



카지노 산업의 이해

Understanding the Casino Industry



Contents | 2부 카지노산업의 경영

제4장 테이블게임

- 제1절 블랙잭
- 제2절 룰렛
- 제3절 바카라
- 제4절 빅휠
- 제5절 다이사이

제5장 머신게임

- 제1절 머신게임의 종류
- 제2절 슬롯믹스
- 제3절 슬롯머신 마케팅
- 제4절 머신게임의 수익산출

제6장 키노·포커·스포츠북

- 제1절 키노
- 제2절 포커
- 제3절 스포츠북

제7장 카지노회계

- 제1절 카지노게임의 기본이론
- 제2절 신용대출
- 제3절 카지노회계

제8장 카지노마케팅

- 제1절 카지노시장 세분화와 표적시장의 선정
- 제2절 카지노의 마케팅 믹스
- 제3절 카지노서비스
- 제4절 콤프

제 4장 테이블게임



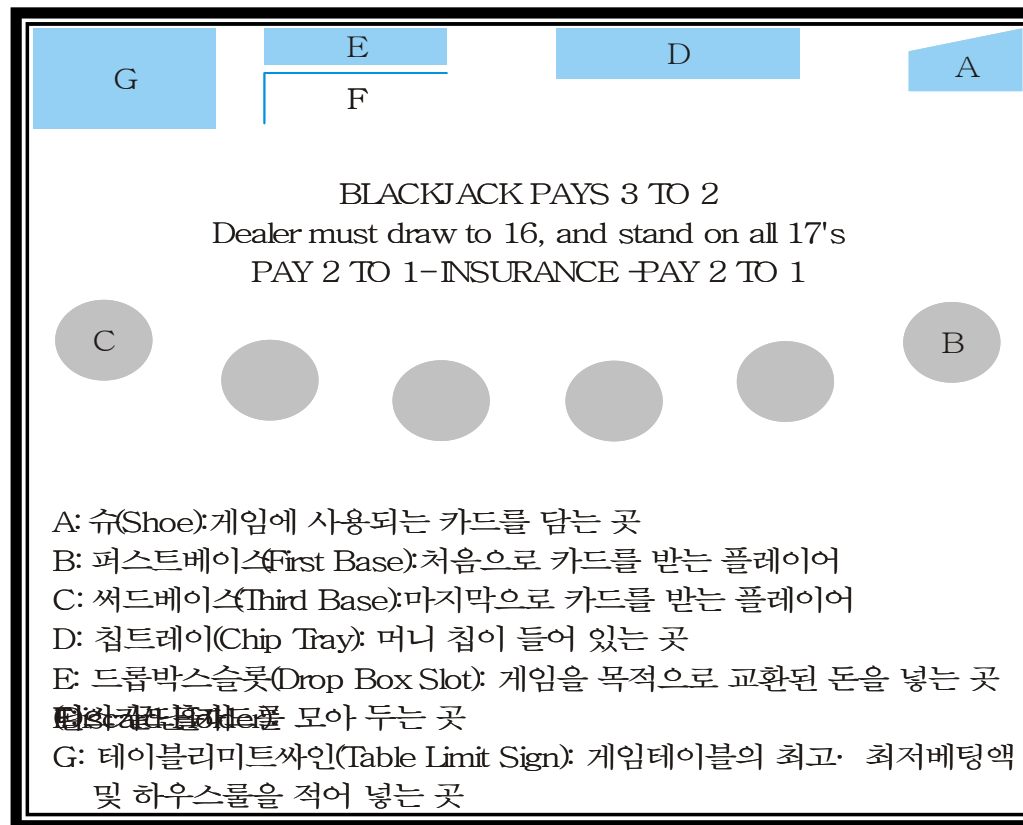
4장 테이블게임

[표 4-1] 카지노 게임종목

허가종목(20종)	
1. 블랙잭(Blackjack) 2. 룰렛(Roulette) 3. 바카라(Baccarat) 4. 다이사이(Tai-sai) 5. 빅휠(Big-Wheel) 6. 다이스(Dice, Craps) 7. 빠이가우(Pai Gow) 8. 판탄(Fantan) 9. 조커세븐(Joker Seven) 10. 라운드 크랩스(Round Craps)	11. 트란타 콰란타(Trente et Quarante) 12. 프렌치볼(French Boule) 13. 키노(Keno) 14. 차카락(Chuch-a-luck) 15. 포커(Poker) 16. 빙고(Bingo) 17. 슬롯머신(Slot Machine) 18. 비디오머신(Video Machine) 19. 마작(Mahjong) 20. 카지노 워(Casino War)
비허가종목	
·투업(Two-Up) ·팬나인(Fan Nine) ·레드독(Red Dog) ·나인스업(Nine's-up)	·프렌치 뱅크(French Bank) ·빠이가우 포커(Pai Gow Poker) ·렛잇 라이드(Let It Ride) ·몬티(Monte)

4장1절 블랙잭

블랙잭은 전세계적으로 가장 많이 알려진 카드게임의 대명사로 거의 모든 카지노에서 찾아 볼 수 있는 게임이다. 일명 '**21'(Twenty-one)게임**이라 불리기도 한다.



블랙잭
게임테이블
레이아웃

4장1절 블랙잭



블랙잭

4장1절 블랙잭

■ 게임 규칙

스탠드 또는 스테이

- 플레이어가 추가카드를 원하지 않을 경우

히트

- 추가카드를 원할 때

더블다운

- 한 장의 카드만 추가로 받는다는 조건하에 최초 배팅금액 이하로 추가배팅

스플릿

- 플레이어가 보유한 처음 두 장의 카드가 같은 숫자인 경우 2개의 나누어 게임

서렌더

- 배팅금액의 2분의 1만 돌려 받는 조건으로 핸드를 포기

인슈어런스

- 딜러의 Face Up 카드가 에이스인 경우 딜러의 블랙잭 가능성에 대비해 인슈어런스 배팅

4장1절 블랙잭

- 용어해설

푸시

블랙잭

버스트

소프트 17

스티프핸드

데드카드

토크

홀카드

파트핸드

이니셜카드

콜베트

워싱

4장2절 룰렛

룰렛은 돌아가는 작은 바퀴라는 뜻의 프랑스어에서 유래되었다.

[그림 4-2] ♦ 룰렛의 유럽식 휠



[그림 4-3] ♦ 룰렛의 미국식 휠



[그림 4-4] 룰렛 플레이칩



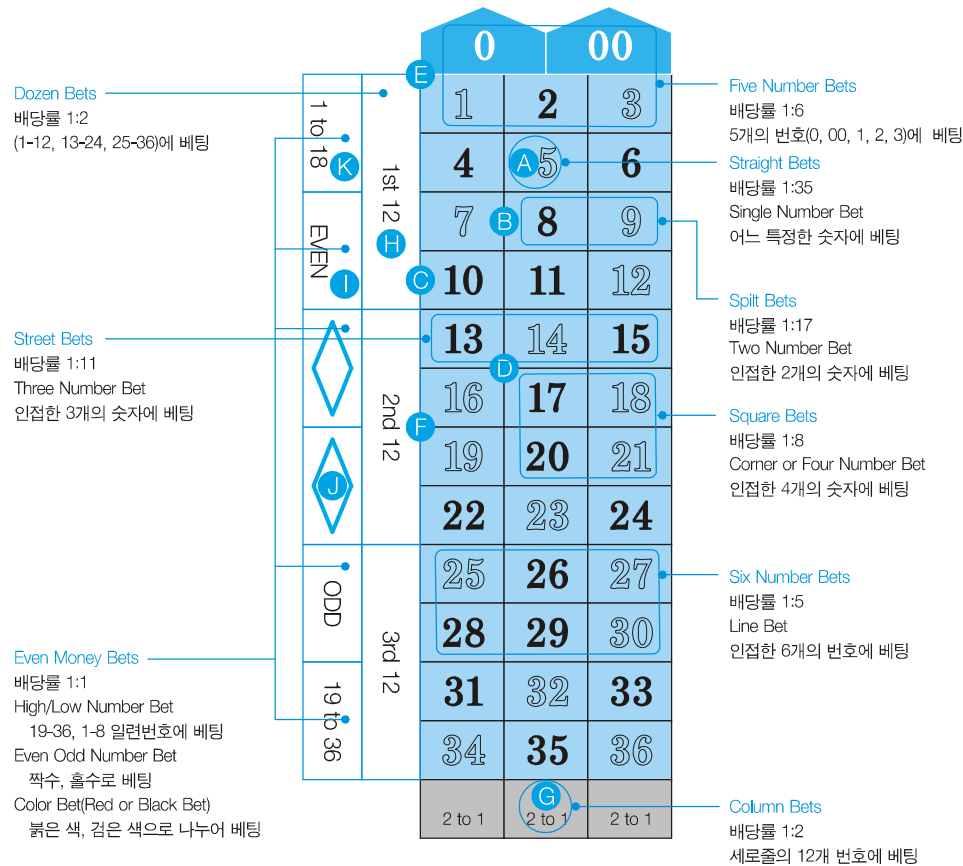
용어

컬러인(Color In)

패스트포스팅
(Past Posting)

4장2절 룰렛

[그림 4-8] 룰렛 배팅 종류 및 배당표



- Single Number Bet

■ 유럽식

당첨가능한 모든 경우의 수는 37가지

■ 미국식

당첨가능한 모든 경우의 수는 38가지

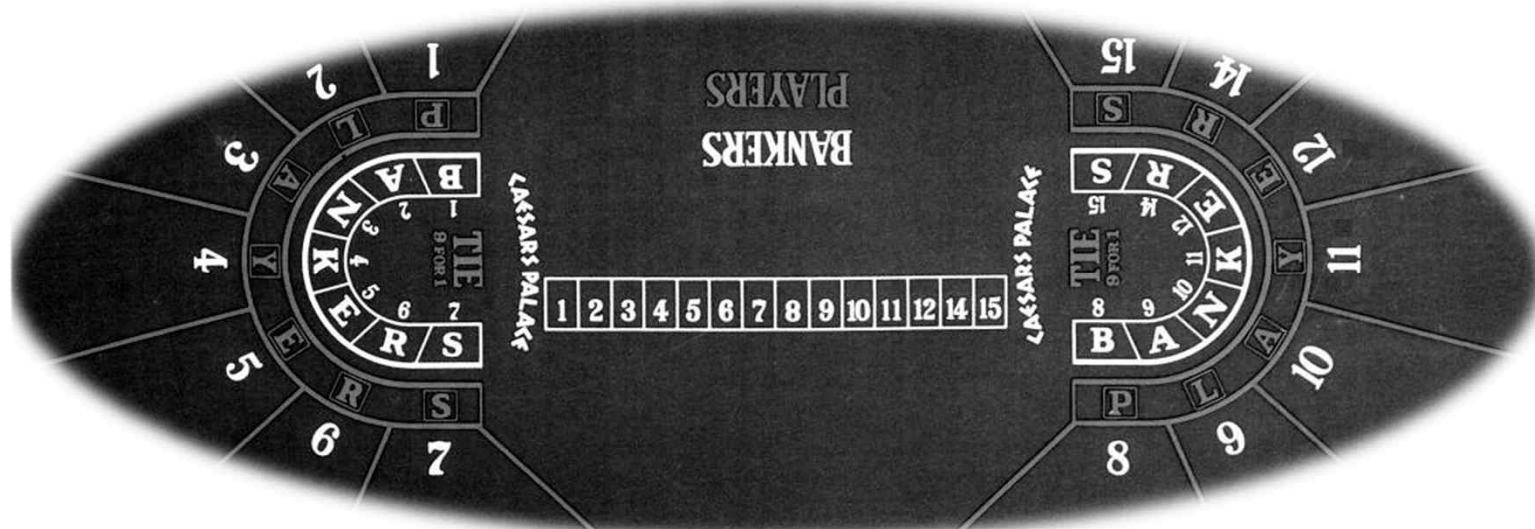
- Five Number Bet

4장3절 바카라

바카라(Baccarat)는 이탈리아 말로 '0'을 의미한다.

플레이어와 뱅커 가운데 카드의 합이 9에 가까운 쪽에 베팅한 사람이 승리

[그림 4-9] 바카라 게임테이블 레이아웃



4장3절 바카라



바카라

4장4절 빅 휠



강원랜드 카지노 '빅휠' ; www.high1.com/

커다란 수레바퀴(Big Wheel) 모양의 굴레를 딜러가
손으로 돌리면서 게임이 시작되는 게임

[표 4-5] 빅휠의 배당 및 확률

베팅장소	칸막이의 배분	확률(배)	비율(%)
1	24	1	44.4
2	15	2	27.8
5	7	5	12.9
10	4	10	7.4
20	2	20	3.7
Joker	1	40	1.9
Mega	1	40	1.9

4장5절 다이사이



강원랜드 카지노 '다이사이' ; www.high1.com/

Dice Shaker를 진동하여 결정된 3개의 주사위 합에 의해 배당금이 지급되는 게임이다.

테이블게임 중
가장 큰 배당(150배)이 가능한 게임

제 5장 머신게임



5장 머신게임

- 머신게임의 장점

전문지식 없이도 쉽게 즐길 수 있다

적은 금액으로 큰 행운을 잡을 수 있다

복잡한 게임방법을 배울 필요가 없다

게임미숙으로 인해 다른 플레이어의 눈치를 볼 필요가 없다.

5장1절 머신게임의 종류 I 슬롯/비디오 머신



[그림 5-1] 슬롯머신



[그림 5-2] 비디오머신

5장1절 머신게임의 종류 I 외형상분류



[그림 5-3,4] 업라이트(스퀘어탑/라운드탑)



[그림 5-5] 슬랜트탑



[그림 5-6] 바탑

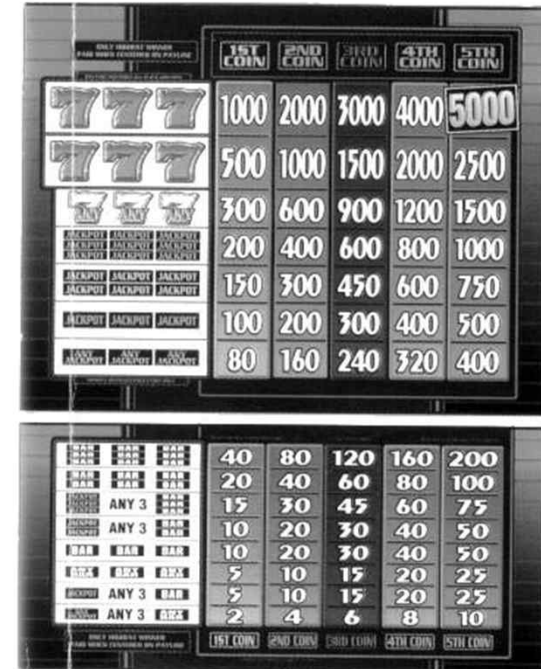
5장1절 머신게임의 종류 I 지불방식상 분류



[그림 5-7] 라인게임

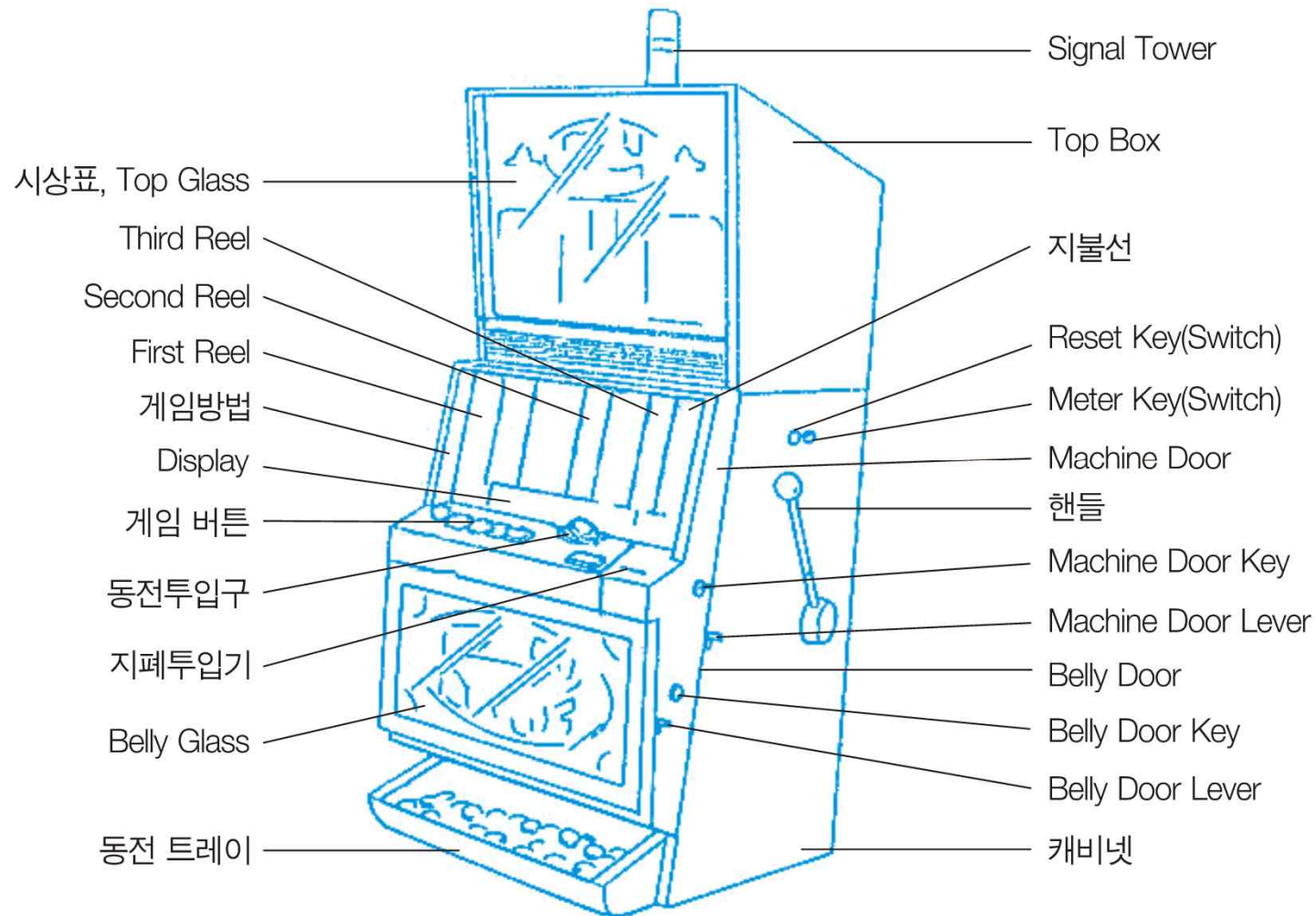


[그림 5-8] 멀티플라이어



[그림 5-9] 바이어페이

5장1절 머신게임의 종류 I 슬롯머신 외관 및 용어



5장1절 머신게임의 종류 I 머신게임의 미래

티켓머신 (Ticket Machine)

동전 또는 현금 대신 기기에서 영수증이 출력되면 고객은 그 영수증을 환전소에서 현금으로 교환

리스머신 (Lease Machine)

카지노에서 기기를 구매하지 않고 제작회사에서 카지노에 기기를 무료로 설치한 후 수익의 일부분을 가져가는 방법

5장2절 슬롯믹스

슬롯믹스란 최고의 수익을 올리기 위해 영업장에 설치할 머신게임의 종류, 수량, 액면가, 위치 등을 결정하여 고객에게 제공하는 것을 말한다.

모델혼합

형태혼합

위치혼합

5장3절 슬롯머신 마케팅

카지노업소 승률

- 5~10%가 보편적

슬롯대회

- 적은 참가비를 받고나 무료로 참가하게 하여 많은 상금을 획득할 수 있는 대회 개최

슬롯클럽

- 거의 모든 카지노에서 실시하는 가장 보편적인 마케팅기법으로 클럽에 가입하면 카드를 발급

5장4절 머신게임의 수익산출

머신게임의 수익 = 머신게임 드롭 - (핸드페이잭팟 + 호퍼필 총액 + 기타 지불)

< 표 5-2 > 네바다주의 슬롯머신과 테이블게임 수익비교(2014)

구분	수익(백만달러)	비율(%)
슬롯머신	6,747	61.2
테이블게임	4,152	37.7
카드게임	120	1.1
계	11,019	100.0

자료: Nevada State Gaming Control Board(2015). Gaming Revenue Report 2014.

제 7장 카지노회계



7장1절 카지노게임의 기본이론

드롭

- 테이블게임의 드롭박스에 있는 현금과 마커를 모두 합한 금액

윈

- 플레이어로부터 딴 돈

홀드

- 총드롭액 중에 카지노가 딴 금액이 차지하는 비율

$$\text{홀드}(\%) = \text{윈} \div \text{드롭}$$

7장2절 신용대출

신용대출을 제공하는 목적은 신용도가 높은 반복고객에게 게임욕구를 충족시키고, 게임유도를 통해 영업의 활성화 및 카지노수익을 증대시키는데 있다.

■ 크레딧라인

카지노업체가 특정고객의 신용에 따라 칩을 외상으로 대여해주는 것

영속성 신용대출

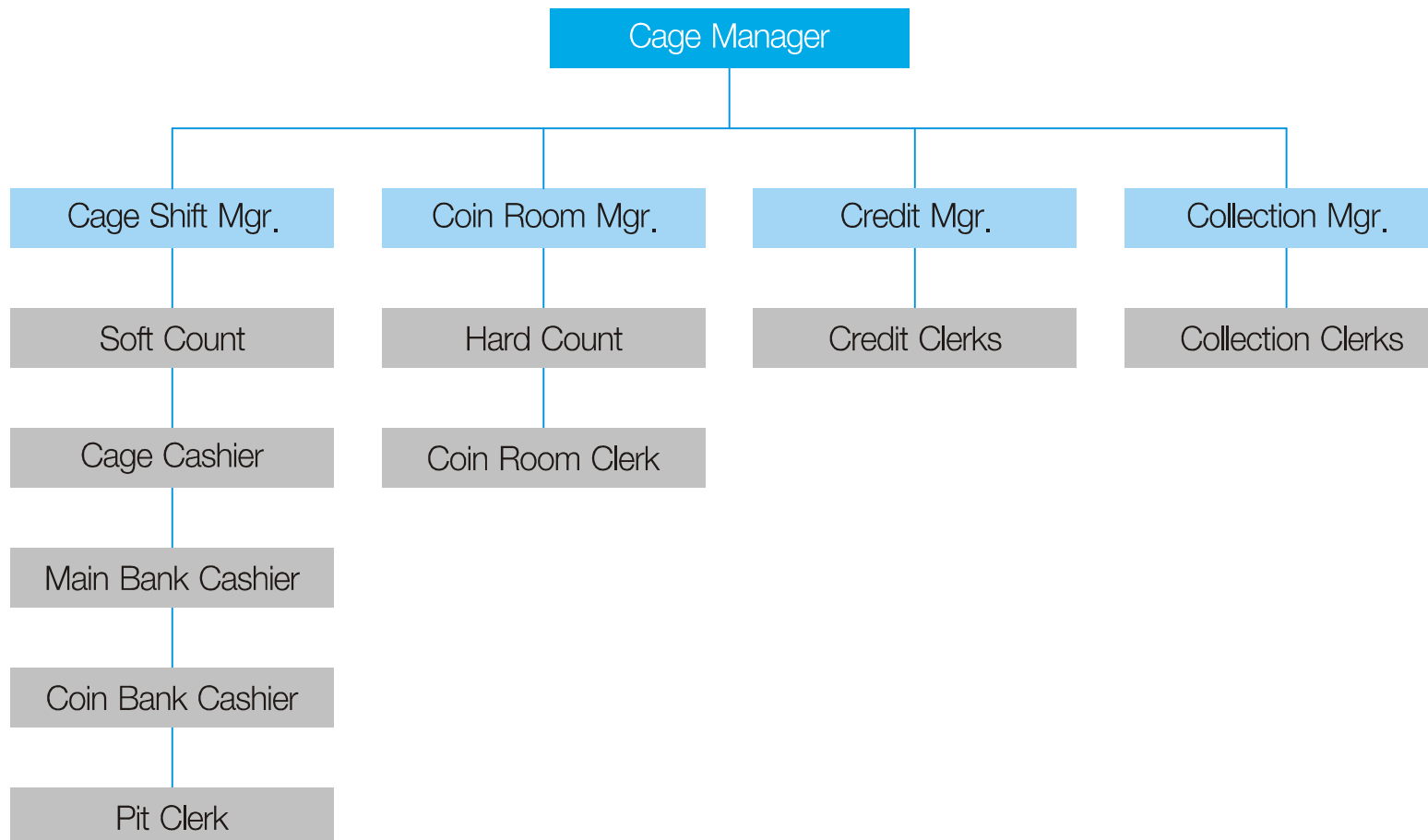
1회성 신용대출

■ 프론트머니

현금을 소지하고 온 고객이 게임을 목적으로 카지노 케이지에 입금시키는 것

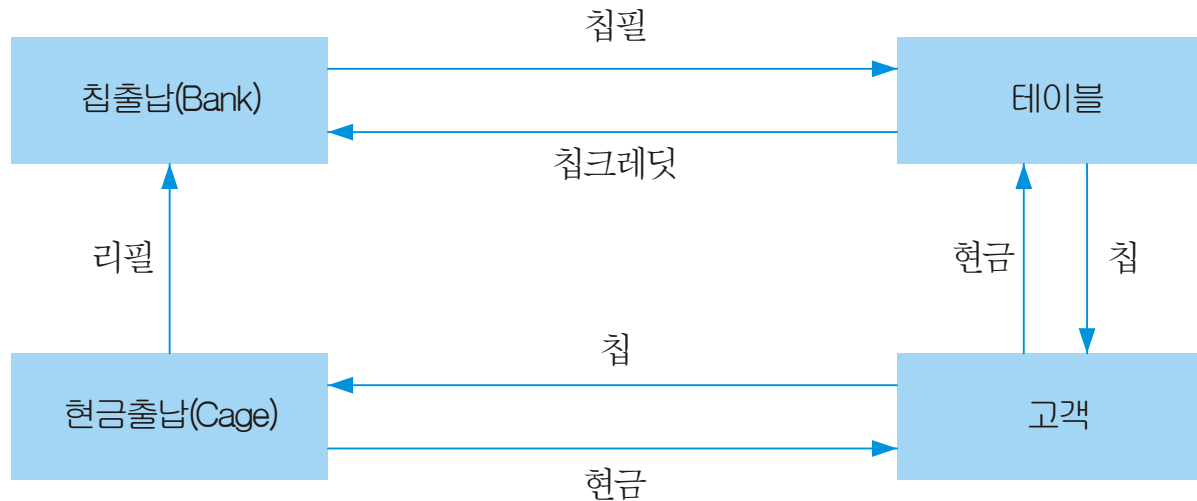
7장3절 카지노회계 I 회계부서의 조직구조

[그림 7-2] 미국카지노업체 회계부서 조직도

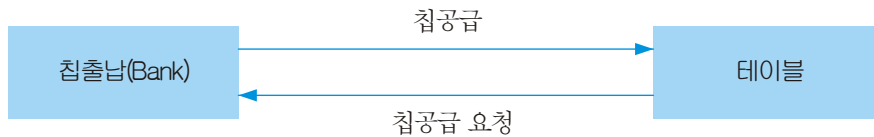


7장3절 카지노회계 I 칩의 이동

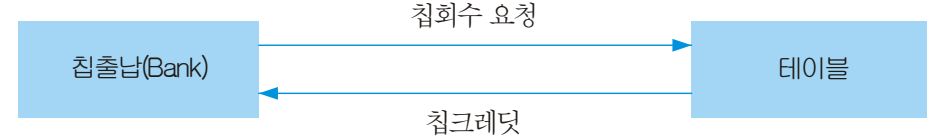
[그림 7-3] 칩의 이동경로



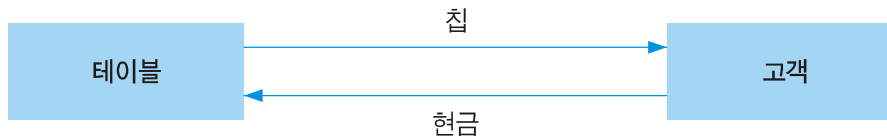
[그림 7-4] 칩필



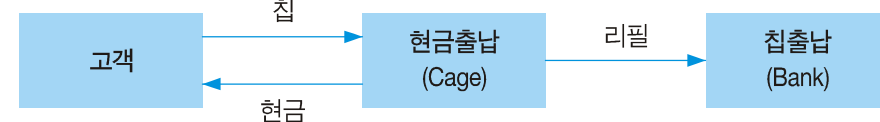
[그림 7-7] 칩크레딧



[그림 7-8] 칩교환

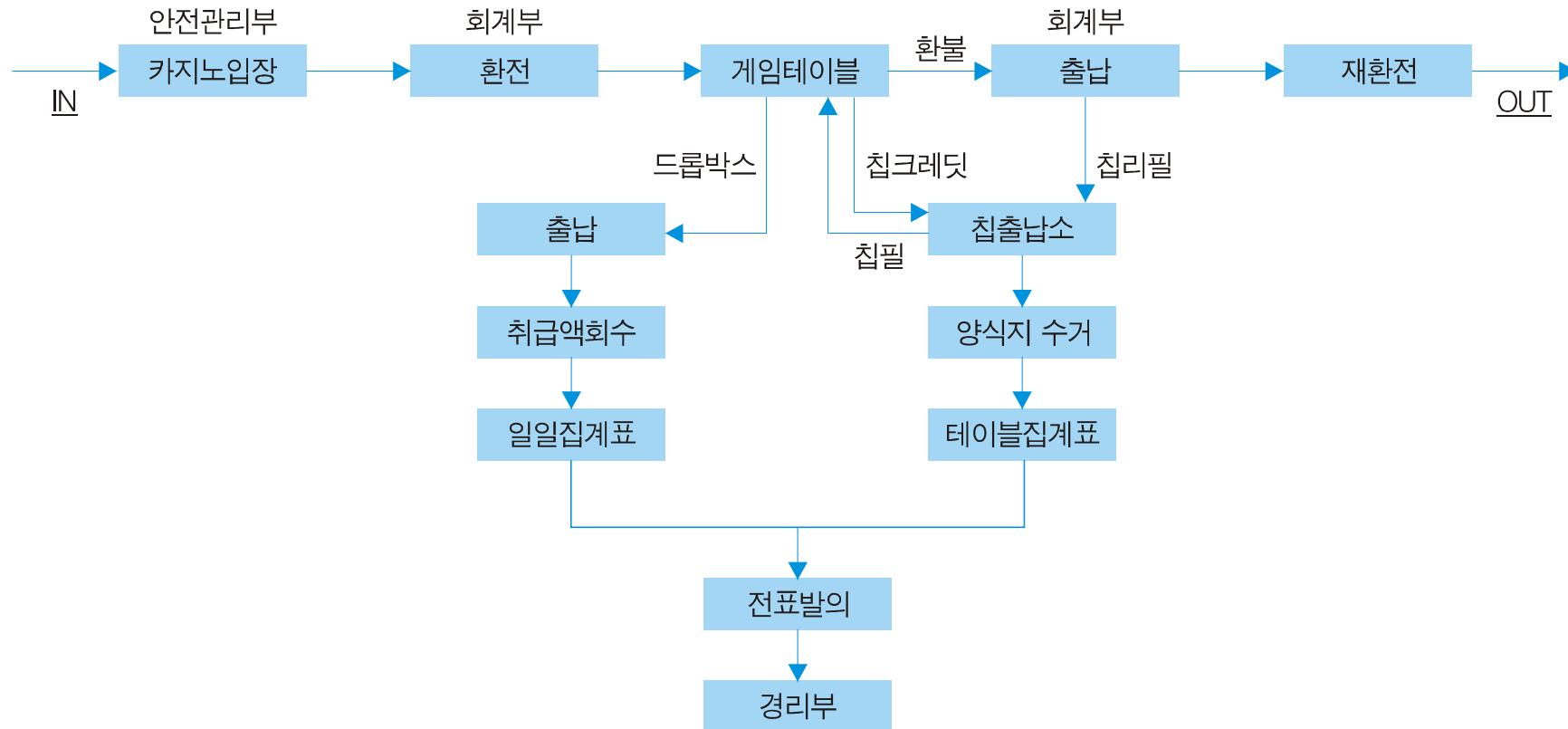


[그림 7-9] 리필



7장3절 카지노회계 I 칩의 이동

[그림 7-11] 카지노 영업흐름도



제 8장 카지노마케팅



8장1절 카지노시장 세분화와 표적시장의 선정

Gambling Motivation

- 카지노가 주목적 또는 겸목적
- 슬롯머신과 테이블게임 모두 선호
- 가족이나 친구/친지와 함께 동반
- 카지노를 즐거움/사교수단으로 이용
- 중간 베팅자층

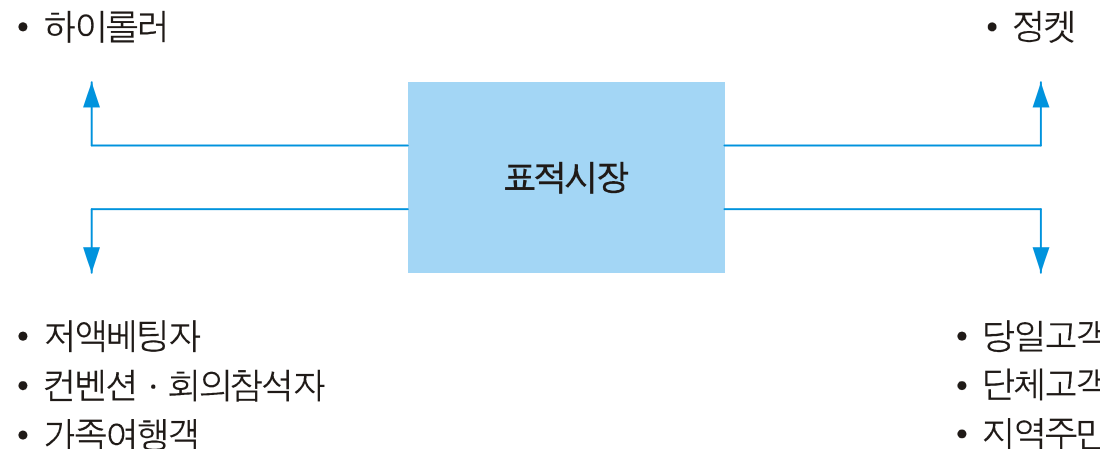
- 카지노가 주목적이 아님
- 주로 당일방문
- 가족이나 친구/친지와 동반
- 슬롯머신을 선호
- 중간 소득층
- 카지노를 여가활동으로 이용
- 소액 베팅자층

- 카지노가 주목적
- 장기체류자
- 고소득자
- 혼자 카지노를 즐김
- 테이블게임(블랙잭) 선호
- 고액 베팅자층



8장1절 카지노시장 세분화와 표적시장의 선정

[그림 8-2] 배팅액수에 따른 표적시장 선정



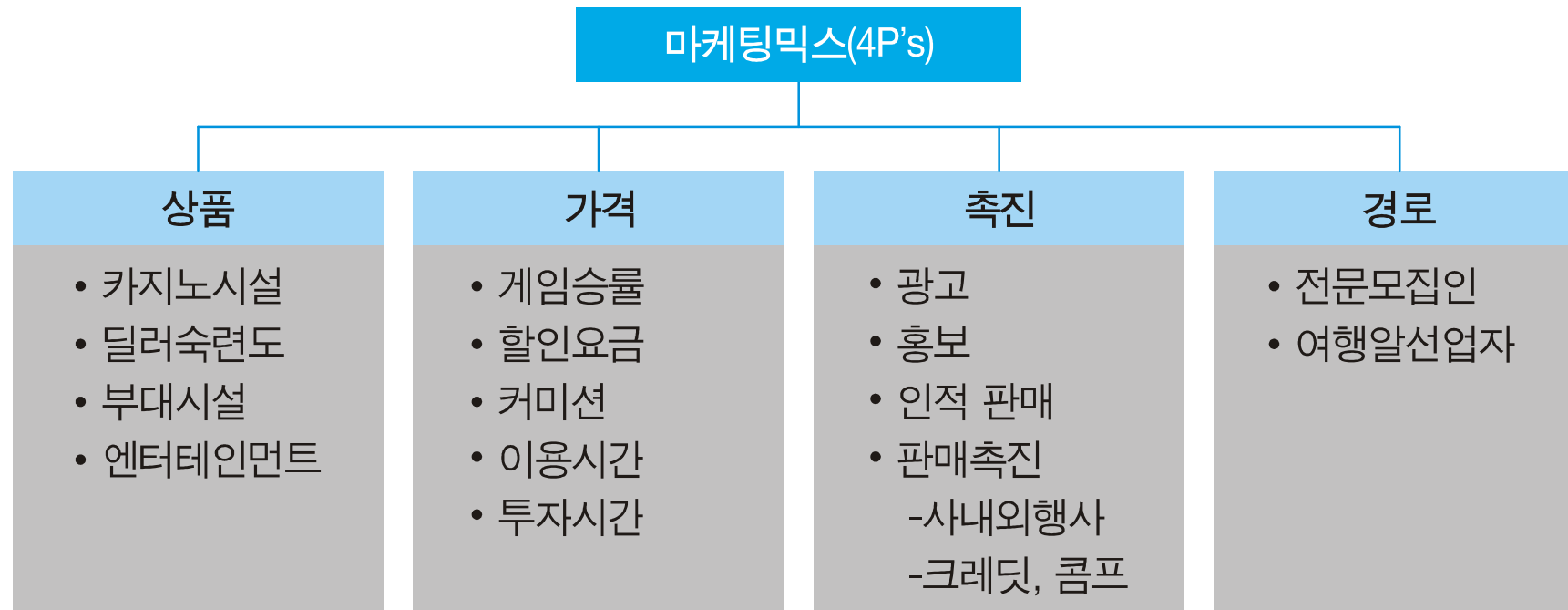
8장1절 카지노시장 세분화와 표적시장의 선정

정켓: 오로지 게임을 목적으로 카지노를 방문한 사람들



8장2절 카지노의 마케팅믹스

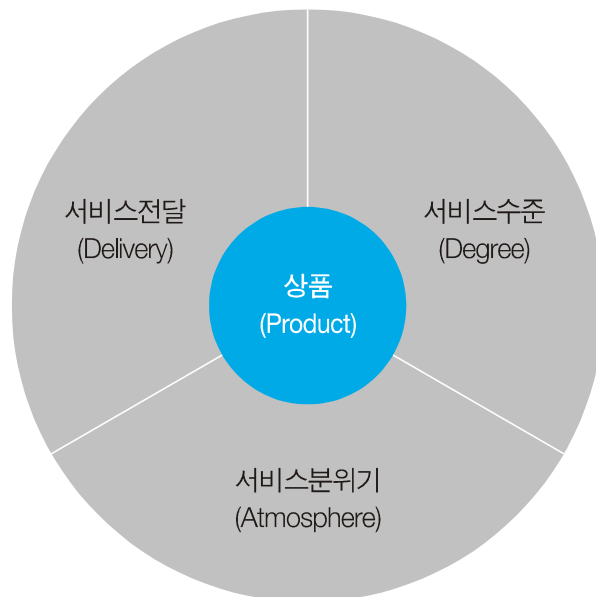
[그림 8-2] 카지노의 마케팅믹스 (4P's)



8장3절 카지노서비스

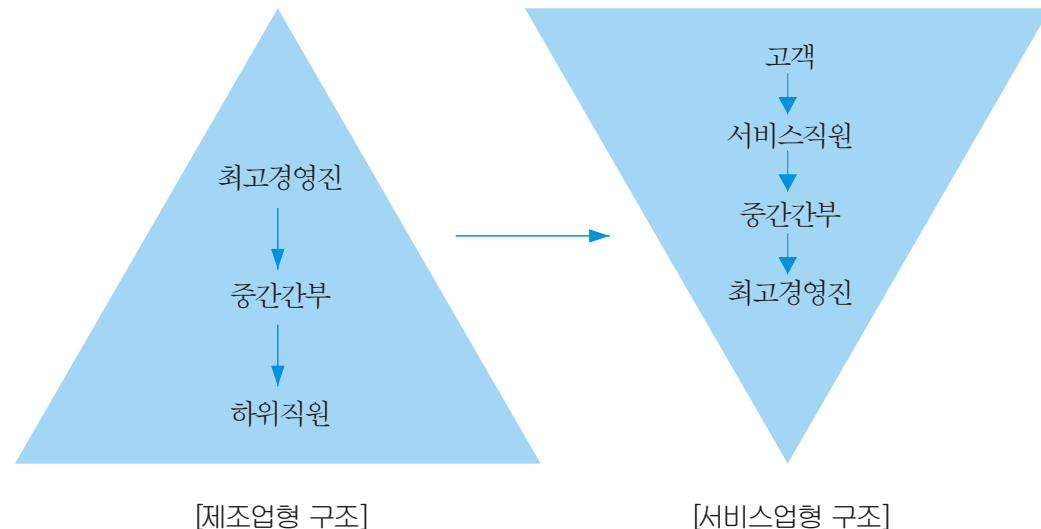
카지노에서 인적 서비스가 차지하는 비중이 매우 높다. 따라서 고객에게 얼마나 좋은 인상을 남길 수 있는 서비스를 제공하느냐가 카지노의 성패를 좌우

[그림 8-3] 서비스의 구성요소



자료 : Albrecht(1988)

[그림 8-4] 서비스산업의 구조변화



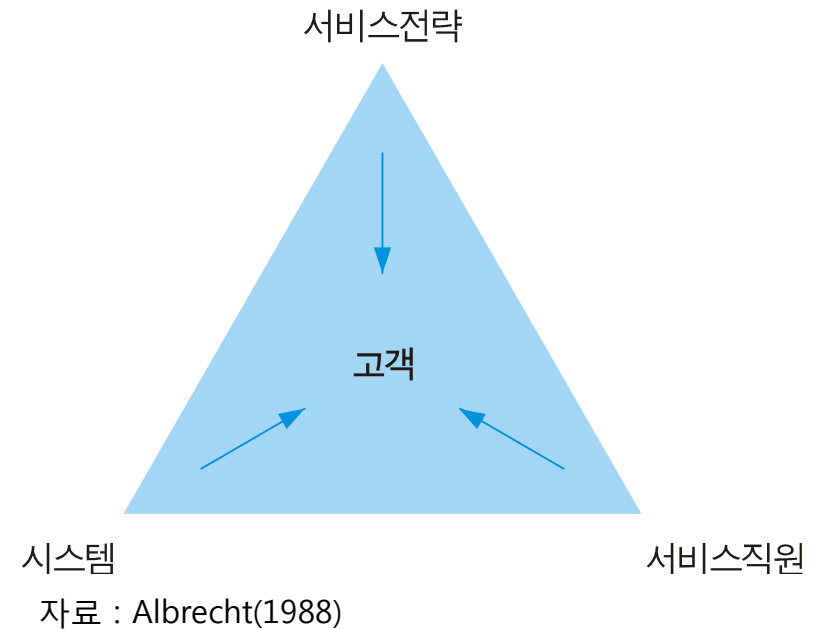
자료 : Albrecht(1988)

8장3절 카지노서비스 I 서비스경영

기업을 움직이는 첫 번째 힘은 고객을 위해 수준 높은 서비스를 창출할 수 있도록 전사적 조직을 갖추는 것이다(Albrecht, 1988)

MOT
(Moment Of Truth)

[그림 8-5] 서비스전략의 구조



8장4절 콤 프

콤프란 'Complimentary Service'의 약자로 카지노고객에게 무료 또는 할인가격으로 제공되는 객실, 식음료, 항공료, 연회 등의 서비스를 일컫는다.

■ 고객 게임평가

이론적 기대수익 = 평균 베팅액 × 게임시간 × 시간당 게임수 × 카지노업소 승률

ACCOUNT	NAME	GAME	TABLE	SEAT	DATE	PIT CLERK
AVAIL CREDIT			SHIFT GRAVE DAYS SWING		GAME SPEED SLOW MEDIUM FAST	
CREDIT	CHIPS	CASH	PLAYER TYPE/AVERAGE BET			
			HARD		AVERAGE	SOFT
			FIRST BET		WIN	LOSS
			TIME-IN A P		TIME-IN A P	WALK
			CASH		CHIPS	CREDIT
			SUPV 1		SUPV 2	CLERK