

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

**特許第3807672号**  
(P3807672)

(45) 発行日 平成18年8月9日(2006.8.9)

(24) 登録日 平成18年5月26日(2006.5.26)

(51) Int. Cl.	F I		
A 6 3 F 13/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	M	
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 13/00	A	
A 6 3 F 13/12 (2006.01)	A 6 3 F 7/02	3 2 8	
G 0 6 Q 50/00 (2006.01)	A 6 3 F 13/12	C	
G 0 6 Q 30/00 (2006.01)	G 0 6 F 17/60	1 2 0	
請求項の数 3 (全 11 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2002-215350 (P2002-215350)  
 (22) 出願日 平成14年7月24日(2002.7.24)  
 (65) 公開番号 特開2004-57212 (P2004-57212A)  
 (43) 公開日 平成16年2月26日(2004.2.26)  
 審査請求日 平成16年10月20日(2004.10.20)

(73) 特許権者 502268069  
 株式会社フードデジタルネットワークス  
 東京都墨田区錦糸1丁目2番1号  
 (74) 代理人 100096002  
 弁理士 奥田 弘之  
 (74) 代理人 100091650  
 弁理士 奥田 規之  
 (72) 発明者 中村 秀一  
 東京都板橋区舟渡1丁目15番9号 株式  
 会社ブレインリード内  
 審査官 荒井 隆一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 くじ引きゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

POSレジ端末と、このPOSレジ端末とネットワーク接続されたプリンタと、客から注文を受けた品目及び数量を入力する端末とを備えたシステムであって、

上記POSレジ端末は、

ディスプレイと、

各品目毎にポイント情報を登録しておくポイントデータベースと、

各品目毎に価格情報を登録しておく価格データベースと、

多数のレコード中の一部に当選コードを所定の当選確率に基づいてアトランダムに割り当てた構成を有する抽選マップと、

上記端末から出力された注文情報を、固有の伝票番号に関連付けて注文情報データベースに格納する手段と、

上記注文情報データベース及び価格データベースを参照し、伝票番号及び請求金額が印字された会計伝票を上記プリンタを通じて出力させる手段と、

上記会計伝票に表示された伝票番号を入力する伝票番号入力手段と、

上記注文情報データベース及びポイントデータベースを参照し、当該伝票番号に関連付けられた品目及び数量に基づく獲得ポイント数を算出するポイント算出手段と、

上記抽選マップに当該獲得ポイント数を当てはめて、くじの当落を決定する抽選手段と

上記抽選結果に対応した動画映像を生成し、上記ディスプレイ上に表示させる抽選結果

10

20

表示手段とを備え、

上記抽選手段は、上記抽選マップにおいて獲得ポイント数分レコードを進み、その中に当選のコードが一つでも含まれていた場合に当選と判定すると共に、次回の抽選処理時にはこの抽選マップにおける続きのレコードから獲得ポイント数分レコードを進み、その中に当選のコードが一つでも含まれていた場合に当選と判定することを特徴とするくじ引きゲームシステム。

【請求項2】

上記抽選マップのレコード中には、等級の異なる複数種類の当選コードがそれぞれ所定の当選確率に基づいてアトラダムに割り当てられており、

上記抽選手段は、上記当選マップ上においてポイント数分レコードを進んだ際に複数の当選コードが含まれている場合に、その中で最も上級の当選コードに基づいて当選認定を行い、

上記抽選結果表示手段は、当該等級に対応した動画映像を生成することを特徴とする請求項1に記載のくじ引きゲームシステム。

【請求項3】

上記のPOSレジ端末とインターネットを介して接続された管理サーバを有し、

上記POSレジ端末は、抽選結果を上記管理サーバに送信する手段を備え、

上記管理サーバは、履歴データベースと、上記POSレジ端末から送信された抽選結果を当該履歴データベースに登録する手段とを備えたことを特徴とする請求項1または2に記載のくじ引きゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明はくじ引きゲームシステムに係り、特に、オーダエントリーシステムを備えた飲食店や弁当屋、ファーストフード店などにおいて、各品目のオーダ情報に基づいてくじ引き処理を実行し、当選した客に景品等を交付するシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

現在、ファミリーレストランなどチェーン展開されている大規模飲食店においては、いわゆるオーダエントリーシステムが導入されている。

すなわち、客からの注文を受けたウェイトレスは、ハンディターミナルを通じてオーダ情報を入力する。

このオーダ情報は、無線LANを介してオーダーリングコントローラに送信され、厨房内に設置されたキッチンプリンタから調理指示伝票がプリントアウトされる。この調理指示伝票に従い、コックは調理を行う。

また、客席フロア内に設置されたフロアプリンタから会計伝票が出力される。この会計伝票は、ウェイトレスによって客席まで運ばれる。

客は、帰り際にこの会計伝票をPOSレジ端末まで持っていき、清算を依頼する。

会計スタッフがPOSレジ端末から会計伝票の番号を入力すると、上記オーダーリングコントローラから請求金額情報が送信され、現金またはクレジットカードによる支払いが行われる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

このように、飲食店にオーダエントリーシステムを導入することにより、客の注文を正確かつ迅速にさばくことが可能となり、また会計処理の迅速化を実現することができるため、店側及び客側の双方にメリットが生じる。

しかしながら、現在のオーダエントリーシステムはあくまでも処理の効率化が目的であり、これによって直接的に店の売り上げを伸ばすことはできず、また客に対しても具体的な利益や楽しみを与えることはできなかった。

【0004】

10

20

30

40

50

この発明は、従来のオーダエントリーシステムが抱える上記の問題点を解決するために案出されたものであり、飲食店における注文処理や会計処理の効率化のみならず、店側に売上向上の利益をもたらすと共に、客に対しても具体的な利益や楽しみを付与することを可能とするシステムの実現を目的としている。

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するため、請求項1に記載したくじ引きゲームシステムは、POSレジ端末と、このPOSレジ端末とネットワーク接続されたプリンタと、客から注文を受けた品目及び数量を入力する端末とを備えたシステムであって、上記POSレジ端末は、ディスプレイと、各品目毎にポイント情報を登録しておくポイントデータベースと、各品目毎に価格情報を登録しておく価格データベースと、多数のレコード中の一部に当選コードを所定の当選確率に基づいてアトランダムに割り当てた構成を有する抽選マップと、上記端末から出力された注文情報を、固有の伝票番号に関連付けて注文情報データベースに格納する手段と、上記注文情報データベース及び価格データベースを参照し、伝票番号及び請求金額が印字された会計伝票を上記プリンタを通じて出力させる手段と、上記会計伝票に表示された伝票番号を入力する伝票番号入力手段と、上記注文情報データベース及びポイントデータベースを参照し、当該伝票番号に関連付けられた品目及び数量に基づく獲得ポイント数を算出するポイント算出手段と、上記抽選マップに当該獲得ポイント数を当てはめて、くじの当落を決定する抽選手段と、上記抽選結果に対応した動画映像を生成し、上記ディスプレイ上に表示させる抽選結果表示手段とを備え、上記抽選手段は、上記抽選マップにおいて獲得ポイント数分レコードを進み、その中に当選のコードが一つでも含まれていた場合に当選と判定すると共に、次回の抽選処理時にはこの抽選マップにおける続きのレコードから獲得ポイント数分レコードを進み、その中に当選のコードが一つでも含まれていた場合に当選と判定することを特徴としている。

【0006】

このシステムにあっては、上記のように客の注文品目、数量に応じてポイント数が加算され、このポイント数に応じて当選の確率が高まる仕組みであるため、当選の場合に何らかのプレゼントが贈呈されるようにしておくことで、客の射幸心を刺激して店の売上を増加させることができる。

このシステムは、飲食店や弁当屋、ファーストフード店など、オーダエントリーシステムの導入可能な業態に広く適用することができる。

【0007】

請求項2に記載したくじ引きゲームシステムは、請求項1のシステムを前提とし、さらに上記抽選マップのレコード中には、等級の異なる複数種類の当選コードがそれぞれ所定の当選確率に基づいてアトランダムに割り当てられており、上記抽選手段は、上記当選マップ上においてポイント数分レコードを進んだ際に複数の当選コードが含まれている場合に、その中で最も上級の当選コードに基づいて当選認定を行い、上記抽選結果表示手段は、当該等級に対応した動画映像を生成することを特徴としている。

【0008】

請求項3に記載したくじ引きゲームシステムは、請求項1または2のシステムを前提とし、さらに上記のPOSレジ端末とインターネットを介して接続された管理サーバを有し、上記POSレジ端末は、抽選結果を上記管理サーバに送信する手段を備え、上記管理サーバは、履歴データベースと、上記POSレジ端末から送信された抽選結果を当該履歴データベースに登録する手段とを備えたことを特徴としている。

【0009】

【発明の実施の形態】

図1は、この発明に係るくじ引きゲームシステム10の全体イメージを示すものであり、このシステム10の運用者が管理する管理サーバ12と、各地の飲食店舗13内に設置されたPOSレジ端末14とが、インターネット16を介してネットワーク接続されている。

各飲食店舗13内においては、多数のハンディターミナル（入力端末）18と、フロアプリ

10

20

30

40

50

ンタ20及びキッチンプリンタ22とが、それぞれ無線転送装置24を介してPOSレジ端末14とネットワーク接続されている。

この実施の形態の場合、POSレジ端末14がオーダリングコントローラ機能を兼務することを前提としているが、POSレジ端末14とは別にオーダリングコントローラを店舗13内に設置し、これによって各種情報処理が実行されるように構成することも可能である。

#### 【0010】

図2はPOSレジ端末14のハードウェア構成例を示すブロック図であり、POSレジ端末14は、CPU(中央処理装置)26と、ハードディスク装置28と、RAM及びROMよりなるメモリ30と、無線インターフェイス32と、通信インターフェイス34と、タッチパネル付きディスプレイ36と、客側ディスプレイ38とを備えている。

10

タッチパネル付きディスプレイ36は店のスタッフ側に向いており、客側ディスプレイ38はこのタッチパネル付きディスプレイ36と背中合わせに配置されている。

店のウェイトレスやウェ이터が所持するハンディターミナル18から客の注文情報が入力されると、無線転送装置24及び無線インターフェイス32を介してPOSレジ端末14内に取り込まれ、ハードディスク装置28内に格納される。

#### 【0011】

図3は、このくじ引きゲームシステム10の主な機能構成を示すブロック図であり、POSレジ端末14は、注文情報処理部40と、注文情報データベース42と、決済処理部44と、抽選処理部46と、抽選結果送信部48と、抽選マップ50と、商品データベース52と、抽選結果表示部54とを備えている。

20

上記注文情報処理部40、決済処理部44、抽選処理部46、抽選結果送信部48、抽選結果表示部54は、ハードディスク装置28やROM内に格納されたOS及び専用プログラムに従ってCPU26が必要な処理を実行することによって実現される。

上記注文情報データベース42、抽選マップ50、商品データベース52は、ハードディスク装置28内に格納されている。

#### 【0012】

また、管理サーバ12は、履歴管理部56と履歴データベース58とを備えている。

この履歴管理部56は、管理サーバ12のCPUがOS及び専用プログラムに従って必要な処理を実行することによって実現される。

また、履歴データベース58は、管理サーバ12のハードディスク装置内に格納されている

30

#### 【0013】

以下、図4のフローチャートに従い、このくじ引きゲームシステム10の主な処理手順について説明する。

まず、ハンディターミナル18から客の注文情報(個別の品目情報、数量情報、テーブルNo、注文時刻等)が入力されると(S10)、注文情報処理部40は当該注文情報をユニークな伝票番号に関連付けて注文情報データベース42内に登録する(S12)。

例えば、ある客がトンカツ、ライス、ビール、シーザーサラダを注文した場合には、各品目のコード番号、数量が伝票番号毎に設けられたレコードに記述される。

#### 【0014】

40

同時に、注文情報処理部40はキッチンプリンタ22を通じて品目、数量、テーブルNo、時刻等が印字された調理指示伝票を出力させる。この指示伝票に従い、調理場において調理が行われる。

また、決済処理部44は、注文情報データベース42内の注文情報と商品データベース52内に格納された各品目毎の価格情報とを突き合わせて会計伝票データを生成し、フロアプリンタ20を通じて会計伝票を出力させる。この会計伝票は、ウェイトレスによって客席まで運ばれる。

#### 【0015】

客が飲食を終え、会計伝票を持ってレジまで来ると、会計スタッフは当該伝票の番号をタッチパネル36やバーコードスキャナから入力する(S14)。この結果、決済処理部44に

50

よって注文情報データベース42内に格納された注文情報が抽出され、合計金額がディスプレイ36上に表示される(S16)。

これに従って客から相当分の現金を受け取り、会計スタッフがタッチパネル36上の「支払い完了」のボタンをタッチすると(S18)、注文情報データベース42内に支払い済みのフラグが立てられる(S20)。

#### 【0016】

これに続き、会計スタッフがタッチパネル36上の「くじ引き」ボタンをタッチすると(S22)、抽選処理部46によって抽選処理が実行される。

まず、抽選処理部46は注文情報データベース42を参照し、当該伝票番号に関連付けられた品目及び数量情報を取得する(S24)。

つぎに、商品データベース52を参照し、当該顧客の獲得ポイント数を特定する(S26)。すなわち、商品データベース52内には、当該飲食店における各品目毎のポイント数が予め定義されている。例えば、トンカツであれば10ポイント、ライスの場合2ポイントのように、金額に対応したポイントが設定されている。したがって、当該客の注文した品目、数量によって獲得ポイント数が算出される。

#### 【0017】

つぎに、この獲得ポイント数を当該飲食店固有の抽選マップ50に当てはめることにより、くじの当落が決定される(S28)。

すなわち、図5に示すように、抽選マップ50は多数(例えば6万4千)のコマ(レコード)60を備えており、予め設定された当選率に従い乱数発生器によって「当選」を意味するコード1がコマ60にアトランダムに割り当てられている。

ここで、ある客が30ポイント分の飲食を行った場合には、上記抽選マップ50上を30コマ分進み、その中に当選のコード1が一つでも含まれていた場合には当選と判定される。

なお、つぎの客について抽選処理する場合には、抽選マップ50上の続きのコマ60から獲得ポイント分だけ先に進み、その中にコード1が含まれているか否かで当落が判定される。また、抽選マップ50上の最終コマに達した場合には、最初のコマに戻って当落の判定が行われる。

#### 【0018】

当該客の当落の結果は、抽選処理部46から抽選結果表示部54に出力され、結果に応じた動画データが生成され、客側ディスプレイ38上において再生表示される(S30)。

図6は当選した場合の表示例を示すものであり、スロットが回転した後、最終的に「七」が3つ揃って大当たりとなる様子が描かれている。

これに対し、図示は省略したが、外れの場合にはスロットが揃わない状態の画像と共に「残念でした」等のコメントが表示される。

大当たりの場合にどのような特典が客に対して付与されるかは各飲食店毎に決定すればよく、例えば2千円分のお食事券を交付したり、クッキーの詰め合わせを贈ることが該当する。

#### 【0019】

上記にあっては、抽選の結果が「大当たり」か「外れ」しかない場合について説明したが、それ以外の抽選結果を用意することもできる。

例えば、図7に示すように、1等を示すコード1、2等を示すコード2、3等を示すコード3を、それぞれの当選確率に応じて抽選マップ50の各コマ60にアトランダムに割り当てておく。

そして、客の獲得ポイントに応じて抽選マップ50上のコマ60を進め、その中に含まれる当選コードの中で一番大きな役を当該客の当たりとする。例えば、ある客の移動コマ中にコード2と3とが含まれていた場合、「2等」が当該客の抽選結果として採用され、客側ディスプレイ38上には2等に対応した動画が表示される。また、当該客に対しては、店から2等用のプレゼントが贈呈される。

#### 【0020】

このくじ引きゲームシステム10にあっては、客の合計ポイント数が多ければ多いほど抽

10

20

30

40

50

選マップ50上におけるコマ60の移動量が増加し、当選の確率が上昇する仕組みであるため、客の射幸心を刺激して売上を向上させることが可能となる。

また、このくじ引きゲームシステム10にあっては、客の飲食代金と獲得ポイントとがダイレクトに対応するものではなく、上記のように各品目毎に設定されたポイントを積算することで獲得ポイント数が決定される方式であるため、特定の品目のポイントを値段と切り離して高く設定することもできる。

このため、例えばお勤めの品目について比較的高いポイントを設定すると共に、その旨をメニュー等で告知することにより、客の注文を当該品目に誘導することが可能となる。

#### 【0021】

上記にあっては、客側ディスプレイ38上で3つのスロットが回転し、その揃い具合に応じて当落が表現される例を説明したが、他の動画を表示させることも当然に可能である。

また、同じ動画を長期間に亘って使用していると客に飽きられるため、定期的に表示内容を変えることが望ましい。

そこで、このシステム10においては、必要に応じて管理サーバ12から動画映像生成用プログラムをPOSレジ端末14にオンライン配信する機能を備えている。

#### 【0022】

図8は、この機能構成を示すブロック図であり、POSレジ端末14は、プログラム発注部62と、プログラム受信部64とを備えている。上記プログラム発注部62及びプログラム受信部64は、OS及び専用プログラムに従ってPOSレジ端末14のCPU26が必要な処理を実行することによって実現される。

また、管理サーバ12は、プログラム配信部66と、プログラムデータベース68と、課金データベース70とを備えている。上記プログラム配信部66は、管理サーバ12のCPU26がOS及び専用プログラムに従って必要な処理を実行することによって実現される。上記プログラムデータベース68及び課金データベース70は、管理サーバ12のハードディスク装置内に格納されている。

#### 【0023】

以下、図9のフローチャートに従い、プログラム配信に係る処理手順について説明する。

まず、プログラムの変更を希望する場合、飲食店のスタッフはタッチパネル付きディスプレイ36上のボタンを操作して、プログラム発注画面を表示させる。同時に、プログラム発注部62はインターネット16経由で管理サーバ12に接続し、メニューの表示を要求する。

これを受けた管理サーバ12のプログラム配信部66は(S40)、配信可能なプログラムのリストを生成し、POSレジ端末14に送信する(S42)。この結果、ディスプレイ36上に複数のプログラムのタイトルが表示される。

スタッフがそれぞれのタイトルをタッチすると、プログラム発注部62から管理サーバ12に対してデモ用動画ファイルの送信要求が出力される。

これを受けたプログラム配信部66は(S44)、該当のデモ用動画ファイルをプログラムデータベース68から抽出し、POSレジ端末14に送信する(S46)。この結果、ディスプレイ36においてデモ用動画ファイルが再生される。

#### 【0024】

このデモ用動画ファイルを検討し、一つのタイトルを決定したスタッフは、ディスプレイ36上の「購入」ボタンをタッチする。

この結果、プログラム発注部62から管理サーバ12に対して当該プログラムの購入要求が出力され、これを受けたプログラム配信部66は(S48)、該当のプログラムをプログラムデータベース68から抽出し、POSレジ端末14に送信する(S50)。

このプログラムは、プログラム受信部64を通じてハードディスク装置28内にセットアップされる。

#### 【0025】

以後、抽選時には新しく導入されたプログラムに従い、客側ディスプレイ38上に動画映像が再生表示されることとなる。

10

20

30

40

50

もちろん、ハードディスク装置28内に予め複数のプログラムをセットアップしておき、タッチパネル36上の選択ボタンをタッチすることにより、季節や時間帯、客の属性に応じて表示内容を変更することも可能である。

POSレジ端末14にプログラムを送信した後、プログラム配信部66は当該プログラムの代金を店のコードに関連付けて課金データベース70内に格納する(S52)。この課金データベース70内の課金情報に基づいて、店側に後日請求書が発行される。

【0026】

【発明の効果】

この発明に係るくじ引きゲームシステムにあつては、客の注文品目数に応じてポイント数が加算され、このポイント数に応じて当選の確率が高まる仕組みであるため、当選の場合に何らかのプレゼントが贈呈されるようにしておくことで、客の射幸心を刺激して店の売上を増加させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】 この発明に係るくじ引きゲームシステムの全体構成を示すイメージ図である。

【図2】 POSレジ端末のハードウェア構成例を示すブロック図である。

【図3】 くじ引きゲームシステムの主な機能構成を示すブロック図である。

【図4】 くじ引きゲームシステムの主な処理手順を示すフローチャートである。

【図5】 抽選マップの構成例を示す説明図である。

【図6】 客側ディスプレイにおける表示例を示すレイアウト図である。

【図7】 抽選マップの他の構成例を示す説明図である。

20

【図8】 動画映像生成用プログラムの配信機能を示すブロック図である。

【図9】 プログラム配信に係る処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

10 くじ引きゲームシステム

12 管理サーバ

13 飲食店舗

14 POSレジ端末

16 インターネット

18 ハンディターミナル

20 フロアプリンタ

30

22 キッチンプリンタ

24 無線転送装置

26 CPU

28 ハードディスク装置

30 メモリ

32 無線インターフェイス

34 通信インターフェイス

36 タッチパネル付きディスプレイ

38 客側ディスプレイ

40 注文情報処理部

40

42 注文情報データベース

44 決済処理部

46 抽選処理部

48 抽選結果送信部

50 抽選マップ

52 商品データベース

54 抽選結果表示部

56 履歴管理部

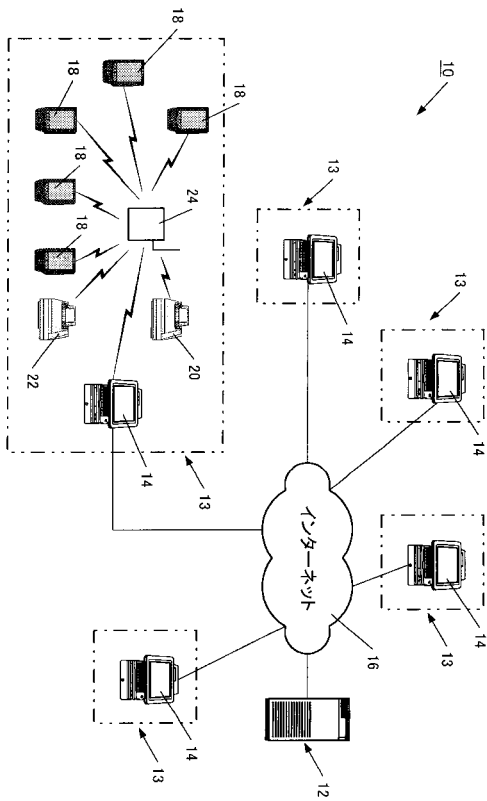
58 履歴データベース

60 抽選マップのコマ(レコード)

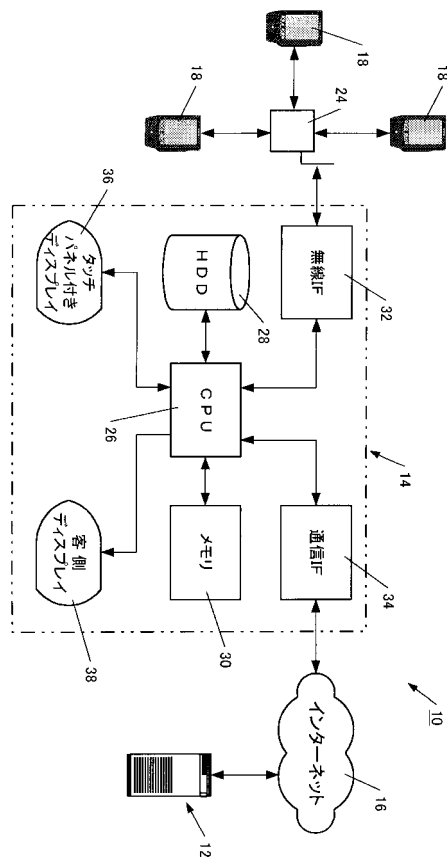
50

- 62 プログラム発注部
- 64 プログラム受信部
- 66 プログラム配信部
- 68 プログラムデータベース
- 70 課金データベース

【図1】

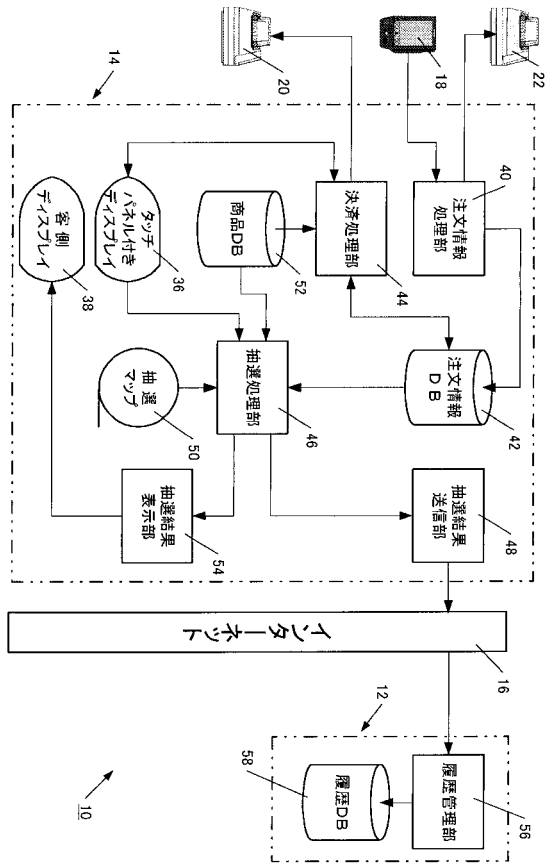


【図2】

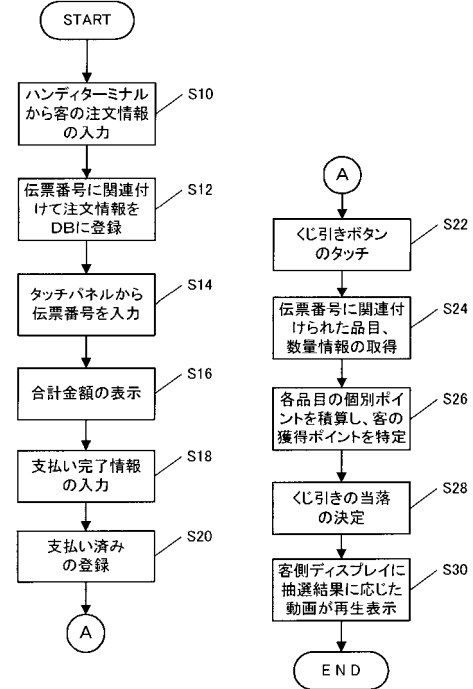




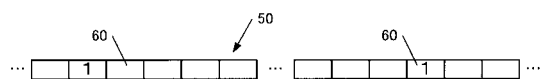
【図3】



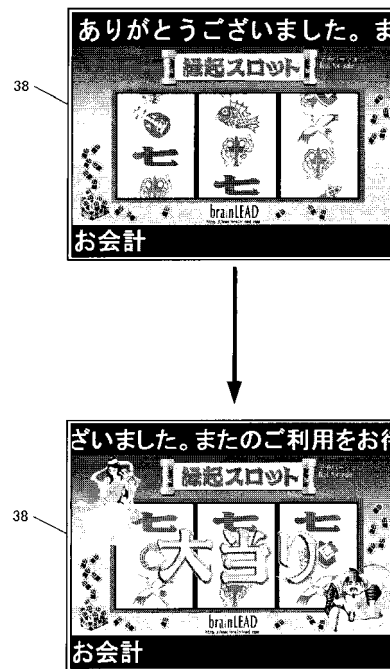
【図4】



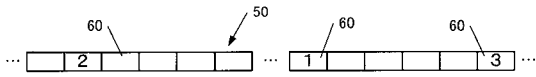
【図5】



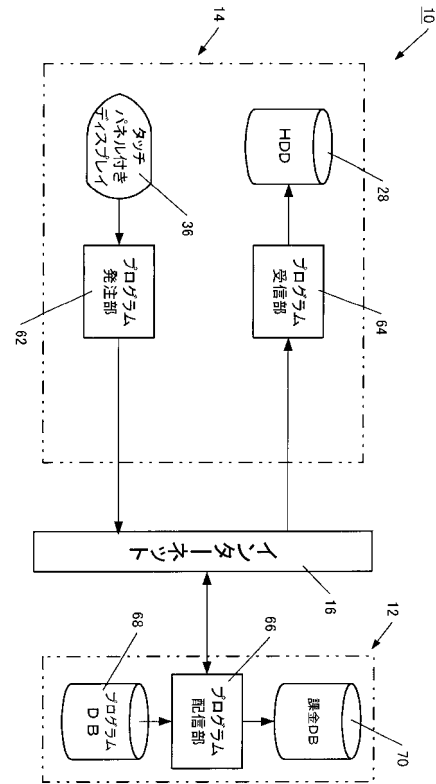
【図6】



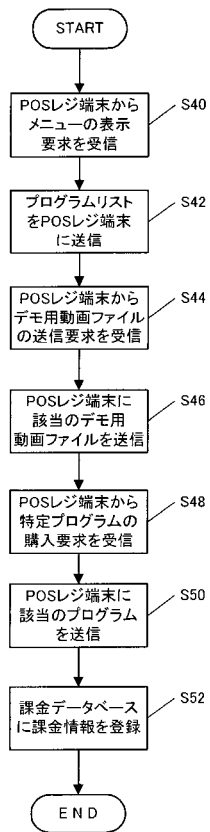
【図7】



【図8】



【図9】



## フロントページの続き

(51) Int.Cl. F I  
**G 0 7 G 1/12 (2006.01)** G 0 6 F 17/60 1 4 8  
G 0 6 F 17/60 3 1 8 C  
G 0 7 G 1/12 3 2 1 L  
G 0 7 G 1/12 3 2 1 Z  
G 0 7 G 1/12 3 6 1 C

(56) 参考文献 特開平 1 1 - 3 2 8 5 4 1 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 1 9 5 0 7 0 ( J P , A )  
特開平 7 - 1 2 1 7 7 3 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 3 5 7 3 1 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 1 5 7 3 7 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 3 3 8 2 2 2 ( J P , A )  
特開 2 0 0 0 - 2 5 9 9 5 4 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 3 4 5 2 7 3 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 2 4 1 0 2 1 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 1 8 2 5 9 9 ( J P , A )

(58) 調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A63F 9/24  
A63F 13/00-13/12  
A63F 3/08  
A63F 7/02  
G06Q 30/00  
G06Q 50/00  
G07G 1/12