

【발명의 설명】

【발명의 명칭】

스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템{Combine operating system for screen sports and food restaurant}

【기술분야】

<0001> 본 발명은 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템으로서, 스크린 스포츠와 요식업을 통합하여 운영할 수 있는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템에 관한 것이다.

<0002>

【발명의 배경이 되는 기술】

<0003> 스크린 골프장에서 스크린 골프 시스템을 이용하여 가상의 골프 플레이를 제공하는 서비스가 상용화되어 있다. 스크린 골프 시스템은 관리서버와 스크린 골프 장치로 구성되며, 스크린 골프 시스템은 사용자가 샷을 할 수 있는 각종 기구장치와 플레이 결과를 표시하는 스크린 화면을 구비하고 있다.

<0004>

이러한 스크린 골프 시스템은 도 1에서 도시하고 있는 바와 같이, 실제 야외 골프장과 유사한 주변 환경 및 주위 환경을 보여주기 위한 골프 시뮬레이션 프로그램을 실행하기 위한 메인 컴퓨터(10)와 메인 컴퓨터(10)에 연결되어 가상으로 실제 야외 골프장의 주변 환경 및 주위 환경에 따른 영상을 투영하기 위한 프로젝터(20)와 프로

젝터(20)에서 투영되는 영상을 디스플레이하기 위한 스크린(30)과 메인 컴퓨터(10)에 연결되어 있다.

<0005> 이와 같이 스크린 골프장은 실제 골프장과 동일한 환경을 가상으로 제공하여 사용자에게 실제 필드에서 플레이하는 것과 유사한 느낌을 주고 있다. 스크린 골프장에서 스크린 골프 시스템을 이용하여 플레이함으로써, 사용자는 먼 거리까지 이동하지 않고도 골프를 즐길 수 있다. 또한 스크린 골프장은 실제 필드의 상태를 반영한 데이터를 시뮬레이션 화면으로 제공함으로써, 실제 골프장과 동일한 홀들에서 플레이하는 것과 같은 환경을 체험할 수 있도록 한다.

<0006> 상기의 스크린 골프장 이외에도, 스크린 양궁장, 스크린 사격장, 스크린 경륜장, 스크린 야구장, 스크린 볼링장 등과 같이 다양한 스크린 스포츠 연습장이 활성화되어 소비자들로부터 이용되고 있다.

<0007> 그런데 기존의 스크린 스포츠 연습장의 경우, 스크린 스포츠를 즐기며 화합을 도모할 뿐이지, 레스토랑과 같은 요식 서비스를 제공하지 못하고 있는 실정이다. 스크린 스포츠 연습장을 이용하는 소비자는, 배고플 경우, 중국 음식 등을 외부의 음식점에 전화 주문하여 배달된 음식을 먹을 수 있을 뿐이다.

<0008> 이에 스크린 스포츠 연습장과 요식업(레스토랑)이 결합되어 운영될 수 있는 운영 시스템의 필요성이 절실하다.

<0009>

【선행기술문헌】

【특허문헌】

<0010> (특허문헌 1) 한국등록특허 제10-1177640호

【발명의 내용】

【해결하고자 하는 과제】

<0011> 본 발명의 기술적 과제는 스크린 스포츠와 요식업을 통합하여 운영할 수 있는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템을 제공하는데 있다.

<0012>

【과제의 해결 수단】

<0013> 본 발명의 실시 형태는 플레이어로부터 음식 주문 정보를 입력받아, 플레이어의 음식 주문 정보를 홀 계산대 단말기로 전송하는 룸 단말기; 음식이 셋팅되는 테이블; 테이블에 셋팅된 음식을 식사 시에 플레이어가 착석하는 의자; 플레이어의 스포츠 행위에 따른 시뮬레이션 영상인 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하는 시뮬레이션 컴퓨터, 스크린, 상기 스크린에 상기 스포츠 시뮬레이션 영상을 투영하는 프로젝터, 상기 스포츠 시뮬레이션 영상에 부합하는 스포츠 시뮬레이션 오디오가 출력되는 스피커를 포함하는 스포츠 시뮬레이션 운영 장치; 상기 룸 단말기, 테이블, 의자, 및 스포츠 시뮬레이션 운영 장치가 마련된 개별룸으로서, 플레이어가 스크린 스포츠를 즐기며 식사할 수 있는 스크린 겸용 레스토랑 룸; 및 상기 룸 단말기로부터 수신되는 음식 주문

정보를 주방에 마련된 주방 단말기로 전송하는 홀 계산대 단말기;를 포함할 수 있다.

<0014> 상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 양궁 스크린 스포츠, 사격 스크린 스포츠를 포함한 승부형 스크린 스포츠의 경우 승부 결과를 상기 홀 계산대 단말기로 전송하며, 상기 홀 계산대 단말기는, 승부형 스크린 스포츠의 패자로부터 음식값을 결제받음을 특징으로 할 수 있다.

<0015> 상기 룸 단말기는, 각 플레이어의 결제 정보를 입력받아 홀 계산대 단말기로 전송하며, 상기 홀 계산대 단말기는, 승부형 스크린 스포츠의 패자의 결제 정보를 이용하여 음식값을 결제받음을 특징으로 할 수 있다.

<0016> 상기 스포츠 시뮬레이션 운영 장치는, 음식의 종류별로 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 포함한 음식별 배경값이 할당되어 있는 음식별 배경값 데이터베이스;를 포함하며, 상기 룸 단말기는, 상기 플레이어의 음식 주문 정보를 상기 시뮬레이션 컴퓨터로 전송하며, 상기 시뮬레이션 컴퓨터는 플레이어가 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 상기 음식별 배경값 데이터베이스에서 추출하여 스크린 및 스피커를 통해 출력할 수 있다.

<0017> 상기 의자는, 의자의 표면에 가해지는 하중을 감지하는 하중 감지 센서; 및 감지된 하중값을 상기 시뮬레이션 컴퓨터로 무선 전송하는 근거리 무선 통신부;를 포함하며, 상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 상기 하중 감지 센서를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여 기존에 플레이되던 스포츠 시뮬레이션 영상과

오디오를 중단하고, 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 출력할 수 있다.

<0018> 상기 의자는, 의자의 표면에 가해지는 하중을 감지하는 하중 감지 센서; 감지된 하중값을 상기 시뮬레이션 컴퓨터로 무선 전송하는 근거리 무선 통신부;를 포함하며, 경륜 스크린 스포츠 및 경마 스크린 스포츠를 포함한 이동형 스크린 스포츠의 경우, 상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 상기 하중 감지 센서를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린상의 위치 지점을 파악하여, 파악된 스크린상의 위치 지점에 매칭되는 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 출력할 수 있다.

<0019> 상기 스포츠 시뮬레이션 운영 장치는, 스크린상의 위치 지점별로 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 포함한 위치별 배경값이 할당되어 있는 위치별 배경값 데이터베이스;를 포함하며, 상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린상의 위치 지점에 할당된 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 상기 위치별 배경값을 데이터베이스에서 추출하여 출력할 수 있다.

<0020>

【발명의 효과】

<0021> 본 발명의 실시 형태에 따르면 스크린 스포츠와 요식업을 통합 운영하여 소비자에게 서비스를 제공해줌으로써, 소비자 입장에서는 스크린 스포츠를 즐기면서 동일

한 장소에서 레스토랑 음식을 맛볼 수 있게 된다.

<0022>

【도면의 간단한 설명】

<0023>

도 1은 기존의 스크린 골프 시스템의 예시 그림.

도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑의 평면도.

도 3은 본 발명의 실시예에 따른 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템의 구성도.

도 4는 본 발명의 실시예에 따라 승부형 스크린 스포츠에서 패자가 결제하게 됨을 알리는 스크린을 도시한 그림.

도 5는 본 발명의 실시예에 따라 음식별 배경값 데이터베이스의 예시 그림.

도 6은 본 발명의 실시예에 따라 위치별 배경값 데이터베이스의 예시 그림.

도 7은 본 발명의 실시예에 따라 스크린 자전거가 스크린상에서 산속에 위치한 경우 식사중에 새소리가 흘러나오는 모습을 도시한 그림.

【발명을 실시하기 위한 구체적인 내용】

<0024>

이하, 본 발명의 장점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은, 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의

범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것으로, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어 관련된 공지 기술 등이 본 발명의 요지를 흐리게 할 수 있다고 판단되는 경우 그에 관한 자세한 설명은 생략하기로 한다.

<0025> 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑의 평면도이며, 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템의 구성도이며, 도 4는 본 발명의 실시예에 따라 승부형 스크린 스포츠에서 패자가 결제하게 됨을 알리는 스크린을 도시한 그림이다.

<0026> 본 발명은 스크린 스포츠 서비스업과 요식 서비스업을 제공하는 레스토랑(이하, '스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑'이라 함)을 제공한다. 따라서 소비자들은 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑에서 스크린 스포츠를 즐기면서 레스토랑 음식을 함께 즐길 수 있게 된다.

<0027> 이를 위하여 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑은, 스크린 스포츠 서비스업과 요식 서비스업을 통합하여 제공할 수 있는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템을 구비한다.

<0028> 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템은, 스크린 겸용 레스토랑 룸(room), 룸 단말기(200), 홀 계산대 단말기(400), 테이블(310), 의자(320), 및 스포츠 시뮬레이션 운영 장치(100)를 포함할 수 있다.

<0029> 스크린 겸용 레스토랑 룸(room)은, 플레이어가 스포츠를 즐기면서 음식을 먹을

수 있는 스크린 개별룸으로서, 룸 단말기(200), 테이블(310), 의자(320), 및 스포츠 시뮬레이션 운영 장치(100)가 마련되어 있다. 따라서 플레이어는 스크린 겸용 레스토랑 룸에서 스크린 스포츠를 즐기면서 동시에 식사하면서 화합을 도모할 수 있다.

<0030> 룸 단말기(200)는, 플레이어로부터 음식 주문 정보를 입력받아, 플레이어의 음식 주문 정보를 홀 계산대 단말기(400)로 전송한다. 플레이어는 스크린 스포츠를 즐기면서 음식을 주문하고자 하는 경우, 룸 단말기(200)에 음식 주문 정보를 입력하고 전송 버튼을 누른다. 룸 단말기(200)는 태블릿 PC 등의 터치스크린(130)화면을 구비한 스마트 기기로 구현되어, 터치스크린(130)화면상에 판매하는 음식 메뉴를 디스플레이하여 플레이어로부터 음식 주문을 받는다. 참고로, 터치스크린화면은, 입력과 표시를 동시에 수행할 수 있는 표시창으로서, 주문 및 결제를 위한 그래픽 유저 인터페이스(GUI;Graphic User Interface)가 표시된다.

<0031> 테이블(310)은 음식이 셋팅되는 거치대로서, 원형, 사각형, 원목 재질, 스테인레스 재질 등의 그 형태 및 재질에 제한이 없다. 각 스크린 겸용 레스토랑 룸에 마련되는 테이블(310) 갯수 역시 제한이 없다.

<0032> 의자(320)는 테이블(310)에 셋팅된 음식을 식사 시에 플레이어가 착석하는 장소이다. 의자(320) 형태 및 의자(320) 재질 역시 그 제한이 없으며, 의자(320) 갯수 역시 제한이 없다.

<0033> 홀 계산대 단말기(400)는, 룸 단말기(200)로부터 수신되는 음식 주문 정보를

주방에 마련된 주방 단말기로 전송한다. 따라서 주방 단말기는 주문된 음식을 표시하고, 주방에 있는 주방장(셰프)는 주문된 음식을 제조하여 해당 스크린 겸용 레스토랑에 제공해준다. 홀 계산대 단말기(400)는 POS 단말기(Point Of Sales terminal) 등으로 구현되어, 금전등록기와 컴퓨터 단말기의 기능을 결합한 단말기로서, 결제 금액을 정산해 줄 뿐만 아니라 동시에 서비스업 운영에 필요한 각종정보와 자료를 수집·처리해 준다. 룸 단말기(200)와 홀 계산대 단말기(400)는, 이더넷(Ethernet), 범용 직렬 버스(Universal Serial Bus), IEEE 1394, 직렬통신(serial communication) 및 병렬 통신(parallel communication)과 같은 유선 통신 방식이 사용될 수 있으며, 적외선 통신(Infrared Radiation), 블루투스(Bluetooth), 홈 RF(Radio Frequency) 및 무선랜(Wireless LAN)과 같은 무선 통신 방식이 사용될 수 있다.

<0034>

<0035>

스포츠 시뮬레이션 운영 장치(100)는, 스크린 골프장, 스크린 양궁장, 스크린 사격장, 스크린 경륜장, 스크린 경마장, 스크린 야구장 등과 같은 스크린 스포츠를 즐길 수 있도록 스포츠 시뮬레이션을 운영하는 장치이다.

<0036>

스포츠 시뮬레이션 운영 장치(100)는, 플레이어의 스포츠 행위에 따른 시뮬레이션 영상인 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하는 시뮬레이션 컴퓨터(110), 스크린(130), 스크린(130)에 스포츠 시뮬레이션 영상을 투영하는 프로젝터(120), 스포츠 시뮬레이션 영상에 부합하는 스포츠 시뮬레이션 오디오가 출력되는 스피커(140)를 포

함한다.

<0037>

예를 들어, 스크린 골프장에 마련된 시뮬레이션 컴퓨터는 스크린 골프를 즐길 수 있는 골프 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하여, 프로젝터를 통하여 스크린에 투영한다. 마찬가지로 스크린 양궁장에 마련된 시뮬레이션 컴퓨터는 스크린 양궁을 즐길 수 있는 양궁 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하여, 프로젝터를 통하여 스크린에 투영한다. 마찬가지로, 스크린 사격장에 마련된 시뮬레이션 컴퓨터는 스크린 사격을 즐길 수 있는 사격 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하여, 프로젝터를 통하여 스크린에 투영하며, 스크린 경륜장에 마련된 시뮬레이션 컴퓨터는 스크린 자전거를 즐길 수 있는 자전거 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하여, 프로젝터를 통하여 스크린(130)에 투영한다.

<0038>

<0039>

한편, 본 발명의 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑에 마련된 룸 단말기(200)는, 음식 주문을 받아 홀 계산대 단말기(400)로 전송하고, 홀 계산대 단말기(400)는 주방 단말기로 전송하여 음식 제작을 요청하고, 제작된 음식은 해당 스크린 겸용 레스토랑 룸으로 제공된다.

<0040>

그런데 이러한 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑에서 주문된 음식을 결제함에 있어서, 본 발명은 스크린 스포츠의 게임 결과를 반영하도록 한다. 스크린 스포츠에서 진 패자 플레이어에게 음식값을 지불하도록 하여, 스크린 스포츠를 즐기는 박진감 주

기 위함이다.

<0041> 이를 위하여, 시뮬레이션 컴퓨터(110)는, 양궁 스크린 스포츠, 사격 스크린 스포츠를 포함한 승부형 스크린 스포츠의 경우 승부 결과를 홀 계산대 단말기(400)로 전송하며, 홀 계산대 단말기(400)는, 승부형 스크린 스포츠의 패자로부터 음식값을 결제 받는다.

<0042> 이를 위해, 음식 주문이 이루어지고 난 후 스크린 스포츠의 승부 결과가 나오기 전에 미리, 룸 단말기(200)는, 각 플레이어의 결제 정보를 입력받아 홀 계산대 단말기(400)로 전송하며, 홀 계산대 단말기(400)는, 승부형 스크린 스포츠의 패자의 결제 정보를 이용하여 음식값을 결제받는다. 이는, 스크린 스포츠의 게임 종료 후에 패자가 음식값을 결제 안하겠다고 우길 수 있기 때문에, 게임 종료 전에 미리 각 플레이어의 결제정보(카드 정보, 포인트 정보 등)를 미리 제공받아, 게임 종료 후에 패자의 결제 정보를 이용하여 즉시 음식 결제가 이루어지도록 하기 위함이다.

<0043> 또한 본 발명의 시뮬레이션 컴퓨터(110)는, 이러한 패자가 결정되면 도 4에 도시한 바와 같이 스크린(130) 상에서 패자 플레이어를 표시하여 패자의 금융 수단으로 음식값 결제가 이루어짐을 표시할 수 있다.

<0044>

<0045> 한편, 스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑의 각 스크린 겸용 레스토랑 룸에는 스크린(130) 이외에도 스피커(140)와 조명(미도시)이 마련되어 있어, 시뮬레이션 영상

에 부합되는 오디오와 조명을 출력한다. 본 발명은 플레이어가 의자(320)에 앉아 식사하는 동안에는 이러한 시뮬레이션 영상, 오디오, 조명을 스크린 스포츠와 관련없이, 식사하는 음식에 부합하는 환경을 조성하도록 한다. 예를 들어, 스테이크를 식사하는 동안에는 룸 내에서 클래식 음악이 흘러나오도록 하며, 해산물을 식사하는 동안에는 스크린 겸용 레스토랑 룸 내에서 바다 소리가 흘러나오도록 하여, 식사를 더 맛있게 할 수 있도록 한다. 이하 도 5 내지 도 7과 함께 상술한다.

<0046> 도 5는 본 발명의 실시예에 따라 음식별 배경값 데이터베이스의 예시 그림이며, 도 6은 본 발명의 실시예에 따라 위치별 배경값 데이터베이스의 예시 그림이며, 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 스크린 자전거가 스크린상에서 산속에 위치한 경우 식사중에 새소리가 흘러나오는 모습을 도시한 그림이다.

<0047> 식사하는 음식에 부합하는 음악이나 스크린 배경 화면을 제공하기 위하여, 본 발명의 시뮬레이션 운영 장치는, 도 5에 도시한 바와 같이, 음식의 종류별로 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 포함한 음식별 배경값이 할당되어 있는 음식별 배경값 데이터베이스(150)를 포함한다. 도 5를 참고하면 음식별 배경값 데이터베이스(150)는, 스테이크의 음식에는 클래식 음악이 할당되며, 중화 음식에는 중국 노래가 할당되며, 해산물에는 바다 소리가 할당되어 있음을 알 수 있다.

<0048> 참고로, 이러한 데이터베이스는, 하드디스크 드라이브(Hard Disk Drive), SSD 드라이브(Solid State Drive), 플래시메모리(Flash Memory), CF카드(Compact Flash

Card), SD카드(Secure Digital Card), SM카드(Smart Media Card), MMC 카드(Multi-Media Card) 또는 메모리 스틱(Memory Stick) 등 정보의 입출력이 가능한 모듈로서 장치의 내부에 구비되어 있을 수도 있고, 별도의 장치에 구비되어 있을 수도 있다.

<0049> 룸 단말기(200)는, 플레이어의 음식 주문 정보를 시뮬레이션 컴퓨터(110)로 전송하며, 시뮬레이션 컴퓨터(110)는 플레이어가 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 음식별 배경값 데이터베이스(150)에서 추출하여 스크린(130) 및 스피커(140)를 통해 출력한다. 따라서 플레이어가 스크린 겸용 레스토랑 룸에서 스테이크를 식사하는 동안에는 스크린 겸용 레스토랑 룸 내의 스크린(130)에는 푸른 초원의 스크린 배경 화면이 표시된 상태에서 클래식 음악이 흘러나오도록 하며, 해산물을 식사하는 동안에는 스크린 겸용 레스토랑 룸 내의 스크린(130)에는 바다 배경 화면이 표시되는 상태에서 바다 소리가 흘러나오도록 할 수 있어, 플레이어는 식사를 더 맛있게 할 수 있다.

<0050> 다만, 식사하는 음식에 부합하는 스크린 배경 화면과 오디오를 스크린 스포츠 게임 진행 중에 흘러나오지 않도록 해야 한다. 일반적으로 음식이 룸에 배달되더라도 플레이어는 즉시 음식을 먹지 않고 하던 게임을 일부 마치고 음식을 식사하기 때문이다. 이에 본 발명은 플레이어가 음식을 먹으려는 의도를 파악하고, 이러한 식사 의도가 파악되는 경우에 식사하는 음식에 부합하는 스크린 배경 화면과 오디오를 출력하도록 한다.

<0051>

이를 위하여, 의자(320)는, 의자(320)의 표면에 가해지는 하중을 감지하는 하중 감지 센서(미도시)와, 감지된 하중값을 상기 시뮬레이션 컴퓨터(110)로 무선 전송하는 블루투스과 같은 근거리 무선 통신부(미도시)를 포함한다. 따라서 시뮬레이션 컴퓨터(110)는, 하중 감지 센서(미도시)를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여 기존에 플레이되던 스포츠 시뮬레이션 영상과 오디오를 중단하고, 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 출력한다. 감지된 하중값이 기준 하중 이상인 경우, 사람이 식사를 위해 의자(320)에 착석했다고 판단하고 기존에 플레이되던 스포츠 시뮬레이션 영상과 오디오를 중단하고, 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 출력하도록 하는 것이다.

<0052>

<0053>

한편, 양궁, 사격과 같은 승부형 스크린 스포츠가 아닌 경륜 스크린 스포츠, 경마 스크린 스포츠와 같은 이동형 스크린 스포츠의 경우에는, 식사를 하려는 순간에, 스크린(130)상에서 즐기는 플레이어의 위치에 매칭되는 오디오나 조명이 흘러나오도록 할 수 있다.

<0054>

즉, 경륜 스크린 스포츠, 경마 스크린 스포츠를 포함한 이동형 스크린 스포츠의 경우, 시뮬레이션 컴퓨터(110)는, 하중 감지 센서(미도시)를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린(130)상의 위치 지점을 파악하여, 파악된 스크린(130)상의 위치 지점에

매칭되는 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 출력한다.

<0055>

예를 들어, 자전거(경륜) 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어가 자전거를 타고 달린 스크린(130)상의 현재 위치가 산속 상태에서, 자전거에서 내려 식사를 하려고 의자(320)에 착석하는 순간에, 새소리, 바람소리 등과 같이 산림 관련된 소리가 스크린 겸용 레스토랑 룸 내의 오디오를 통해 흘러나오도록 하여 식욕을 더욱 높일 수 있다.

<0056>

이를 위해 스포츠 시뮬레이션 운영 장치(100)는, 도 6에 도시한 바와 같이 스크린(130)상의 위치 지점별로 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 포함한 위치별 배경값이 할당되어 있는 위치별 배경값 데이터베이스(160)를 포함한다. 예를 들어, 도심 지점은 차소리와 회색 조명이 할당되며, 바닷가 해변 지점은 파도소리와 푸른색 조명이 할당되며, 산속 지점은 새소리와 녹색 조명이 할당된다.

<0057>

시뮬레이션 컴퓨터(110)는, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린(130)상의 위치 지점에 할당된 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 상기 위치별 배경값 데이터베이스(160)에서 추출하여 출력한다. 예를 들어, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린(130)상의 위치 지점이 도심 지점인 경우 차소리가 흘러나오며 스크린 겸용 레스토랑 룸 내부가 회색 조명이 되도록 하며, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린(130)상의 위치 지점이 바닷가 해변 지점인 경우 파도소리가 흘러나오며 스크린 겸용 레스토랑 룸 내부가 푸른색 조명이 되도록 하며, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린(130)상의 위치 지점이 산속 지점인 경우 새소

리가 흘러나오며 스크린 겸용 레스토랑 룸 내부가 녹색 조명이 되도록 하여, 식사시에 자신이 즐기는 스크린 스포츠의 위치 지점에 부합되는 스크린 겸용 레스토랑 룸 환경이 되도록 한다. 따라서 플레이어는 자신이 즐기는 이동형 스크린 스포츠에서 이동한 위치 지점에서 식사하는 듯한 느낌을 받을 수 있게 된다.

<0058> 상술한 본 발명의 설명에서의 실시예는 여러가지 실시가능한 예중에서 당업자의 이해를 돕기 위하여 가장 바람직한 예를 선정하여 제시한 것으로, 이 발명의 기술적 사상이 반드시 이 실시예만 의해서 한정되거나 제한되는 것은 아니고, 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위내에서 다양한 변화와 변경 및 균등한 타의 실시예가 가능한 것이다.

<0059>

【부호의 설명】

<0060>

100:시뮬레이션 운영 장치

110:시뮬레이터 컴퓨터

120:프로젝터

130:스크린

140:스피커

200:룸 단말기

400:홀 계산대 단말기

【청구범위】

【청구항 1】

플레이어로부터 음식 주문 정보를 입력받아, 플레이어의 음식 주문 정보를 홀 계산대 단말기로 전송하는 룸 단말기;

음식이 셋팅되는 테이블;

테이블에 셋팅된 음식을 식사 시에 플레이어가 착석하는 의자;

플레이어의 스포츠 행위에 따른 시뮬레이션 영상인 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하는 시뮬레이션 컴퓨터, 스크린, 상기 스크린에 상기 스포츠 시뮬레이션 영상을 투영하는 프로젝터, 상기 스포츠 시뮬레이션 영상에 부합하는 스포츠 시뮬레이션 오디오가 출력되는 스피커를 포함하는 스포츠 시뮬레이션 운영 장치;

상기 룸 단말기, 테이블, 의자, 및 스포츠 시뮬레이션 운영 장치가 마련된 개별룸으로서, 플레이어가 스크린 스포츠를 즐기며 식사할 수 있는 스크린 겸용 레스토랑 룸; 및

상기 룸 단말기로부터 수신되는 음식 주문 정보를 주방에 마련된 주방 단말기로 전송하는 홀 계산대 단말기;를 포함하고,

상기 의자는,

의자의 표면에 가해지는 하중을 감지하는 하중 감지 센서; 및

상기 하중 감지 센서를 통해 감지된 하중값을 상기 시뮬레이션 컴퓨터로 무선

전송하는 근거리 무선 통신부를 포함하며,

경륜 스크린 스포츠 및 경마 스크린 스포츠를 포함한 이동형 스크린 스포츠의 경우, 상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 상기 하중 감지 센서를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린상의 위치 지점을 파악하여, 파악된 스크린상의 위치 지점에 매칭되는 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 출력하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【청구항 2】

청구항 1에 있어서,

상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 양궁 스크린 스포츠, 사격 스크린 스포츠를 포함한 승부형 스크린 스포츠의 경우 승부 결과를 상기 홀 계산대 단말기로 전송하며,

상기 홀 계산대 단말기는, 승부형 스크린 스포츠의 패자로부터 음식값을 결제 받음을 특징으로 하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【청구항 3】

청구항 2에 있어서,

상기 룸 단말기는, 각 플레이어의 결제 정보를 입력받아 홀 계산대 단말기로 전송하며,

상기 홀 계산대 단말기는, 승부형 스크린 스포츠의 패자의 결제 정보를 이용하여 음식값을 결제받음을 특징으로 하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【청구항 4】

청구항 1에 있어서, 상기 스포츠 시뮬레이션 운영 장치는,

음식의 종류별로 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 포함한 음식별 배경값이 할당되어 있는 음식별 배경값 데이터베이스;를 포함하며,

상기 룰 단말기는, 상기 플레이어의 음식 주문 정보를 상기 시뮬레이션 컴퓨터로 전송하며,

상기 시뮬레이션 컴퓨터는 플레이어가 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오를 상기 음식별 배경값 데이터베이스에서 추출하여 스크린 및 스피커를 통해 출력하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【청구항 5】

청구항 4에 있어서, 상기 의자는,

상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 상기 하중 감지 센서를 통해 미리 설정된 기준 하중 이상의 무게가 감지되는 경우에 한하여 기존에 플레이되던 스포츠 시뮬레이션 영상과 오디오를 중단하고, 주문한 음식에 매칭되는 스크린 배경 화면과 스피커 배경 오디오

오를 출력하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【청구항 7】

청구항 1에 있어서, 상기 스포츠 시뮬레이션 운영 장치는,

스크린상의 위치 지점별로 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 포함한 위치별 배경값이 할당되어 있는 위치별 배경값 데이터베이스;를 포함하며,

상기 시뮬레이션 컴퓨터는, 이동형 스크린 스포츠를 즐기는 플레이어의 스크린상의 위치 지점에 할당된 스크린 배경 오디오와 룸 조명을 상기 위치별 배경값을 데이터베이스에서 추출하여 출력하는 스크린 스포츠 및 요식업 통합 운영 시스템.

【요약서】

【요약】

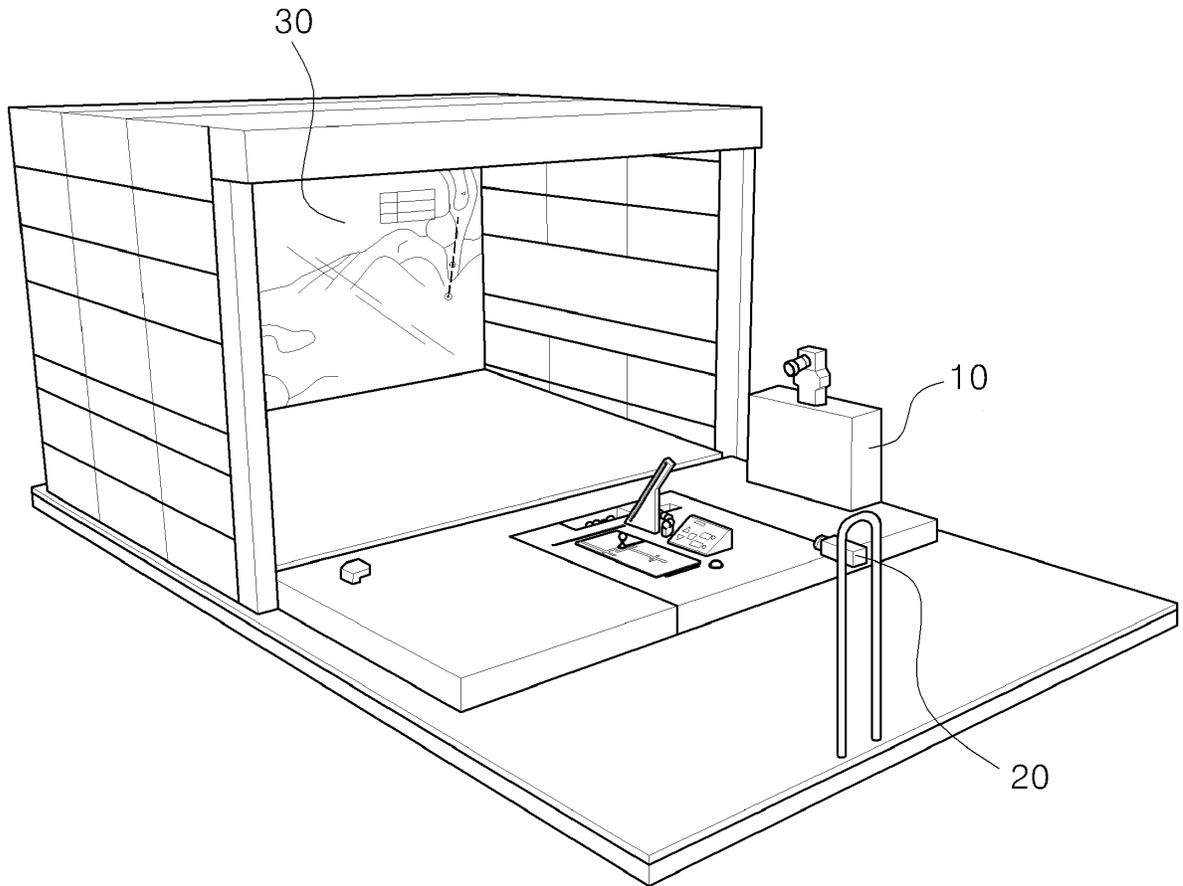
본 발명의 실시 형태는 플레이어로부터 음식 주문 정보를 입력받아, 플레이어의 음식 주문 정보를 홀 계산대 단말기로 전송하는 룸 단말기; 음식이 셋팅되는 테이블; 테이블에 셋팅된 음식을 식사 시에 플레이어가 착석하는 의자; 플레이어의 스포츠 행위에 따른 시뮬레이션 영상인 스포츠 시뮬레이션 영상을 생성하는 시뮬레이션 컴퓨터, 스크린, 상기 스크린에 상기 스포츠 시뮬레이션 영상을 투영하는 프로젝터, 상기 스포츠 시뮬레이션 영상에 부합하는 스포츠 시뮬레이션 오디오가 출력되는 스피커를 포함하는 스포츠 시뮬레이션 운영 장치; 상기 룸 단말기, 테이블, 의자, 및 스포츠 시뮬레이션 운영 장치가 마련된 개별룸으로서, 플레이어가 스크린 스포츠를 즐기며 식사할 수 있는 스크린 겸용 레스토랑 룸; 및 상기 룸 단말기로부터 수신되는 음식 주문 정보를 주방에 마련된 주방 단말기로 전송하는 홀 계산대 단말기;를 포함할 수 있다.

【대표도】

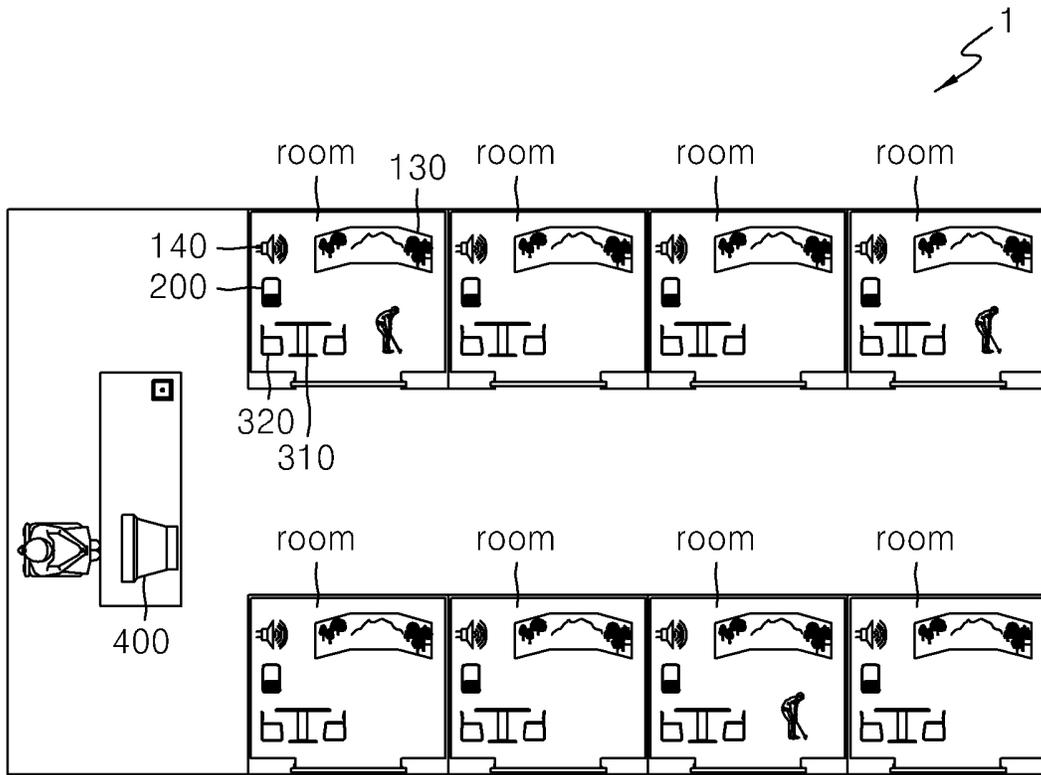
도 3

【도면】

【도 1】

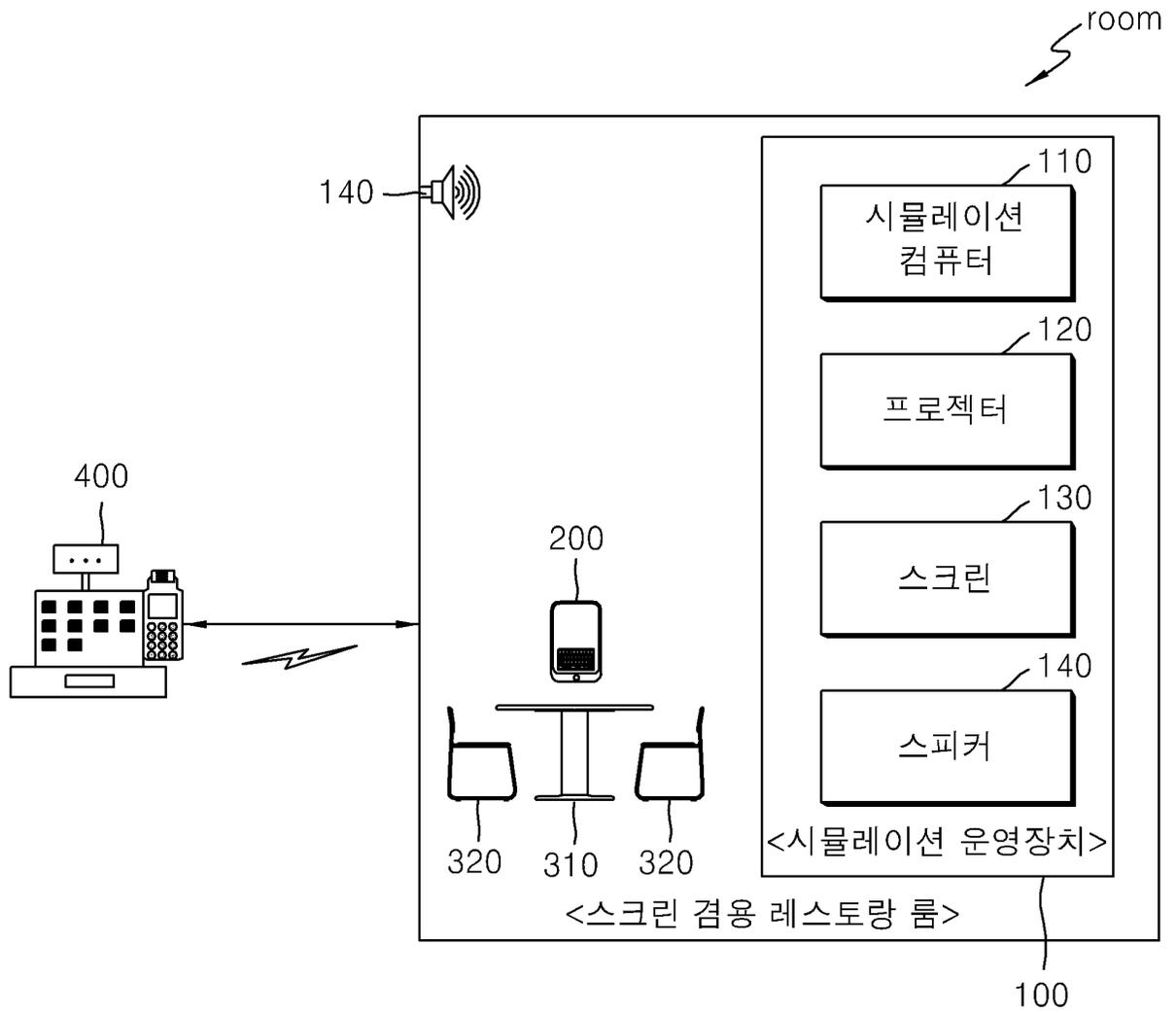


【도 2】

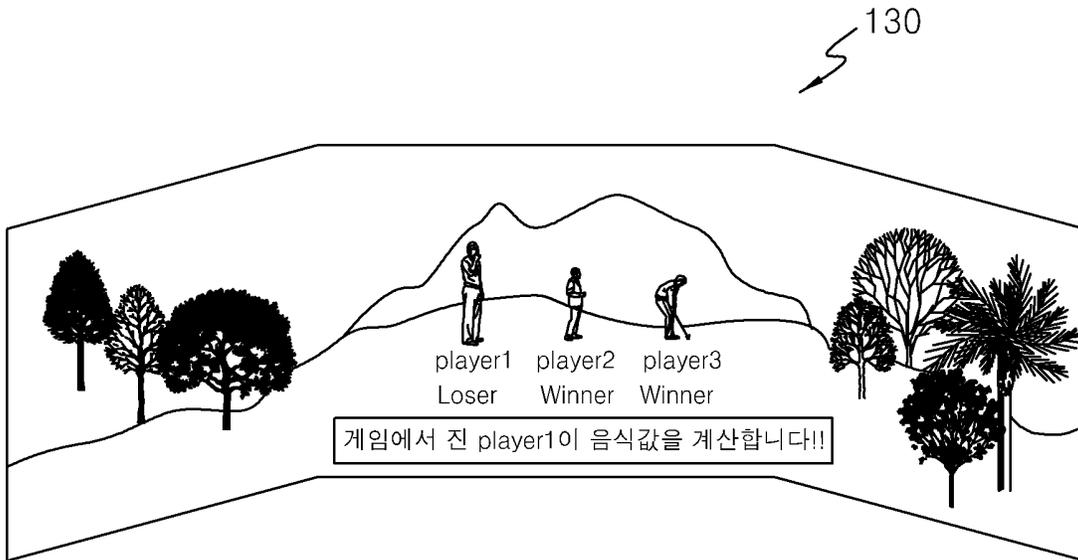


<스크린 스포츠 및 요식업 레스토랑>

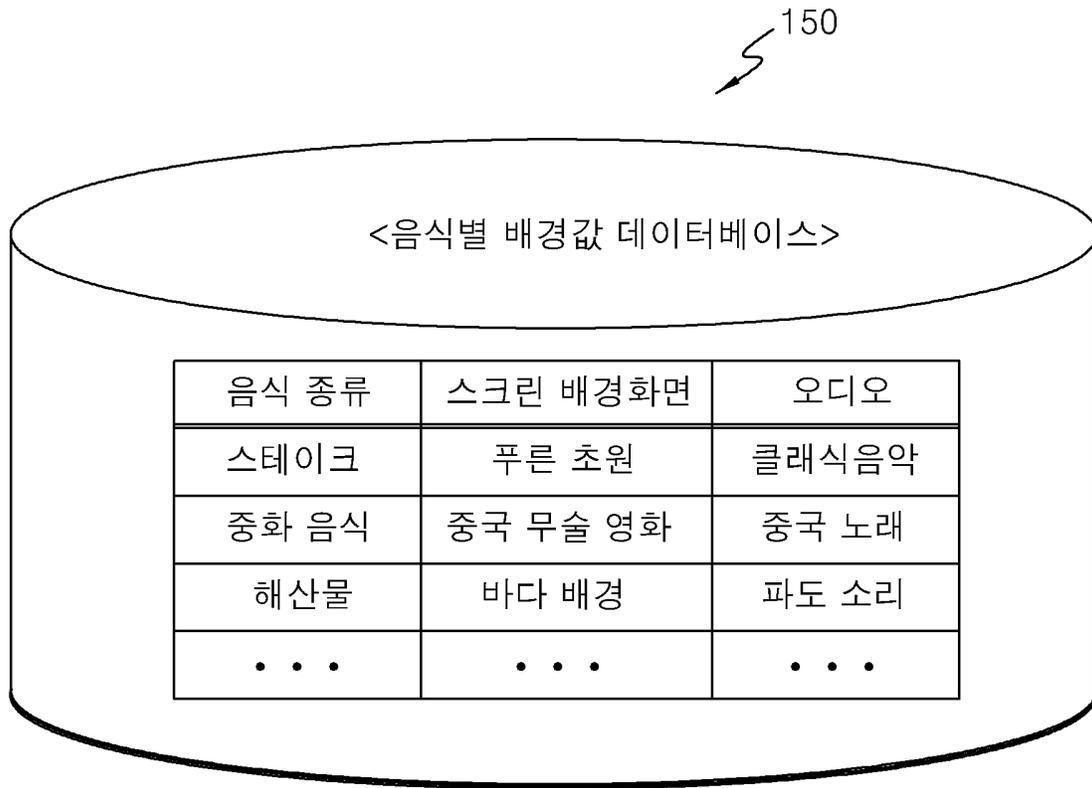
【도 3】



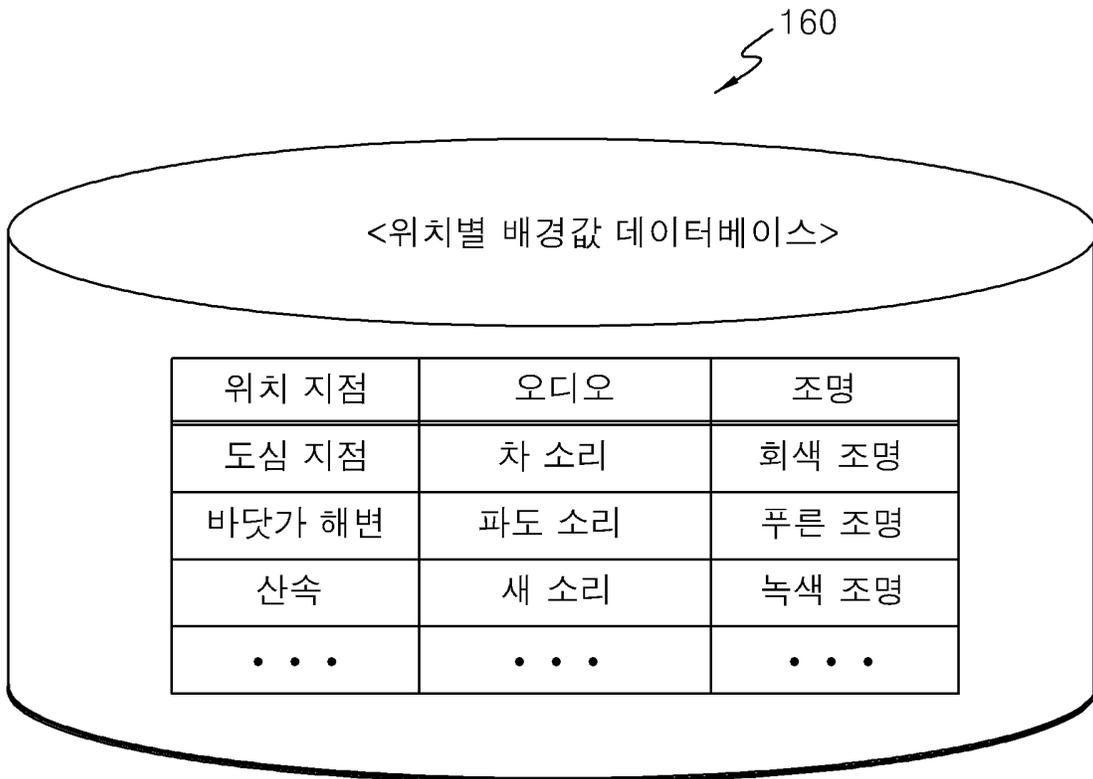
【도 4】



【도 5】



【도 6】



【도 7】

