어 있는 트럼프 카드일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니며, 비교를 통해 승/패를 판정할 수 있는 숫자, 기호, 그림 중 적어도 하나라도 표시되어 있는 카드라면, 모두 이용될 수 있을 것이다.

- [54] 상기 카드매치 존(120)의 라운드별 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드의 비교 결과로 승리한 플레이어는 해당 라운드에 베팅한 베팅금액을 기준으로 해당 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 플레이어는 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅된 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다.
- [55] 이때, 상기 게임 진행부(70)는 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지도록 하며, 시상률에 따른 배당을 시상 가능하도록 라운드별 시상률을 차등 적용하여 게임을 진행시킬 수 있다.
- [56] 상기 시상률은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률이 높아질 수 있다. 예로서, 1 라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 x1배이고, 2라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 x2배이고, 3라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 x5배이고, 4라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 x10배이다. 한편, 옵션베팅은 라운드별 베팅 시상률과 별도로, 베팅 시상률이 베팅금액의 x50배이다. 상기 베팅 시상률은 하나의 실시예일 뿐, 이에 한정되는 것은 아니다. 다만, 라운드가 올라갈수록 베팅 시상률이 높아지며, 옵션베팅의 베팅 시상률이 가장 높은 베팅 시상률을 갖는 것이 바람직하다.
- [57] 도 4는 도 2의 게임 진행부의 구성을 상세히 나타낸 블록도이다.
- [58] 도 4에서 도시하고 있는 것과 같이, 상기 게임 진행부(70)는 게임 제어부(71), 게임정보 제공부(72), 카드 분석부(73), 시상률 연산부(74) 및 보상 처리부(75)를 포함할 수 있다.
- [59] 상기 게임 제어부(71)는 복수의 플레이어 사이에서 카드게임이 진행되는 경우, 플레이어의 베팅 금액 및 베팅 위치 생성, 승패 결정, 라운드별 베팅 시상률에 대응되는 시상 등 카드 게임을 수행하는데 필요한 제어 기능을 수행할 수 있다.
- [60] 상기 게임정보 제공부(72)은 라운드별로 오픈되는 카드의 숫자, 기호 또는 문양의 정보, 플레이어의 베팅 금액 및 위치 정보, 승패 정보, 베팅된 라운드별 베팅 시상률 및 시상 금액 정보 등의 플레이어에게 전달될 필요가 있는 게임 정보를 플레이어에게 전송하는 기능을 제공한다.
- [61] 상기 카드 분석부(73)는 카드매치 존(120)의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 위치되는 오픈 카드 패를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정한다.
- [62] 예로서, 상기 카드 분석부(73)는 비교 대상이 숫자인 경우 비교결과 높은 숫자가 나온 사이드를 승리로 판정하고, 낮은 숫자가 나온 사이드를 패배로

판정할 수 있다. 또한, 상기 카드 분석부(73)는 비교 대상이 트럼프 모양인 경우 ♠ > ♦ > ♥ > ♣의 순서로, 높은 순서의 무늬가 나온 사이드를 승리로 판정하고, 낮은 순서의 무늬가 나온 사이드를 패배로 판정할 수 있다. 이때, 사용되는 카드는 일면에 숫자 및 기호가 표시되어 있는 트럼프 카드일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니며, 비교를 통해 승/패를 판정할 수 있는 숫자, 기호, 그림 중 적어도 하나라도 표시되어 있는 카드라면, 모두 이용될 수 있을 것이다.

- [63] 상기 시상률 연산부(74)는 베팅 존(110)의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 미리 설정된 시상률을 기반으로, 카드 분석부(73)에서 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 시상률을 적용하여 시상 금액을 연산한다. 상기 시상률 연산부(74)는 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 시상이 이루어지도록 하며, 상기 시상률은 라운드별 차등 적용된다. 즉, 상기 시상률은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률이 높아질 수 있다.
- [64] 상기 보상 처리부(75)는 시상률 연산부(74)에서 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상한다. 그리고 상기 보상 처리부(75)는 해당 라운드에서 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 경우, 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅한 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다.
- [65]
- [66] 이와 같이 구성된 본 발명에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템의 동작을 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명하면 다음과 같다. 도 1 내지 도 4와 동일한 참조부호는 동일한 기능을 수행하는 동일한 부재를 지칭한다.
- [67] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [68] 도 5를 참조하여 설명하면, 먼저 게임 제어부(71)에 의해 카드 게임이 수행되면, 게임정보 제공부(72)를 통해 플레이어의 유저 단말기(10)로 게임 정보가 제공된다(S10). 이때, 게임 정보는 라운드별로 오픈되는 카드의 숫자, 기호 또는 문양의 정보, 플레이어의 베팅 금액 및 위치 정보, 승패 정보, 베팅된 라운드별 베팅 시상률 및 시상 금액 정보 등을 포함할 수 있다.
- [69] 이어서, 게임정보 제공부(72)에 의해, 관리서버(30)에 접속된 플레이어들에게 1 라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로 구성되는 베팅 존(110)이 제공되고, 플레이어에 의해 상기 베팅 존(110)의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩으로 베팅된다(S20).
- [70] 그리고 게임을 진행하고자 하는 모든 플레이어들의 베팅이 완료되면, 게임 제어부(71)는 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로

구성되는 카드배치 존(120)에 각각 서로 다른 카드를 1장씩 카드 뒷면이 보이게 위치시킨다(S30).

- [71] 이어서, 카드 분석부(73)에 의해, 상기 카드배치 존(120)의 1 라운드에 위치하는 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드를 오픈하고, 오픈된 카드에 표시되는 숫자 또는 기호가 비교되어, 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패가 판정된다(S40). 즉, 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 1 라운드의 승/패가 결정된다.
- [72] 그리고 시상률 연산부(74)에 의해 상기 승리로 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 대응하여 라운드별로 미리 설정된 시상률을 적용하여 시상 금액을 연산한다(S50). 이때, 상기 시상률은 라운드별 차등 적용된다. 즉, 상기 시상률은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률이 높아질 수 있다.
- [73] 이어서, 보상 처리부(75)에 의해, 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상한다(S60). 즉, 승리로 결정된 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅 금액에 대응하여 베팅 시상률을 적용하여 베팅금액을 시상한다. 한편, 보상 처리부(75)는 해당 라운드에서 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 경우, 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅한 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다.
- [74] 한편, 게임 제어부(71)에 의해 베팅 존(110)에 위치되는 게임 칩의 유무(베팅 여부)를 기반으로 카드 게임이 진행되며, 카드 분석부(73)에 의해 모든 라운드별로 카드배치 존(120)의 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치되는 카드가 순차적으로 비교되어 승/패가 판정된다(S70).
- [75] 그리고 상기 판정 결과에 따라, 시상률 연산부(74)는 결정된 라운드별 승리 사이트에 시상 금액이 연산되고, 보상 처리부(75)에 의해 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게는 라운드별로 게임 칩이 시상되고, 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 게임 칩은 수거된다(S80).
- [76] 이처럼, 본 발명은 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅하고, 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 2회 이상의 승패 판정이 가능하도록 하여, 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를 섞고 딜링하는 과정을 줄일 수 있어, 플레이어는 게임을 연속해서 빠르게 진행할 수 있다. 즉, 플레이어는 짧은 시간동안 많은 게임 칩의 베팅을 빠르게 진행할 수 있어, 플레이어들에게 재미 및 흥미를 유발시킬 수 있다.
- [77]
- [78] 도 6a 내지 도 6e는 본 발명의 실시예에 따른 테이블 기반의 카드게임 과정을 나타낸 도면이다.
- [79] 도 6a 내지 도 6e를 참조하여 설명하면, 먼저 도 6a에서 도시하고 있는 것과 같이, 플레이어들은 관리서버(30)에 접속된 자신의 유저 단말기(10)에 표시되는 베팅 존(110)의 라운드별로 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 일정

금액에 해당되는 게임 칩을 베팅한다. 이때, 베팅 금액은 라운드별로 동일한 금액으로 베팅해야 하며, 최소 2 라운드 이상부터 4 라운드까지 베팅할 수 있다. 라운드별 베팅과 별개로 최상단(4 라운드 상단)에 위치되는 옵션에 베팅할 수 있다. 상기 옵션 베팅은 1 라운드부터 4 라운드까지 이루어지는 게임과 별도로 추가 베팅 가능한 옵션 게임에 대한 베팅으로, 레드 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드)나 블루 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드) 중 베팅한 사이드에서 4장의 카드무늬 또는 카드숫자가 모두 동일할 경우, 옵션 베팅의 시상률에 따라 게임 칩을 시상한다.

- [80] 이어서, 플레이어들의 베팅이 완료되면, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되도록 8장의 카드를 일괄 딜링 한다. 즉, 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)의 1~4 라운드(200a~200d)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 각각 카드 뒷면이 보이도록 하여 위치시킨다.
- [81] 예로서, 5명의 플레이어(P1~P5)가 게임 칩을 이용하여 베팅을 수행하고 있으며, 제1 플레이어(P1)는 1 라운드(300a)에 블루 사이드(110b)에 베팅하고, 2 라운드(300b)에 레드 사이드(110a)에 베팅한다. 즉, 상기 제1 플레이어(P1)는 최소 베팅 라운드인 1~2 라운드까지만 베팅하였다. 그리고 제2 플레이어(P2)는 1 라운드(300a), 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 3 라운드(300c)에 블루 사이드(110b)에 베팅한다. 즉, 상기 제2 플레이어(P2)는 1~4 라운드까지 베팅하였다. 그리고 제3 플레이어(P3)는 1 라운드(300a) 및 3 라운드(300c)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅한다. 즉, 상기 제3 플레이어(P3)는 1~4 라운드까지 베팅하였다. 그리고 제4 플레이어(P4)는 1 라운드(300a) 및 2 라운드(300b)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 3 라운드(300c) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅하였으며, 추가로 레드 사이드(110a)에 옵션 베팅한다. 즉, 상기 제4 플레이어(P4)는 1~4 라운드까지 베팅하였으며, 추가로 레드 사이드(110a)의 옵션까지 베팅하였다. 그리고 제5 플레이어(P5)는 3 라운드(300c)에 레드 사이드(110a)에 베팅하고, 1 라운드(300a), 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅하였으며, 추가로 블루 사이드(110b)에 옵션베팅한다. 즉, 상기 제5 플레이어(P5)는 1~4 라운드까지 베팅하였으며, 추가로 블루 사이드(110b)의 옵션까지 베팅하였다.
- [82] 이어서, 도 6b에서 도시하고 있는 것과 같이, 플레이어들(P1~P5)에 의해 라운드별 베팅이 완료되면, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)에 레드 사이드 4장과 블루 사이드 4장의 카드 딜링을 진행한 후, 1 라운드(200a)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 그리고 게임 진행부(70)의 카드 분석부(73)는 상기 1 라운드(200a)에 위치하는 카드에 표시된

숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.

- [83] 도 6b의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 1 라운드(200a)에 위치하는 카드의 숫자는 3이고, 블루 사이드(120b) 중 1 라운드(200a)에 위치하는 카드의 숫자는 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [84] 상기 1 라운드(200a)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리임에 따라, 베팅 존(110)의 1 라운드(300a) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 1 라운드(300a) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제1, 5 플레이어(P1)(P5)는 패자가 된다.
- [85] 따라서 게임 진행부(70)의 시상률 연산부(74)는 승리한 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)에게 베팅 금액을 기준으로 1 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제1, 5 플레이어(P1)(P5)가 베팅한 모든 라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b))에 베팅된 모든 게임 칩(을 모두 회수한다.
- [86] 이처럼, 패배한 플레이어는 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 위치하는 게임 칩이 회수되게 된다. 그리고 승리한 플레이어는 해당 라운드에 대한 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상할 수 있다. 그리고 승리한 플레이어는 다음 라운드 게임을 진행할 수 있다. 이때, 다음 라운드로 게임을 계속 진행하기 위해서는 최초 베팅 시간동안 다음 라운드에도 게임 칩을 위치시켜 베팅을 진행한 경우에만 가능하다.
- [87] 베팅 시상률은 라운드가 진행될 때마다, 점점 더 높은 시상률을 가지게 된다. 즉, 1 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 1배이고, 2 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 2배이고, 3 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 5배이고, 4 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 10배이다. 그리고 옵션베팅의 경우는 베팅 시상률이 베팅금액의 50배이다.
- [88] 이처럼, 라운드가 진행될 때마다 베팅 시상률이 배로 높아짐에 따라, 플레이어는 다음 라운드에도 게임을 진행하고자 하는 의욕이 높아지게 된다. 다만, 해당 라운드에서 패배한 경우, 모든 라운드에 베팅된 게임 칩이 수거됨으로 잘 판단할 필요가 있을 것이다. 참고로, 1 라운드에서 승리하여 시상된 게임 칩은 2 라운드에서 패배하여도 회수되지 않으며, 해당 라운드보다 상위 라운드에 베팅된 게임 칩만이 수거될 수 있다.
- [89] 이에 따라, 제1 플레이어(P1) 및 제5 플레이어(P5)는 1 라운드에서 패배함에 따라, 모든 라운드에 베팅된 게임 칩이 수거되었으며, 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)는 1 라운드에서 승리함에 따라, 1 라운드의 베팅 시상률인 1배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [90] 다만, 제4 플레이어(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 라운드 베팅 외에 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅을 함에 따라, 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료된 것은 아니다. 예로서 옵션 베팅은 옵션 베팅한

- 사이드(레드 사이드(110a) 또는 블루 사이드(110b) 중 어느 하나)에 위치하는 모든 라운드의 카드의 숫자 또는 기호 등이 동일한 경우에 승자가 되는 것이다.
- [91] 따라서 승자인 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 되고, 패자인 제1 플레이어(P1)는 게임이 종료된다.
- [92] 이어서, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)의 2라운드(200b)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 그리고 게임 진행부(70)의 카드 분석부(73)는 상기 2라운드(200b)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.
- [93] 도 6c의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 2라운드(200b)에 위치하는 카드의 숫자는 4이고, 블루 사이드(120b) 중 2라운드(200b)에 위치하는 카드의 숫자는 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [94] 상기 2라운드(200b)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리임에 따라, 베팅 존(110)의 2라운드(300b) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2, 4 플레이어(P2)(P4)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 2라운드(300b) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제3 플레이어(P3)는 패자가 된다.
- [95] 따라서 게임 진행부(70)의 시상률 연산부(74)는 승리한 제2, 4 플레이어(P2)(P4)에게 베팅 금액을 기준으로 2라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제3 플레이어(P3)가 베팅한 2, 3, 4라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b))에 베팅된 모든 게임 칩(칩)을 모두 회수한다. 즉, 제2, 4 플레이어(P2)(P4)는 2라운드에서 승리함에 따라, 2라운드의 베팅 시상률인 2배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [96] 한편, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)에 오픈된 카드의 숫자는 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)는 아직 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료되지 않았다. 그리고 카드배치 존(120)의 레드 사이드(110a)에 오픈된 카드의 숫자는 3과 4로 서로 다르므로, 레드 사이드(110a)에 옵션 베팅한 제4 플레이어(P4)는 패자가 되어 제4 플레이어(P4)가 옵션베팅에 베팅한 게임 칩은 회수한다.
- [97] 따라서 승자인 제2, 4 플레이어(P2)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 되고, 패자인 제3 플레이어(P3)는 게임이 종료된다.
- [98] 이어서, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)의 3라운드(200c)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 그리고 게임 진행부(70)의 카드 분석부(73)는 상기 3라운드(200c)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루

사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.

- [99] 도 6d의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 3 라운드(200c)에 위치하는 카드의 숫자는 1이고, 블루 사이드(120b) 중 3 라운드(200c)에 위치하는 카드의 숫자도 1이므로, 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)는 타이(TIE)를 이룬다.
- [100] 상기 3 라운드(200c)의 카드 비교결과 타이(TIE)가 됨에 따라, 모든 플레이어는 시상이나 회수 없이 다음 라운드로 진행될 수 있다. 이처럼, 카드의 비교결과 타이(TIE)가 되면, 딜러는 승패를 판정하지 않고 다음 라운드로 게임을 넘기게 된다.
- [101] 아울러, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)에 오픈된 카드의 숫자가 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)는 아직 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료되지 않았다.
- [102] 따라서 제2, 4 플레이어(P2)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 그대로 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 된다.
- [103] 다음으로, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)는 카드배치 존(120)의 4 라운드(200d)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 그리고 게임 진행부(70)의 카드 분석부(73)는 상기 4 라운드(200d)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.
- [104] 도 6e의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 4 라운드(200d)에 위치하는 카드의 숫자는 2이고, 블루 사이드(120b) 중 4 라운드(200d)에 위치하는 카드의 숫자도 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [105] 상기 4 라운드(200d)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리함에 따라, 베팅 존(110)의 4 라운드(300d) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2 플레이어(P2)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 4 라운드(300d) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제4 플레이어(P4)는 패자가 된다.
- [106] 따라서 게임 진행부(70)의 시상률 연산부(74)는 승리한 제2 플레이어(P2)에게 베팅 금액을 기준으로 4 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제4 플레이어(P4)가 베팅한 모든 라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다. 즉, 제2 플레이어(P2)는 4 라운드에서 승리함에 따라, 4 라운드의 베팅 시상률인 10배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [107] 한편, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)의 모든 라운드에서 오픈된 카드의 숫자가 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)에게 베팅 금액을 기준으로 옵션베팅의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상한다. 즉, 제5 플레이어(P5)는 옵션베팅에서 승리함에 따라,

옵션의 베팅 시상률인 50배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.

- [108] 그리고 모든 라운드의 카드 오픈이 완료되면, 한 번의 게임이 종료되고, 게임 진행부(70)의 게임 제어부(71)를 통한 카드 딜링으로 위에서 설명한 두 번째 게임이 진행될 수 있다.
- [109] 이처럼, 본 발명은 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 2회 이상의 승패 판정이 가능하게 되어, 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를 섞고 딜링하는 과정을 할 필요가 없어, 매 게임마다 카드를 섞고 딜링해야 하는 번거로움을 줄일 수 있으며, 플레이어는 게임을 연속해서 진행할 수 있어, 짧은 시간동안 많은 게임을 진행할 수 있다.
- [110]
- [111] 한편, 개시된 실시예에 따른 장치는 프로세서, 프로그램 데이터를 저장하고 실행하는 메모리, 디스크 드라이브와 같은 영구 저장부(permanent storage), 외부 장치와 통신하는 통신 포트, 터치 패널, 키(key), 버튼 등과 같은 사용자 인터페이스 장치 등을 포함할 수 있다. 소프트웨어 모듈 또는 알고리즘으로 구현되는 방법들은 상기 프로세서 상에서 실행 가능한 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드들 또는 프로그램 명령들로서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체 상에 저장될 수 있다. 여기서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체로 마그네틱 저장 매체(예컨대, ROM(read-only memory), RAM(random-access memory), 플로피 디스크, 하드 디스크 등) 및 광학적 판독 매체(예컨대, 시디롬(CD-ROM), 디브이디(DVD: Digital Versatile Disc)) 등이 있다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템들에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 판독 가능한 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 매체는 컴퓨터에 의해 판독가능하며, 메모리에 저장되고, 프로세서에서 실행될 수 있다.
- [112] 개시된 실시예에서 인용하는 공개 문헌, 특허 출원, 특허 등을 포함하는 모든 문헌들은 각 인용 문헌이 개별적으로 및 구체적으로 병합하여 나타내는 것 또는 개시된 실시예에서 전체적으로 병합하여 나타낸 것과 동일하게 개시된 실시예에 병합될 수 있다.
- [113] 개시된 실시예의 이해를 위하여, 도면에 도시된 바람직한 실시예들에서 참조 부호를 기재하였으며, 개시된 실시예들을 설명하기 위하여 특정 용어들을 사용하였으나, 특정 용어에 의해 개시된 실시예가 한정되는 것은 아니며, 개시된 실시예들은 당업자에 있어서 통상적으로 생각할 수 있는 모든 구성 요소들을 포함할 수 있다.
- [114] 개시된 실시예는 기능적인 블록 구성들 및 다양한 처리 단계들로 나타내어질 수 있다. 이러한 기능 블록들은 특정 기능들을 실행하는 다양한 개수의 하드웨어 또는/및 소프트웨어 구성들로 구현될 수 있다. 예를 들어, 개시된 실시예는 하나 이상의 마이크로프로세서들의 제어 또는 다른 제어 장치들에 의해서 다양한 기능들을 실행할 수 있는, 메모리, 프로세싱, 로직(logic), 룩업 테이블(look-up table) 등과 같은 집적회로 구성들을 채용할 수 있다. 개시된

실시예의 구성 요소들이 소프트웨어 프로그래밍 또는 소프트웨어 요소들로 실행될 수 있는 것과 유사하게, 개시된 실시예는 데이터 구조, 프로세스들, 루틴들 또는 다른 프로그래밍 구성들의 조합으로 구현되는 다양한 알고리즘을 포함하여, C, C++, 자바(Java), 어셈블러(assembler) 등과 같은 프로그래밍 또는 스크립팅 언어로 구현될 수 있다. 기능적인 측면들은 하나 이상의 프로세서들에서 실행되는 알고리즘으로 구현될 수 있다. 또한, 개시된 실시예는 전자적인 환경 설정, 신호 처리, 및/또는 데이터 처리 등을 위하여 종래 기술을 채용할 수 있다. "메커니즘", "요소", "수단", "구성"과 같은 용어는 넓게 사용될 수 있으며, 기계적이고 물리적인 구성들로서 한정되는 것은 아니다. 상기 용어는 프로세서 등과 연계하여 소프트웨어의 일련의 처리들(routines)의 의미를 포함할 수 있다.

[115] 개시된 실시예에서 설명하는 특정 실행들은 일 실시예들로서, 어떠한 방법으로도 개시된 실시예의 범위를 한정하는 것은 아니다. 명세서의 간결함을 위하여, 종래 전자적인 구성들, 제어 시스템들, 소프트웨어, 상기 시스템들의 다른 기능적인 측면들의 기재는 생략될 수 있다. 또한, 도면에 도시된 구성 요소들 간의 선들의 연결 또는 연결 부재들은 기능적인 연결 및/또는 물리적 또는 회로적 연결들을 예시적으로 나타낸 것으로서, 실제 장치에서는 대체 가능하거나 추가의 다양한 기능적인 연결, 물리적인 연결, 또는 회로 연결들로서 나타내어질 수 있다. 또한, "필수적인", "중요하게" 등과 같이 구체적인 언급이 없다면 개시된 실시예의 적용을 위하여 반드시 필요한 구성 요소가 아닐 수 있다.

[116] 또한, 본 발명의 기술적 분야의 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 기술적 사상의 범위 내에서 다양한 실시예가 가능함을 이해할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명의 진정한 기술적 보호 범위는 첨부된 특허청구범위의 기술적 사상에 의해 정해져야 할 것이다.

산업상 이용가능성

[117] 본 발명은 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템 및 그 방법에 관한 것으로서, 산업상 이용가능성이 있다.

청구범위

- [청구항 1] 게임 시작, 준비 및 종료를 포함하는 게임의 전반적인 기능을 제어하는 제어부와, 카드 게임 서비스를 제공받고자 등록한 복수의 유저들 각각에 대한 유저 게임 정보를 저장하는 유저정보 저장부와, 상기 제어부에서 생성된 게임방 내에서 카드 게임을 실제 실행하고, 이에 따른 게임 진행 관련 정보를 상기 제어부로 제공하는 게임 진행부를 포함하고, 상기 게임 진행부는 복수의 플레이어 사이에서 카드게임이 진행되는 경우, 플레이어의 베팅 금액 및 베팅 위치 생성, 승패 결정, 라운드별 베팅 시상률에 대응되는 시상 등 카드 게임을 수행하는데 필요한 제어 기능을 수행하는 게임 제어부와, 라운드별로 오픈되는 카드의 숫자, 기호 또는 문양의 정보, 플레이어의 베팅 금액 및 위치 정보, 승패 정보, 베팅된 라운드별 베팅 시상률 및 시상 금액 정보 등의 플레이어에게 전달될 필요가 있는 게임 정보를 플레이어에게 전송하는 기능을 제공하는 게임정보 제공부와, 카드배치 존의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 위치되는 오픈 카드 패를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정하는 카드 분석부와, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 라운드별로 미리 설정된 시상률을 기반으로, 상기 카드 분석부에서 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 시상률을 적용하여 시상 금액을 연산하는 시상률 연산부와, 상기 시상률 연산부에서 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상하는 보상 처리부를 포함하는 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 시스템.
- [청구항 2] (A) 게임 제어부에 의해 카드 게임이 수행되면, 게임정보 제공부를 통해 플레이어의 유저 단말기로 게임 정보가 제공되는 단계와, (B) 게임정보 제공부에 의해, 관리서버에 접속된 플레이어들에게 1 라운드부터 N (1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로 구성되는 베팅 존이 제공되고, 상기 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩이 베팅되는 단계와, (C) 베팅이 완료되면, 게임 제어부에 의해 1 라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드로 구성되는 카드배치 존에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 카드 뒷면이 보이게 위치되는 단계와, (D) 카드 분석부에 의해, 상기 카드배치 존의 1 라운드에 위치하는 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드가 오픈되고, 오픈된 카드에

표시되는 숫자 또는 기호가 비교되어, 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패가 판정되는 단계와,
(E) 시상률 연산부에 의해, 상기 승리로 판정된 승리 사이트에 베팅한 베팅금액에 대응하여 라운드별로 미리 설정된 시상률을 적용하여 시상 금액이 연산되는 단계와,
(F) 보상 처리부에 의해, 연산된 시상 금액을 이용하여 승리 사이트에 베팅한 플레이어에게 베팅금액을 시상하는 단계와,
(G) 게임 제어부에 의해, 상기 베팅 존에 위치되는 게임 칩의 유무(베팅 여부)를 기반으로 카드 게임이 진행되며, 카드 분석부에 의해 모든 라운드별로 카드배치 존의 레드 사이드 및 블루 사이트에 위치되는 카드가 순차적으로 비교되어 승/패가 판정되는 단계와,
(H) 상기 (G) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이트의 라운드별 승/패가 결정되어, 상기 (E)단계 및 (F) 단계를 반복하는 단계를 포함하는 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 방법.

[청구항 3]

제 2 항에 있어서,

상기 (F) 단계는

해당 라운드에서 패배 사이트에 베팅한 플레이어의 경우, 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅한 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수하는 단계를 더 포함하는 테이블 기반의 카드게임 서비스 제공 방법.