(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年8月13日(13.08.2020)

WIPO | PCT

(10) 国際公開番号
WO 2020/162421 A1

(51) 国際特許分類:
A63F 5/04 (2006.01)　　*G07D 1/04* (2006.01)

(21) 国際出願番号：　PCT/JP2020/004023

(22) 国際出願日：　2020年2月4日(04.02.2020)

(25) 国際出願の言語：　日本語

(26) 国際公開の言語：　日本語

(30) 優先権データ：
特願 2019-018547　2019年2月5日(05.02.2019)　JP

(71) 出願人: 株式会社ユニバーサルエンターテインメント(**UNIVERSAL ENTERTAINMENT CORPORATION**) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟 Tokyo (JP).

(72) 発明者: ▲ 配 ▼ 島　淳 (**HAISHIMA, Jun**); 〒1350063 東京都江東区有明３丁目７番２６号 Tokyo (JP).

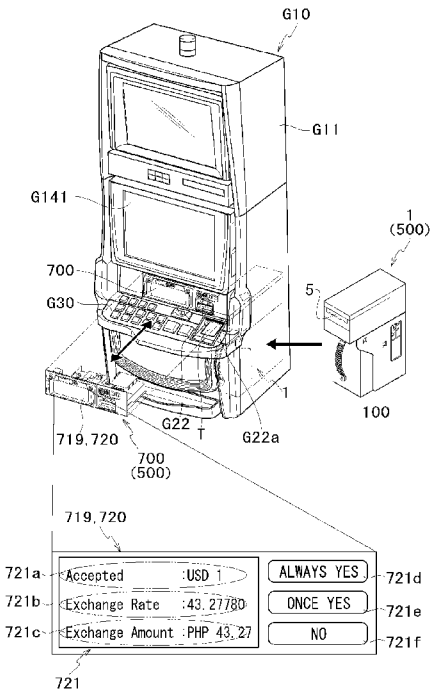
(74) 代理人: 特許業務法人梶・須原特許事務所(**KAJI, SUHARA & ASSOCIATES**); 〒5320011 大阪府大阪市淀川区西中島５－１４－２２ リクルート新大阪ビル Osaka (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ,

(54) **Title:** BANKNOTE PROCESSING TERMINAL

(54) 発明の名称： 紙幣処理端末



(57) **Abstract:** A banknote processing terminal is provided which, when a user uses foreign currency, reduces the hassle of the user making confirmations. A slot machine G10 displays a confirmation screen 721 for confirming whether or not it is acceptable to exchange a foreign currency, and can receive input for selecting whether or not obtaining further confirmation on the confirmation screen 721 is unnecessary, and in the case of receiving a selection that further confirmation is unnecessary, thereafter cancels display of the confirmation screen.

(57) 要約：ユーザが外貨を使用する際に、ユーザによる確認の手間を軽減することができる紙幣処理端末を提供する。スロットマシンＧ１０は、外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面７２１を表示し、確認画面７２１において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能であり、以後の確認が不要であるとの選択を受け付けた場合には、以後の確認画面の表示をキャンセルする。

WO 2020/162421 A1

［続葉有］

TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

— 国際調査報告（条約第21条(3)）

明　細　書

発明の名称 ： 紙幣処理端末

技術分野

[0001] 紙幣処理端末に関する。

背景技術

[0002] 従来、遊技場に設置されているゲーミングマシン等に接続される紙幣を受け入れ可能な紙幣処理端末は、当該紙幣処理端末が設置された国の地域通貨のみを受付け、その額面を鑑別可能としていた（特許文献１および２参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開２０１３－１２７８０５号公報

特許文献2：特開２０１２－１４１８９７号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ところで、外国からの旅行者や滞在者の増加に伴い、ゲーミングマシンにおいて外貨が利用できることがニーズとして高まっている。例えば、ゲーミングマシンに接続される紙幣処理端末では、ゲーミングマシンに設定された現地通貨だけではなく、外貨でもプレイできるように、紙幣処理端末が現地通貨のみならず外貨を受け入れ可能に構成されることがニーズとして存在する。即ち、紙幣処理端末が直接に外貨を受け入れ、当該紙幣処理端末の設置される国の地域通貨に換金することが可能に構成されることが求められている。ただ、紙幣処理端末がこのような構成にされる場合、外貨が投入された際には、換金レートを含む確認画面を表示し、ユーザの確認を取った上で、外貨を受け入れることが必要であると考えられる。しかしながら、外貨が投入される毎にこのような確認画面を表示してしまっては、ユーザが予め換金しておく手間よりも、却ってユーザに余計な手間を掛けさせてしまう可能性

がある。

[0005] そこで、本発明は、ユーザが外貨を使用する際の上記のような問題を解決することが可能な紙幣処理端末を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 本発明の紙幣処理端末は、

外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面が表示される表示部と、

ユーザからの入力を受け付ける入力部と、

前記入力部が受け付けた内容を記憶する記憶部と、

受け入れた通貨が外貨であるか否かを読み取る読取部と、

制御部と、

を有し、

前記入力部は、前記確認画面において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能であり、

前記制御部は、前記入力部が以後の確認が不要であるとの選択を受け付けた場合に前記記憶部に、確認が不要であることを示す情報、を記憶し、外貨を受け入れた際に前記記憶部に、前記確認が不要であることを示す情報、が記憶されている場合には前記確認画面の表示をキャンセルすることを特徴とする。

[0007] 上記構成によれば、受け入れた通貨が外貨である場合には外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面が表示され、確認画面において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能にされている。確認画面において、以後の確認が不要であることが選択された場合、以降外貨を受け入れた場合には確認画面が表示されない。これにより、ユーザは、外貨の両替の確認を最小限に抑えることができ、ユーザが外貨を使用する際に、ユーザによる確認の手間を軽減することができる。

[0008] 本発明の紙幣処理端末において、

前記制御部は、所定期間毎に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要

であることを示す情報、をリセットしてもよい。

[0009] 上記構成によれば、ユーザによって以降の確認が不要であることが選択された場合であっても、所定期間毎に当該情報がリセットされ、リセット後は再度確認画面が表示される。これにより、所定期間毎にユーザが投入する通貨が所望の紙幣であるか否かの注意喚起を行うことが可能となる。

[0010] 本発明の紙幣処理端末において、

前記制御部は、為替レートの変更時に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要であることを示す情報、をリセットしてもよい。

[0011] 上記構成によれば、ユーザによって以降の確認が不要であることが選択された場合であっても、為替レートが変更される毎に当該情報がリセットされ、リセット後は再度確認画面が表示される。これにより、レート変更の情報をユーザに通知することが可能となる。

[0012] 本発明の前記紙幣処理端末は、ゲーミングマシンであり、

前記制御部は、前記ゲーミングマシンをプレイする前記ユーザがゲームを終了した際に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要であることを示す情報、をリセットしてもよい。

[0013] 上記構成によれば、ユーザによって以降の確認が不要であることが選択された場合であっても、ゲームをプレイするユーザがゲームを終了する毎に当該情報がリセットされ、リセット後は再度確認画面が表示される。これにより、異なるユーザに入れ替わった場合でも確認画面を改めて表示することが可能となる。

図面の簡単な説明

[0014] [図1]紙幣処理端末の概略を示す説明図。

[図2]管理サーバの機能構成を示すブロック図である。

[図3]ＰＴＳ端末の拡大斜視図である。

[図4]紙幣処理システムの電気構成を示すブロック図である。

[図5]ＰＴＳ端末に表示される表示画面を示す図である。

[図6]管理サーバの設定画面を示す図である。

[図7]紙幣処理装置において実行される紙幣受け入れ処理のフローチャートである。

[図8]スロットマシンにおいて実行されるゲーム実行処理のフローチャートである。

[図9]ＰＴＳ端末において実行される両替処理のフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0015] 図１に示すように、本実施形態の紙幣処理端末５００は、紙葉類の一形態である紙幣Ｔを収納可能な構成を備える紙幣処理装置１と、管理サーバ２６０とのデータ通信を行うためのＰＴＳ端末７００とを有している。紙幣処理装置１およびＰＴＳ端末７００は、スロットマシンＧ１０に内蔵されている。即ち、スロットマシンＧ１０は、紙幣処理端末５００としての機能を実現する紙幣処理装置１及びＰＴＳ端末７００を内蔵する。スロットマシンＧ１０は、紙幣処理端末５００としての機能を実現する他、ゲームを実行するゲーミングマシンとして機能する。スロットマシンＧ１０において、紙幣処理装置１が受け入れた外貨の通貨種別と金額とを読み取り、ＰＴＳ端末７００が為替レートに基づく両替を行い、スロットマシンＧ１０が両替後の金額に相当するクレジットに基づいてゲームを実行する構成にされている。このように、本実施形態のスロットマシンＧ１０は、紙幣処理端末５００を有した構成にされているがこれに限定されず、例えば、紙幣処理端末５００は、スロットマシンＧ１０とは別の装置として構成され、スロットマシンとは別に設置されるものであってもよい。

[0016] 図１に示すように、紙幣処理端末５００は、紙幣処理装置１が外貨を受け入れた際に、ＰＴＳ端末７００が外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面７２１を表示するように構成される。確認画面７２１は、ＰＴＳ端末７００が備える表示部としてのＬＣＤ７１９に表示される。確認画面７２１には、受け入れた紙幣Ｔの通貨種別及び金額を示す受入紙幣情報７２１ａと、為替レートを示す為替レート情報７２１ｂと、両替後の現地通貨の金額を示す両替情報７２１ｃとが表示される。さらに、確認画面７２１に

は、第１承認ボタン７２１ｄと、第２承認ボタン７２１ｅと、拒否ボタン７２１ｆとが表示される。ＬＣＤ７１９の表面には、入力部としてのタッチパネル７２０が設けられており、第１承認ボタン７２１ｄと、第２承認ボタン７２１ｅと、拒否ボタン７２１ｆとが表示される箇所をタッチ操作することで、各ボタン７２１ｄ・７２１ｅ・７２１ｆに応じた入力が受け付けられる。

[0017] 第１承認ボタン７２１ｄ、及び、第２承認ボタン７２１ｅは、確認画面７２１の受入紙幣情報７２１ａ、為替レート情報７２１ｂ、及び、両替情報７２１ｃで示される両替を了承するための入力領域である。即ち、第１承認ボタン７２１ｄ、及び、第２承認ボタン７２１ｅがユーザによりタッチ操作されることで、確認画面７２１に示される両替が実行されることになる。

[0018] ただし、第１承認ボタン７２１ｄの入力領域がタッチ操作された場合には、これ以降の外貨の両替において、確認画面７２１の表示が行われないように紙幣処理端末５００が構成される。一方、第２承認ボタン７２１ｅの入力領域がタッチ操作された場合には、これ以降の外貨の両替においても、確認画面７２１の表示が行われないように紙幣処理端末５００が構成される。即ち、紙幣処理端末５００において、タッチパネル７２０は、確認画面において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能に構成されている。

[0019] 紙幣処理端末５００は、第１承認ボタン７２１ｄの入力領域がタッチ操作された場合、確認が不要であることを示す情報を記憶するように構成されている。そして、紙幣処理端末５００が次に外貨を受け入れた際には、確認が不要であることを示す情報、が記憶されている場合には確認画面７２１の表示をキャンセルするように構成されている。

[0020] このように、受け入れた紙幣が外貨である場合には外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面７２１が表示され、確認画面７２１において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能にされている。確認画面７２１において、以後の確認が不要であることが選択された

場合、以降外貨を受け入れた場合には確認画面７２１が表示されない。これにより、ユーザは、外貨の両替の確認を最小限に抑えることができ、ユーザが外貨を使用する際に、ユーザによる確認の手間を軽減することができる。

[0021] ここで、『紙幣』は、通貨の一形態である。『通貨』は、政府によって発行されている法定通貨を含むことに加えて、或るコミュニティにおいて通貨のような性質を認められた地域通貨を含むと共に、ユーロや米ドルのような国を超えて利用されている国際通貨を含む概念である。『通貨流通域』は、或る通貨が決済に使用されている地図上の範囲を示す。例えば、国単位で流通する通貨であれば、その国の国境の範囲が通貨流通域となり、複数の国が集合した地域で流通する共通の通貨であれば、その地域の範囲が通貨流通域となる。さらに、各国の一地方で流通する通貨であれば、その一地方の範囲が通貨流通域となる。

[0022] スロットマシンＧ１０はキャビネットＧ１１を備えており、キャビネットＧ１１には外部から紙幣を受け入れるための挿入口Ｇ２２ａを有したビルエントリーＧ２２が設けられている。即ち、紙幣Ｔは、ビルエントリーＧ２２の挿入口Ｇ２２ａを介して、紙幣処理装置１に受け入れられる。

[0023] 紙幣処理装置１は、スロットマシンＧ１０に内蔵されており、紙幣挿入口５が、ビルエントリーＧ２２の挿入口Ｇ２２ａに一致するようにキャビネットＧ１１内に配置される。このように、紙幣処理装置１は、ビルエントリー２２の挿入口２２ａから挿入された紙幣Ｔを内部に受け入れる。即ち、紙幣処理装置１は、紙幣Ｔを外部から紙幣挿入口５に挿入可能にスロットマシンＧ１０に内蔵されている。

[0024] 紙幣処理装置１は、スロットマシンＧ１０のキャビネットＧ１１の内部に着脱可能に設けられている。紙幣処理装置１は、挿入口としての紙幣挿入口５に挿入された紙幣Ｔを収容する収容部としての紙幣収容部（紙幣収容スタッカ）１００を備えている。紙幣処理装置１は、挿入された紙幣Ｔの紙幣情報を読み取る。

[0025] ＰＴＳ端末７００は、スロットマシンＧ１０の前面側から、キャビネット

Ｇ１１に差し込むように収容され、キャビネットＧ１１の前面の一部を構成するように、スロットマシンＧ１０に内蔵されている。ＰＴＳ端末７００は、紙幣処理装置１、及び、スロットマシンＧ１０が実行する処理を制御するゲームコントローラＧ１００のそれぞれに対して、個別にデータ通信可能に接続された構成にされている。

[0026] ここで、図２を参照して、本実施形態における管理サーバ２６０の機能的な構成を説明する。図２に示すように、管理サーバ２６０は、カジノマネジメントシステム２５０、スロットマシンマネジメントシステム２５１、および、テーブルマネジメントシステム２５２を有している。スロットマシンマネジメントシステム２５１は、複数のスロットマシンＧ１０にデータ通信可能に接続されており、各スロットマシンＧ１０からのベット情報や払出情報等の売上情報を受け付けて集計する機能を有している。

[0027] テーブルマネジメントシステム２５２は、スロットマシンＧ１０以外の複数のテーブルゲーム機Ｇ９にデータ通信可能に接続されている。テーブルゲーム機Ｇ９については詳述しないが、ポーカー、バカラ、及び、ルーレット等のテーブルゲームを実行可能な電子遊技機（ＥＧＭ）であり、本実施形態ではスロットマシンＧ１０と同様に紙幣処理端末として機能する。テーブルマネジメントシステム２５２は、各テーブルゲーム機Ｇ９からのベット情報や払出情報等の売上情報を受け付けて集計する機能を有している。

[0028] カジノマネジメントシステム２５０は、管理サーバ２６０が管理する全てのゲーミングマシンを統括するシステムであり、スロットマシンマネジメントシステム２５１、および、テーブルマネジメントシステム２５２が集計した売上情報を管理する機能を有している。また、カジノマネジメントシステム２５０は、為替レートに関する機能を有しており、例えば、複数の外貨に関する為替レートの入力を受け付ける機能、及び、為替レートを各スロットマシンＧ１０へ配信する機能等を有している。

[0029] カジノマネジメントシステム２５０に対する複数の外貨に関する為替レートの入力は、為替レートの設定権限を有した管理者等の手入力によって行わ

れる。尚、これに限定されず、カジノマネジメントシステム２５０は、為替レートを管理するサーバ等から複数の外貨に関する為替レートを取得する機能を有していてもよい。為替レートは、所定のタイミングで適用されると共に、スロットマシンマネジメントシステム２５１を介してスロットマシンＧ１０へ配信され、テーブルマネジメントシステム２５２を介してテーブルゲーム機Ｇ９へ配信される。

[0030] 尚、本実施形態では、外貨の両替は、スロットマシンＧ１０におけるＰＴＳ端末７００において行われる。即ち、スロットマシンＧ１０のＰＴＳ端末７００は、紙幣処理装置１がユーザから外貨を受け入れた場合、スロットマシンマネジメントシステム２５１を介して、カジノマネジメントシステム２５０からこの外貨に関する為替レートを取得し、受け入れた外貨を現地通貨に両替する。ここで、両替とは、外貨を物理的な現地通貨に換算したデータをユーザに関連付ける処理を示すがこれに限定されない。ユーザに関連付ける処理とは、例えば、ＰＴＳ端末７００に挿入されているＩＣカードに現地通貨に換算したデータを書き込む処理や、ユーザの所持金を管理するサーバにおいて、両替を行ったユーザの所持金に現地通貨に換算したデータを加算する処理等に相当する。

[0031] 本実施形態では、スロットマシンＧ１０のＰＴＳ端末７００が両替を行うがこれに限定されず、カジノマネジメントシステム２５０やスロットマシンマネジメントシステム２５１において両替が実行されてもよい。即ち、スロットマシンＧ１０は外貨に関する情報（通貨種別、金額等）を管理サーバ２６０に対して送信し、管理サーバ２６０は設定されている為替レートに基づいて両替を実行し、両替後の現地通貨の金額を含む情報を応答する。

[0032] また、本実施形態では、管理サーバ２６０は、カジノマネジメントシステム２５０、スロットマシンマネジメントシステム２５１、および、テーブルマネジメントシステム２５２の機能を備えるものであるがこれに限定されない。例えば、管理サーバ２６０がスロットマシンＧ１０のみを管理するものである場合、管理サーバ２６０はテーブルマネジメントシステム２５２を除

く構成にされていてもよい。さらにこの場合、スロットマシンマネジメントシステム２５１が、カジノマネジメントシステム２５０の機能を備えるものであってもよい。即ち、スロットマシンマネジメントシステム２５１が、複数の外貨に関する為替レートの入力を受け付ける機能、及び、為替レートを各スロットマシンＧ１０へ配信する機能等を有していてもよい。尚、管理サーバ２６０は、１台のサーバ装置であることに限定されず、複数台に分散して設けられるものであってもよい。

[0033] 次に、本実施形態のＰＴＳ端末７００の機械構成について具体的に説明する。

[0034] 図３に示すように、ＰＴＳ端末７００は、スロットマシンＧ１０において、ゲーム画像を表示するゲーム画像表示パネルＧ１４１と、ゲームを操作するためのボタンや上述したビルエントリーＧ２２等が設けられたコントロールパネルＧ３０との間に取り付けられている。ＰＴＳ端末７００は、ＬＣＤ７１９、タッチパネル７２０、人体検出カメラ７１２・７１３、マイク７０４・７０５、スピーカ７０７・７０８、カード挿入口７０６、および、スマートインタフェースボード７１０を備えている。

[0035] ＬＣＤ７１９は、ゲームを演出する演出画像およびゲーム結果として払い出しがある場合の情報等を表示する。ＬＣＤ７１９の表面には、タッチパネル７２０が設けられており、ＰＴＳ端末７００を、外部から操作入力が可能な入力デバイスとして機能させる。人体検出カメラ７１２・７１３は、カメラ機能によって、プレイヤーの有無を検出する。マイク７０４・７０５は、プレイヤーの音声が入力されることによってプレイヤーをゲームに参加させたり、音声認識によるプレイヤーの認証をしたりするのに使用される。スピーカ７０７・７０８は、音声によるゲームの演出を行ったり、各種の報知音を出力したりする。カード挿入口７０６は、ゲームをプレイするプレイヤーの会員カード等のＩＣカードを挿入若しくは取り出せる機構を有する。スマートインタフェースボード７１０は、上述の各構成が接続されると共にこれらの構成を制御するための制御基板であり、管理サーバ２６０等の外部との

信号の送受信を制御する。

[0036] 次に、本実施形態のスロットマシンＧ１０及び管理サーバ２６０の電気構成について説明する。

[0037] 図４に示すように、スロットマシンＧ１０内において、紙幣処理装置１及びＰＴＳ端末７００を有する紙幣処理端末５００が、通信回線３０１を介して管理サーバ２６０に接続されている。より具体的には、紙幣処理装置１とゲームコントローラＧ１００とがそれぞれＰＴＳ端末７００に接続されており、ＰＴＳ端末７００が通信回線３０１を介して管理サーバ２６０に接続されている。

[0038] 紙幣処理装置１は、制御回路基板２００Ａを備えており、この制御回路基板２００Ａ上には、ＣＰＵ（Central Processing Unit）２１０と、ＲＯＭ(Read Only Memory)２１２と、ＲＡＭ（Random Access Memory）２１４と、Ｉ／Ｏポート２２０と、が実装されている。

[0039] ＣＰＵ２１０には、Ｉ／Ｏポート２２０を介して、紙幣搬送機構６が接続されている。紙幣搬送機構６は、紙幣挿入口５から挿入された紙幣を挿入方向に沿って搬送可能にする構成、挿入状態にある紙幣を紙幣挿入口５に向けて差し戻し搬送可能にする構成、及び、挿入状態にある紙幣を紙幣収容部１００へ収容可能にする機構である。図示しないが、紙幣搬送機構６は、紙幣を搬送するための搬送ローラ、搬送ローラを駆動するモータ等の駆動源、及び、搬送される紙幣の状態や紙幣収容部１００での紙幣の状態を検知するためのセンサを有している。ＣＰＵ２１０は、これらセンサからの検知信号に基づいて、駆動源の駆動制御を行う。また、ＣＰＵ２１０には、Ｉ／Ｏポート２２０を介して、紙幣挿入口５に挿入された紙幣を検知する挿入検知センサ７、紙幣搬送機構６において搬送状態にある紙幣の情報を読み取る紙幣読取用検知センサ８、紙幣が紙幣収容部１００に排出されたことを検知する排出検知センサ１８、および、紙幣収容部１００に収容される紙幣が所定の枚数に至ったか否かを厚みで検出する磁気センサ１４０、および、紙幣収容部１００の着脱を検出する光学センサ１９が接続されている。

[0040] ＲＯＭ２１２には、紙幣搬送機構６を制御するための各種駆動装置の作動プログラムや、紙幣読取用検知センサ８で読取る紙幣についての真贋判定プログラム等の各種プログラム、及び恒久的なデータが記憶されている。ＣＰＵ２１０は、ＲＯＭ２１２に記憶されているプログラムに従って制御信号を生成し、Ｉ／Ｏポート２２０を介して上述した紙幣搬送機構６との間で信号の入出力を行い、各種駆動装置の駆動制御を行う。また、ＲＯＭ２１２には、紙幣の真贋判定を行うときに用いられる基準データ、例えば、真券紙幣の全印刷領域から取得した各種のデータ（例えば、濃淡に関するデータ、赤外線を紙幣に投光した際の透過光や反射光に関するデータなど）が基準データとして記憶されている。また、ＲＡＭ２１４には、ＣＰＵ２１０が作動する際に用いるデータやプログラムが記憶されている。ＲＡＭ２１４には、後述のＲＦＩＤタグ１０４に記憶する紙幣から読み取った紙幣情報、及び、取り付けられている紙幣収容部１００を識別する識別情報等が記憶される。紙幣収容部１００を識別する識別情報は、紙幣収容部１００のＲＦＩＤタグ１０４に予め記憶されるものであり、紙幣収容部１００を取り付けた際にＲＡＭ２１４に記憶される。

[0041] 上述の通り、ＣＰＵ２１０には、Ｉ／Ｏポート２２０を介して、紙幣読取用検知センサ（例えば、ラインセンサ）８が接続されており、この紙幣読取用検知センサ８で読取った紙幣読取データは、ＲＯＭ２１２に記憶されている基準データと比較され、紙幣の真贋判定処理が実行される。また、紙幣読取用検知センサ８は、紙幣処理装置１が受け入れた紙幣から当該紙幣の通貨種別や金額を読み取る。

[0042] また、ＣＰＵ２１０は、Ｉ／Ｏポート２２０を介して、リーダライタ１４２に、真正であると判定した紙幣に関する紙幣情報を送信するようになっている。すなわち、ＣＰＵ２１０は、紙幣読取用検知センサ８で読取った紙幣読取データを、基準データ記憶部２１６に記憶されている基準データと比較し、紙幣の真贋判定処理を実行して、その紙幣が真正であると判定した際、前記リーダライタ１４２を駆動し、紙幣収容部１００に設置されているＲＦ

ＩＤタグ１０４に対して、真正と判定した紙幣の情報の書き込みを実施する。

[0043] この場合、ＲＦＩＤタグ１０４に対しては、収容される紙幣情報（金額情報等）に加え、その紙幣が挿入された時間情報、及び、装置本体２の固有ＩＤ情報を関連付けして記憶するようにしても良い。具体的には、例えば、装置本体２に対して紙幣収容部１００を装着したときに、その紙幣処理装置１の装置本体２に予め与えられている固有のＩＤ情報を、ＲＦＩＤタグ１０４の記憶部１０４ｂに書き込んで、装置本体２と紙幣収容部１００の関連付けを行う。

[0044] また、Ｉ／Ｏポート２２０には、通信インタフェース９１が接続されている。通信インタフェース９１は、ＰＴＳ端末７００のスマートインタフェースボード７１０と接続されており、ＰＴＳ端末７００とのデータ通信を可能にしている。紙幣処理装置１は、通信インタフェース９１を介して、紙幣読取用検知センサ８により紙幣から読み取った紙幣情報に基づく紙幣情報信号等を、ＰＴＳ端末７００へ送信する。

[0045] スロットマシンＧ１０は、上述したコントロールパネルＧ３０やゲーム画像表示パネルＧ１４１を制御し、ゲームを実行するゲームコントローラＧ１００を有している。図示しないが、ゲームコントローラＧ１００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、及び、コントロールパネルＧ３０やゲーム画像表示パネルＧ１４１等が接続されるＩ／Ｏポートを有している。ゲームコントローラＧ１００には、通信インタフェースＧ１０１が接続されており、ＰＴＳ端末７００とのデータ通信を可能にしている。スロットマシンＧ１０は通信インタフェースＧ１０１を介して、ゲーム結果や、ゲームにベットされたベット内容等のゲーム情報を、ＰＴＳ端末７００へ送信する。

[0046] スロットマシンＧ１０において、ゲームコントローラＧ１００が、ＰＴＳ端末７００からクレジット情報を受信した場合、このクレジット情報に含まれるクレジット数をプレイヤーが所持する所持クレジットに加算する等のゲームに係る処理を実行する。ゲームコントローラＧ１００は、プレイヤーに

よるコントロールパネルＧ３０への入力に基づきベット内容を決定し、ベット内容が示すクレジットを所持クレジットから減算し、ベット内容に基づくゲームを開始する。

[0047] ＰＴＳ端末７００は、上述した表示部としてのＬＣＤ７１９、入力部としてのタッチパネル７２０、人体検出カメラ７１２・７１３、マイク７０４・７０５、および、スピーカ７０７・７０８を制御すると共に、外部との信号の送受信を制御するスマートインタフェースボード７１０を備えている。図示しないが、スマートインタフェースボード７１０は、ＣＰＵ、ＧＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、及び、外部との各種規格の通信を実現するための通信インタフェースを有している。スマートインタフェースボード７１０が可能な通信規格としては、ＲＳ２３２Ｃ、ＲＳ４８５、光絶縁、及び、ＵＳＢ等が挙げられるがこれに限定されない。また、スマートインタフェースボード７１０は、イーサネット（登録商標）コントローラ機能を有しており、通信回線３０１を介した管理サーバ２６０との通信が可能に構成されている。

[0048] 図示しないが、ＰＴＳ端末７００は、管理サーバ２６０から複数の通貨種別に関する為替レートを取得可能に構成されている。ＰＴＳ端末７００において、スマートインタフェースボード７１０は、紙幣処理装置１からの紙幣情報信号に基づき、紙幣処理装置１が受け入れた紙幣が外貨であると判定した場合には、スロットマシンＧ１０が設置される流通域の通貨に両替した上で相当するクレジット数を算出し、スロットマシンＧ１０へクレジット情報信号として送信する。また、スマートインタフェースボード７１０は、スロットマシンＧ１０からゲーム情報を受信した場合には、当該ゲーム情報を管理サーバ２６０へ送信する機能を有している。

[0049] また、スマートインタフェースボード７１０は、確認画面７２１においてタッチパネル７２０が以後の確認が不要であるとの選択（第１承認ボタン７２１ｄのタッチ操作）を受け付けた場合にＲＡＭに、確認が不要であることを示す情報、を記憶し、外貨を受け入れた際にＲＡＭに、確認が不要であることを示す情報、が記憶されている場合には確認画面７２１の表示をキャン

セルする制御部としての機能を有している。また、スマートインタフェースボード７１０は、管理サーバ２６０からの信号に基づき、確認が不要であることを示す情報、をリセットする機能を有している。

[0050] 尚、本実施形態において、確認が不要であることを示す情報は、スマートインタフェースボード７１０のＲＡＭに記憶されるＯＮ／ＯＦＦを示す確認不要フラグである。スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグがＯＮであるかＯＦＦであるかに基づいて、確認画面７２１の表示処理の実行をキャンセルするか否かを決定する。即ち、スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグに基づいて、外貨の両替をユーザに承認させてから実行するか、承認を得ずに自動で実行するかを決定する。

[0051] 管理サーバ２６０は、所謂コンピュータであり、センターコントローラ２６１と、ＰＴＳ端末７００から受信した情報等を格納する記憶部２６２と、外部との信号の送受信を実現するための通信インタフェース２６３と、入力装置２６４と、ディスプレイ２６５と、を有している。図示しないが、センターコントローラ２６１は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、及び、記憶部２６２や通信インタフェース２６３等が接続されるＩ／Ｏポートを有している。入力装置２６４は、管理サーバ２６０に接続されたマウス、キーボード等に限定されず、遠隔操作、又は、データの登録や変更が可能に接続された端末であってもよい。センターコントローラ２６１は、入力装置２６４からの入力やスロットマシンＧ１０からの信号に基づき、接続された記憶部２６２、通信インタフェース２６３、及び、ディスプレイ２６５等の制御を行う。また、センターコントローラ２６１は、カジノマネジメントシステム２（図２参照）から送信される為替レートを受信した場合には、当該為替レートを、データ通信可能に接続されるスロットマシンＧ１０へ送信する。

[0052] また、センターコントローラ２６１は、ＰＴＳ端末７００のスマートインタフェースボード７１０に記憶される確認が不要であることを示す情報をリセットするタイミングを設定する機能を有している。本実施形態では、確認が不要であることを示す情報をリセットするタイミングは、所定期間毎、為

替レートの変更時、及び、ゲーミングマシンをプレイするユーザがゲームを終了した時、のうちいずれかに設定可能にされている。

[0053] 次に、本実施形態のＰＴＳ端末７００において、ＬＣＤ７１９に表示される表示画面について説明する。

[0054] 図５に示すように、ＬＣＤ７１９には、確認画面７２１（図１参照）の他、通知画面７２２が表示されるようになっている。通知画面７２２は、確認画面７２１において第１承認ボタン７２１ｄまたは第２承認ボタン７２１ｅの入力領域がタッチ操作されて外貨の両替が行われた後に表示される画面である。また、通知画面７２２は、確認画面７２１において第１承認ボタン７２１ｄの入力領域がタッチ操作されて外貨の両替が行われた後、次の外貨の両替が行われる際に表示される画面である。

[0055] 通知画面７２２には、確認画面７２１と異なり、両替を了承するための入力領域や両替を拒否するための入力領域は表示されない。具体的に、通知画面７２２には、受け入れた紙幣Ｔの通貨種別及び金額を示す受入紙幣情報７２２ａと、為替レートを示す為替レート情報７２２ｂと、両替後の現地通貨の金額を示す両替情報７２２ｃと、両替後の現地通貨の金額のうちスロットマシンＧ１０へクレジットとして送信された金額が表示される。

[0056] 次に、図６を参照して、本実施形態の管理サーバ２６０に対して、確認が不要であることを示す情報をリセットするタイミングを設定する際に表示されるリセット設定画面２８０について説明する。この表示画面は、管理サーバ２６０のディスプレイ２６５や、遠隔操作又はデータの登録や変更が可能に接続される端末等に表示される。

[0057] 図６に示すように、リセット設定画面２８０には、確認が不要であることを示す情報をリセットするタイミングとして、所定期間毎、為替レートの変更時、及び、ゲーミングマシンをプレイするユーザがゲームを終了した時、のうちいずれかを選択可能に表示される。具体的に、確認が不要であることを示す情報のリセットタイミングを所定期間毎に設定する第１タイミング選択ボタン２８０ａ、確認が不要であることを示す情報のリセットタイミング

を為替レートの変更時に設定する第２タイミング選択ボタン２８０ｂ、及び、確認が不要であることを示す情報のリセットタイミングをゲーム終了時に設定する第３タイミング選択ボタン２８０ｃ、が表示されている。これらの３つ選択ボタン２８０ａ～２８０ｃは、ラジオボタンとなっており択一的に選択可能となっている。

[0058] 尚、為替レートの変更時とは、管理サーバ２６０における為替レートの変更のタイミングを示す。即ち、本実施形態では、為替レートの変更時とは、管理サーバ２６０はカジノマネジメントシステム２から為替レートを取得したタイミングを示すがこれに限定されない。また、本実施形態では、ゲーム終了時とは、ユーザがＰＴＳ端末７００のカード挿入口７０６から会員カードを取り出したタイミングを示すがこれに限定されない。

[0059] また、リセット設定画面２８０には、第１タイミング選択ボタン２８０ａには時刻設定領域２８０ｄが表示されている。時刻設定領域２８０ｄには、０時～２３時を示す２３個のチェックボックスが設けられており、リセットタイミングの時刻を指定可能となっている。これら２３個のチェックボックスは複数選択可能であり、毎日選択された時刻に確認が不要であることを示す情報がリセットされることになる。

[0060] また、リセット設定画面２８０には、設定反映ボタン２８０ｅが表示されている。設定反映ボタン２８０ｅは、設定した内容を反映させるための入力領域である。管理サーバ２６０において、リセットタイミングの設定が反映された場合、管理サーバ２６０は接続されるすべてのスロットマシンＧ１０のＰＴＳ端末７００へ設定内容を送信する。

[0061] 次に、図７を参照して、紙幣処理装置１が真正の紙幣を受け入れた際に、紙幣処理装置１のＣＰＵ２１０が実行する紙幣受け入れ処理のフローチャートを説明する。なお、紙幣を搬送するための処理については説明を省略する。

[0062] 先ず、ＣＰＵ２１０は、真正の紙幣が挿入されたか否かを判定する（Ｓ１００）。真正の紙幣が挿入されない場合（Ｓ１００：ＮＯ）、ＣＰＵ２１０

は、ステップＳ１００の処理を再実行し、真正の紙幣が挿入されるまで待機する。真正の紙幣が挿入された場合（Ｓ１００：ＹＥＳ）、ＣＰＵ２１０は、紙幣読取用検知センサ８（図４、図５および図７参照）からの信号に基づき、挿入された紙幣の紙幣情報を取得する（Ｓ１０１）。紙幣情報は、紙幣の通貨種別、紙幣の紙幣種別、及び、紙幣の金額等である。

[0063] そして、ＣＰＵ２１０は、排出検知センサ１８（図５および図７参照）からの信号に基づいて、紙幣情報を読み取った紙幣が紙幣収容部１００に収容されたか否かを判定する（Ｓ１０２）。紙幣が紙幣収容部１００に収容されない場合（Ｓ１０２：ＮＯ）、ＣＰＵ２１０は、ステップＳ１０２の処理を再実行し、紙幣が紙幣収容部１００に収容されるまで待機する。紙幣が紙幣収容部１００に収容された場合（Ｓ１０２：ＹＥＳ）、ＣＰＵ２１０は、取得した紙幣情報に基づき紙幣情報信号を構成する（Ｓ１０３）。具体的に、紙幣情報信号は、スロットマシンＧ１０の位置情報、紙幣収容部１００を識別するスタッカ識別情報、収容された紙幣の通貨種別、紙幣種別等を含む。そして、ＣＰＵ２１０は、構成した紙幣情報信号をＰＴＳ端末７００へ送信し（Ｓ１０４）、処理をステップＳ１００へ戻す。

[0064] 次に、図８を参照して、スロットマシンＧ１０のゲームコントローラＧ１００が実行するゲーム実行処理のフローチャートを説明する。

[0065] 先ず、ゲームコントローラＧ１００は、ＰＴＳ端末７００から金額信号を受信したか否かを判定する（Ｓ３００）。後述するが、金額信号は、紙幣処理装置１が受け入れた紙幣が示す金額を含む信号である。金額信号を受信した場合（Ｓ３００：ＹＥＳ）、ゲームコントローラＧ１００は、金額信号に基づくクレジット数を、設定されたデノミネーションに基づき算出し、記憶領域に記憶するプレイヤーが所持する所持クレジットに加算する（Ｓ３０１）。尚、デノミネーションとは、１クレジットに対応する現地通貨の金額である。例えば、１クレジットが１０フィリピンペソに設定されている場合、デノミネーションは１０フィリピンペソとなる。尚、デノミネーションは、ゲームコントローラＧ１００、および、ＰＴＳ端末７００のいずれで設定さ

れていてもよい。デノミネーションがＰＴＳ端末７００に設定されている場合、ゲームコントローラＧ１００は、ＰＴＳ端末７００からデノミネーションを取得する処理を実行する。

[0066] ステップＳ３０１の処理の後、または、金額信号を受信しない場合（Ｓ３００：ＮＯ）、ゲームコントローラＧ１００は、コイン投入・スタートチェック処理を行う（Ｓ３０２）。この処理では、コントロールパネルＧ３０におけるＢＥＴスイッチやスピンスイッチの入力のチェックなどが行われ、所持クレジットからベットされたクレジット数が減算される。そして、ゲームコントローラＧ１００は、スロットマシンＧ１０を識別する識別情報、ゲーム開始を示す情報、ゲームにベットされたクレジットを示す情報、クレジットの単位（デノミネーション）を示す情報等に基づいてゲーム情報信号を構成し（Ｇ３０３）、構成したゲーム情報信号をＰＴＳ端末へ送信する（Ｓ３０４）。

[0067] そして、ゲームコントローラＧ１００は、ゲーム実行処理を実行する（Ｓ３０５）。ゲーム実行処理において、ゲームコントローラＧ１００は、シンボル表示領域に配置表示するシンボルを抽選により決定し、表示されたシンボルの組み合わせに応じたゲーム結果を出力する。そして、ゲームコントローラＧ１００は、ベットされたクレジット数と出力したゲーム結果とに基づいてクレジット配当を付与するスロットゲームを実行する。例えば、シンボル表示領域は、５列×４段のマトリックス状の２０個の領域からなり、各領域に１個のシンボルが配置されるようにゲーム画像表示パネルＧ１４１に表示される。

[0068] より具体的に、ゲーム実行処理において、ゲームコントローラＧ１００は、乱数値に基づいて停止予定シンボルを決定する。そして、ゲームコントローラＧ１００は、演出用乱数値を抽出し、予め定められた複数の演出内容の何れかを抽選により決定する。そして、ゲームコントローラＧ１００は、決定した停止予定シンボルと演出内容とに基づいて、シンボル表示領域にシンボルを停止させる演出をゲーム画像表示パネルＧ１４１に表示する。そして

、ゲームコントローラＧ１００は、シンボル表示領域におけるシンボルの組合せに基づいて払出数を決定する。ゲームコントローラＧ１００は、上記のゲームの結果として払出がある場合には、払い出し数を所持クレジットに加算する。

[0069] ゲーム実行処理において、ゲームコントローラＧ１００は、シンボル表示領域におけるシンボルの組合せや、その他の抽選等の条件に応じて１回以上のフリーゲームを含むボーナスゲームを実行してもよい。フリーゲームは、ベット不要で実行可能であるゲームのことである。

[0070] そして、ゲームコントローラＧ１００は、スロットマシンＧ１０を識別する識別情報、ゲーム終了を示す情報、ゲーム結果に基づく配当クレジットを示す情報等に基づいてゲーム情報信号を構成し（Ｇ３１２）、構成したゲーム情報信号をＰＴＳ端末へ送信する（Ｓ３１３）。

[0071] そして、ゲームコントローラＧ１００は、１ゲーム終了時初期化処理を行って（Ｓ３１４）、処理をＳ３００へ戻す。１ゲーム終了時初期化処理では、例えば、ＢＥＴ数や抽選により決定されたシンボルなど、ゲームコントローラＧ１００が有するＲＡＭ等の作業領域において１回の遊技ごとに不要となるデータがクリアされる。

[0072] 次に、図９を参照して、ＰＴＳ端末７００のスマートインタフェースボード７１０が実行する両替処理のフローチャートを説明する。

[0073] 先ず、スマートインタフェースボード７１０は、紙幣処理装置１から紙幣情報信号を受信したか否かを判定する（Ｓ４００）。紙幣処理装置１から紙幣情報信号を受信した場合（Ｓ４００：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、紙幣情報信号に基づき、紙幣処理装置１が受け入れた紙幣が外貨であるか否かを判定する（Ｓ４０１）。紙幣が外貨である場合（Ｓ４０１：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、当該外貨に関する為替レートを管理サーバ２６０から取得する（Ｓ４０２）。そして、スマートインタフェースボード７１０は、為替レートに基づき、受け入れた外貨の金額に相当する現地通貨の金額を算出する（Ｓ４０３）。

[0074] そして、スマートインタフェースボード７１０は、両替の承認が不要であるか否かを判定する（Ｓ４０４）。即ち、スマートインタフェースボード７１０は、記憶する確認不要フラグがＯＮであるか否かを判定する。両替の承認が不要でない場合（Ｓ４０４：ＮＯ）、スマートインタフェースボード７１０は、確認画面７２１（図１参照）をＬＣＤ７１９に表示する（Ｓ４０５）。次に、スマートインタフェースボード７１０は、確認画面７２１において両替が承認されたか否かを判定する（Ｓ４０６）。即ち、スマートインタフェースボード７１０は、確認画面７２１において、第１承認ボタン７２１ｄまたは第２承認ボタン７２１ｅの入力領域がタッチ操作されたか否かを判定する。確認画面７２１において両替が承認されない場合（Ｓ４０６：ＮＯ）は、スマートインタフェースボード７１０は、処理をステップＳ４００に戻す。また、このとき、スマートインタフェースボード７１０は、受け入れた紙幣を排出するように紙幣処理装置１へ指示信号を送信してもよい。

[0075] 確認画面７２１において両替が承認された場合（Ｓ４０６：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、以降の承認が不要であるか否かを判定する（Ｓ４０７）。即ち、スマートインタフェースボード７１０は、確認画面７２１において、第１承認ボタン７２１ｄの入力領域がタッチ操作されたか否かを判定する。以降の承認が不要である場合（Ｓ４０７：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグをＯＮに設定する（Ｓ４０８）。

[0076] ステップＳ４０４において両替の承認が不要であると判定した場合（Ｓ４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ４０７おいて以降の承認が不要でないと判定した場合（Ｓ４０７：ＮＯ）、または、ステップＳ４０８の処理の後、スマートインタフェースボード７１０は、通知画面７２２を表示する（Ｓ４０９）。そして、スマートインタフェースボード７１０は、受け入れた紙幣に相当する現地通貨の金額を示す金額信号をスロットマシンＧ１０のゲームコントローラＧ１００へ送信する（Ｓ４１１）。即ち、紙幣処理装置１が受け入れた紙幣が現地通貨である場合には、スマートインタフェースボード７１０は

、当該現地通貨が示す金額をゲームコントローラＧ１００へ送信する。また、受け入れた紙幣が外貨である場合には、スマートインタフェースボード７１０は、ステップＳ４０３で算出した金額をゲームコントローラＧ１００へ送信する。その後、処理をステップＳ４００へ戻す。

[0077] 紙幣処理装置１から紙幣情報信号を受信しない場合（Ｓ４００：ＮＯ）、スマートインタフェースボード７１０は、スロットマシンＧ１０からゲーム情報信号を受信したか否かを判定する（Ｓ４１２）。スロットマシンＧ１０からゲーム情報信号を受信した場合（Ｓ４１２：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、ゲーム情報信号を管理サーバ２６０へ送信し（Ｓ４１３）、処理をステップＳ４００へ戻す。

[0078] ステップＳ４１１において、ゲーム情報信号を受信しないと判定した場合（Ｓ４１２：ＮＯ）、スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグをリセットするタイミングであるか否かを判定する（Ｓ４１４）。確認不要フラグをリセットするタイミングでない場合（Ｓ４１４：ＮＯ）、スマートインタフェースボード７１０は、処理をステップＳ４００へ戻す。確認不要フラグをリセットするタイミングである場合（Ｓ４１４：ＹＥＳ）、スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグをＯＦＦに設定し（Ｓ４１５）、処理をステップＳ４００へ戻す。

[0079] スマートインタフェースボード７１０は、確認不要フラグをリセットするタイミングであるか否かの判定を以下のように行う。即ち、リセットタイミングが所定期間毎である場合、スマートインタフェースボード７１０は、図示しない計時部等からの信号に基づいてリセットタイミングが設定された時刻であるか否かで確認不要フラグをリセットするタイミングであるか否かを判定する。為替レート変更信号は、管理サーバ２６０から送信される複数の通貨種別の為替レートを示す情報を含む信号である。リセットタイミングが為替レートの変更時である場合、スマートインタフェースボード７１０は、管理サーバ２６０からの為替レート変更信号を受信したか否かで確認不要フラグをリセットするタイミングであるか否かを判定する。リセットタイミン

グがゲーム終了時である場合、スマートインタフェースボード７１０は、ユーザがＰＴＳ端末７００のカード挿入口７０６から会員カードを取り出したか否かで確認不要フラグをリセットするタイミングであるか否かを判定する。

[0080] 上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判定し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を充分に参酌して解釈されることが望まれる。

[0081] 上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、１の結果を導き出すために用いられる各処理は、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各処理では、電気的又は磁気的な信号の送受信、記録等が行われる。各処理における処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各処理における処理は、人間の行動と共通

する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各処理を行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

符号の説明

[0082]

１	紙幣処理装置
８	紙幣読取用検知センサ
１００	紙幣収容部
１０４	ＲＦＩＤタグ
１４２	リーダライタ
２６０	管理サーバ
２６１	センターコントローラ
２６２	記憶部
３０１	通信回線
７００	ＰＴＳ端末
７１０	スマートインタフェースボード
１０００	紙幣処理システム
Ｇ１０	スロットマシン
Ｇ１００	ゲームコントローラ

請求の範囲

[請求項1] 外貨の両替を行ってよいか否かを確認するための確認画面が表示される表示部と、

ユーザからの入力を受け付ける入力部と、

前記入力部が受け付けた内容を記憶する記憶部と、

受け入れた通貨が外貨であるか否かを読み取る読取部と、

制御部と、

を有し、

前記入力部は、前記確認画面において以後の確認が不要であるか否かを選択する入力を受け付け可能であり、

前記制御部は、前記入力部が以後の確認が不要であるとの選択を受け付けた場合に前記記憶部に、確認が不要であることを示す情報、を記憶し、外貨を受け入れた際に前記記憶部に、前記確認が不要であることを示す情報、が記憶されている場合には前記確認画面の表示をキャンセルすることを特徴とする紙幣処理端末。

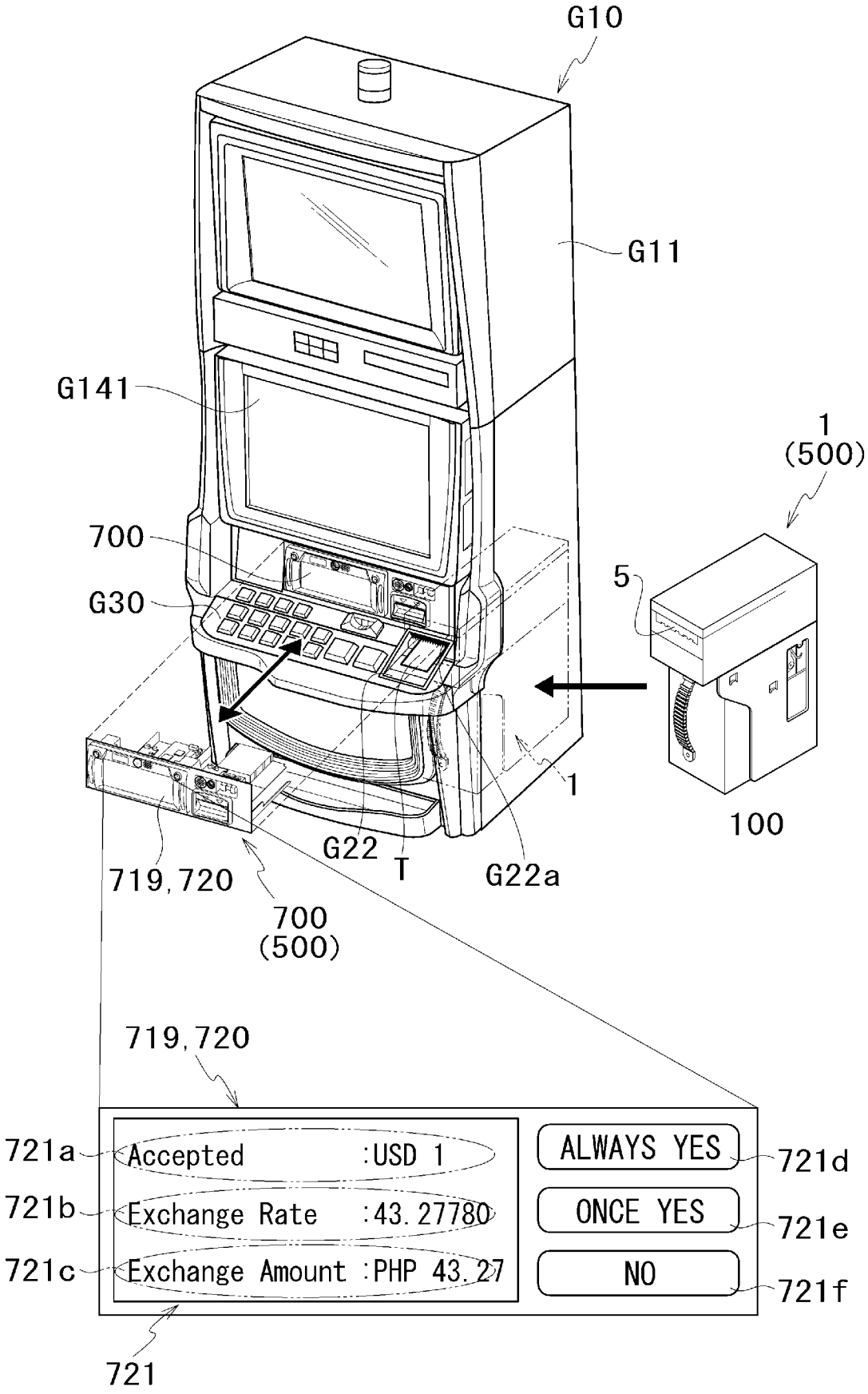
[請求項2] 前記制御部は、所定期間毎に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要であることを示す情報、をリセットすることを特徴とする請求項１に記載の紙幣処理端末。

[請求項3] 前記制御部は、為替レートの変更時に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要であることを示す情報、をリセットすることを特徴とする請求項１に記載の紙幣処理端末。

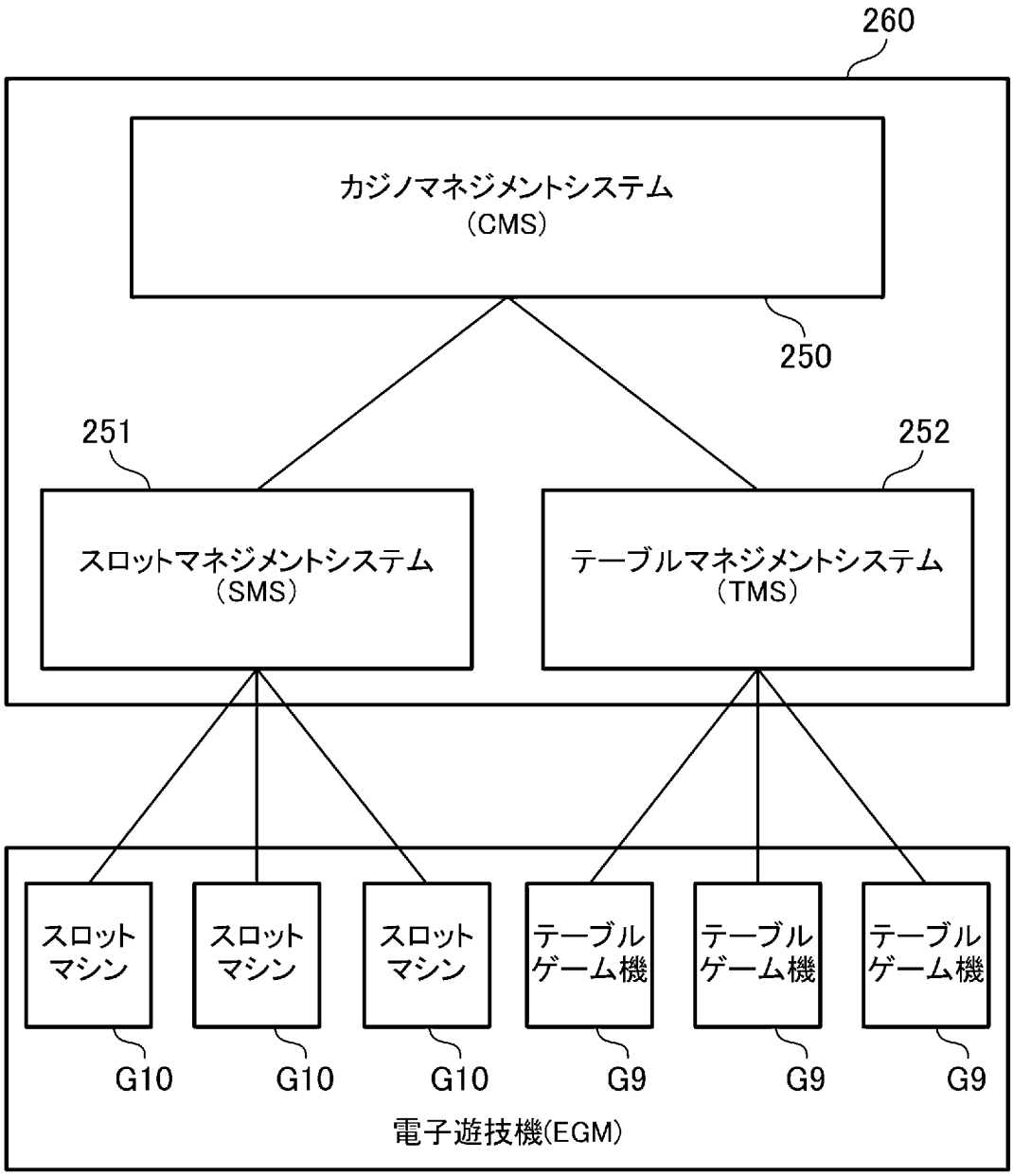
[請求項4] 前記紙幣処理端末は、ゲーミングマシンであり、

前記制御部は、前記ゲーミングマシンをプレイする前記ユーザがゲームを終了した際に、前記記憶部に記憶される、前記確認が不要であることを示す情報、をリセットすることを特徴とする請求項１に記載の紙幣処理端末。

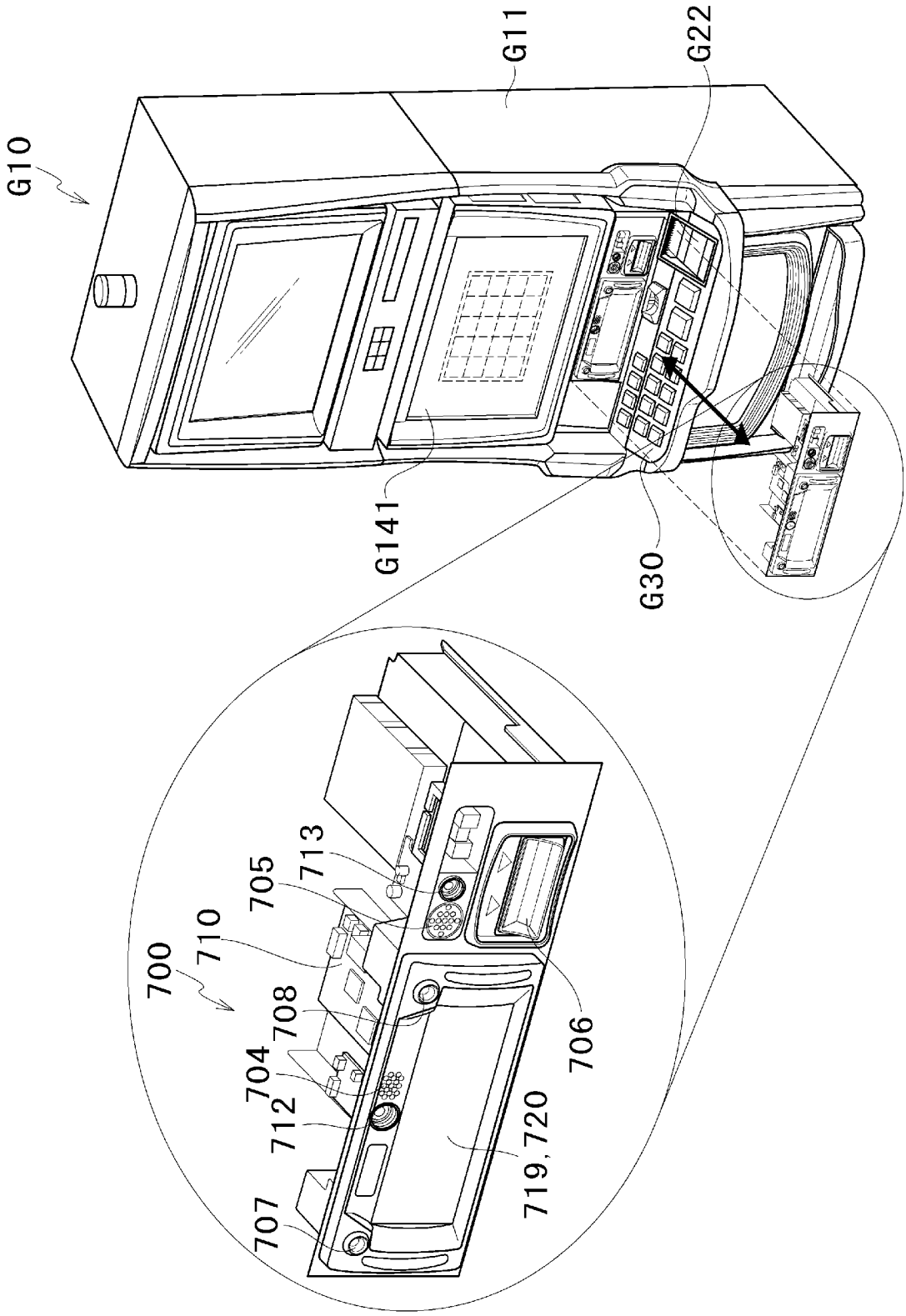
[図1]


G10
G11
G141
1
(500)
700
G30
5
1
100
G22
T
G22a
719,720
700
(500)
719,720
721a
Accepted :USD 1
721b
Exchange Rate :43.27780
721c
Exchange Amount :PHP 43.27
ALWAYS YES
721d
ONCE YES
721e
NO
721f
721

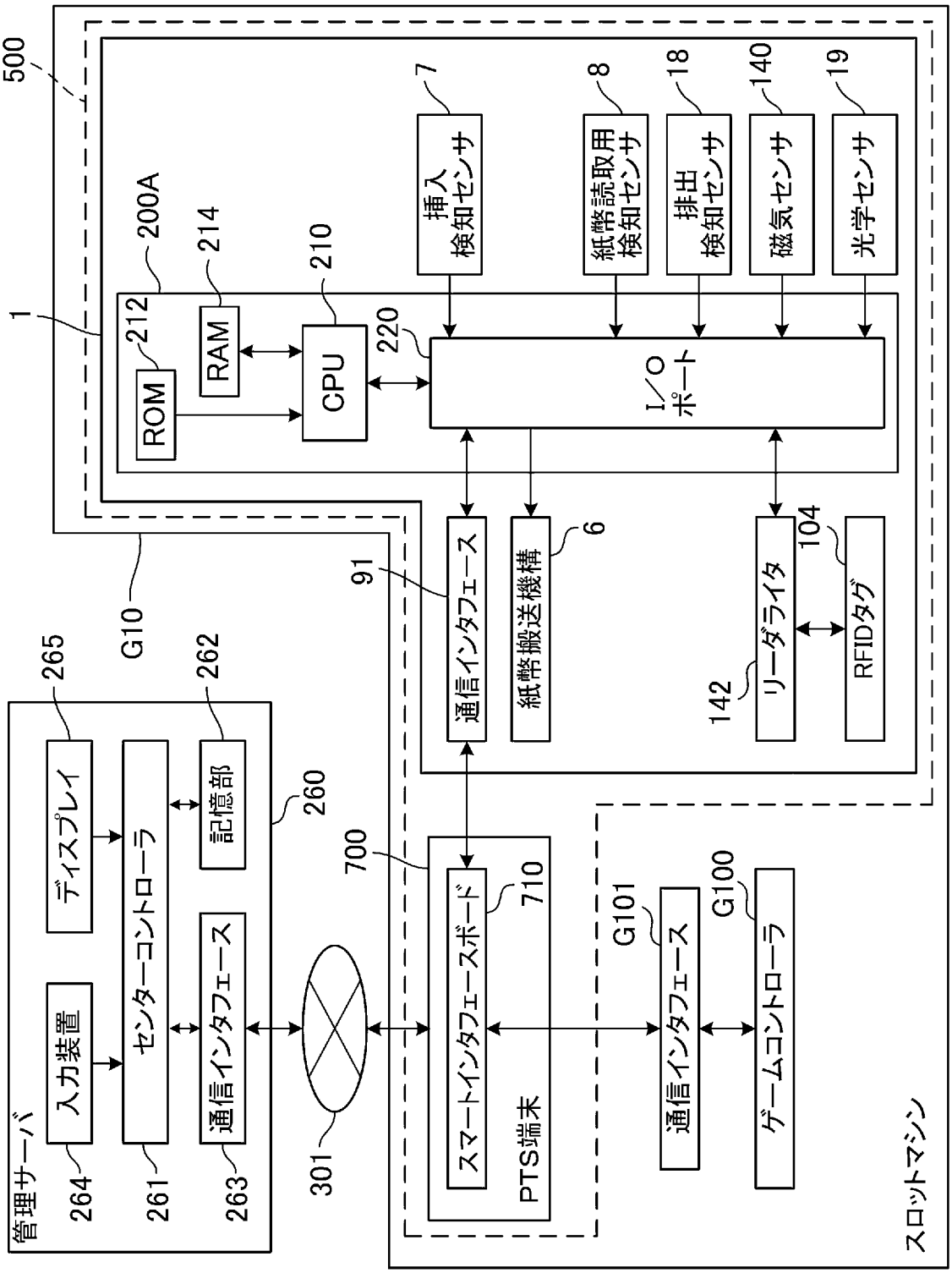
[図2]


260
カジノマネジメントシステム
(CMS)
250
251
252
スロットマネジメントシステム
(SMS)
テーブルマネジメントシステム
(TMS)
スロット
マシン
スロット
マシン
スロット
マシン
テーブル
ゲーム機
テーブル
ゲーム機
テーブル
ゲーム機
G10
G10
G10
G9
G9
G9
電子遊技機(EGM)

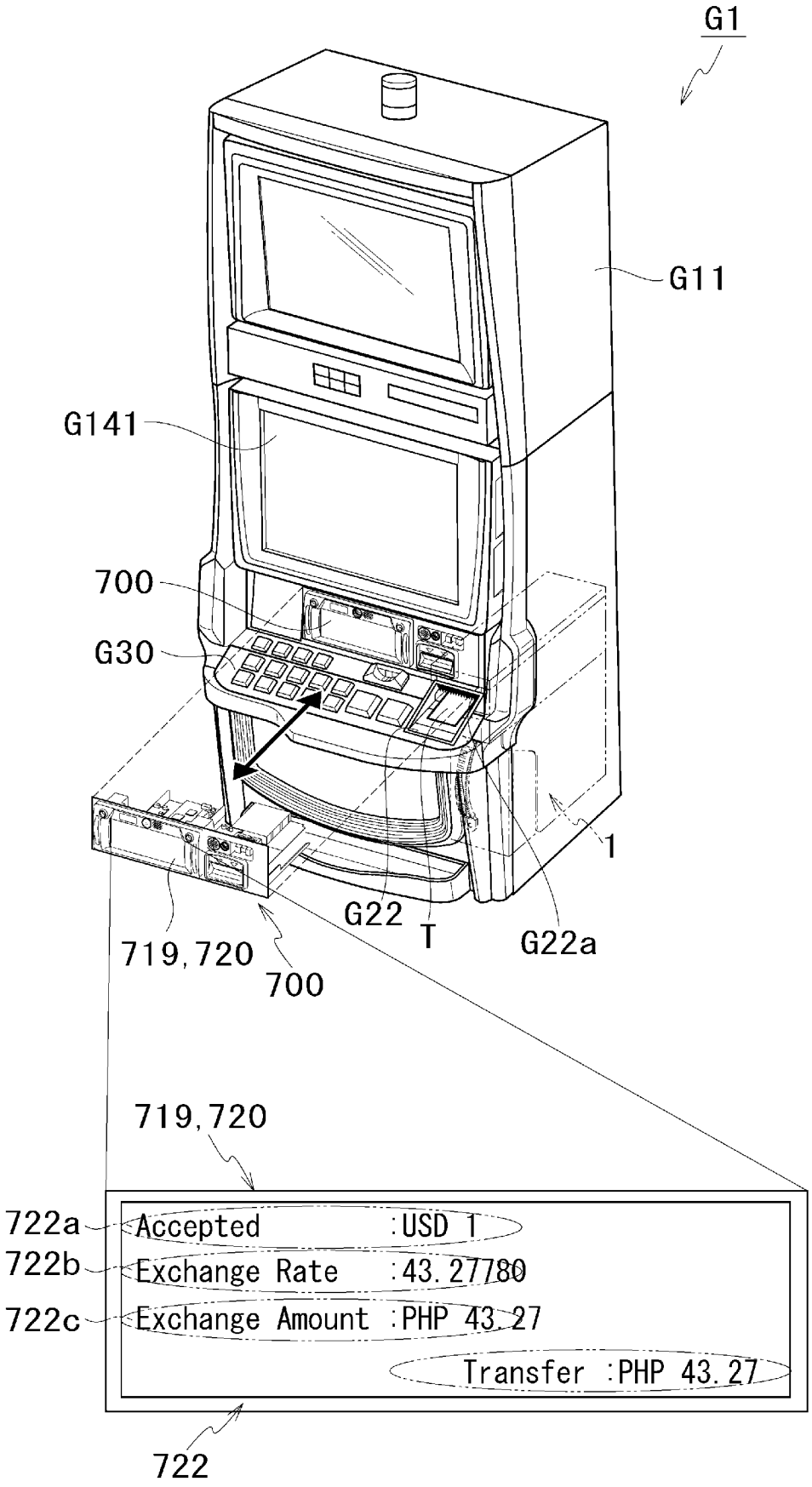
[図3]



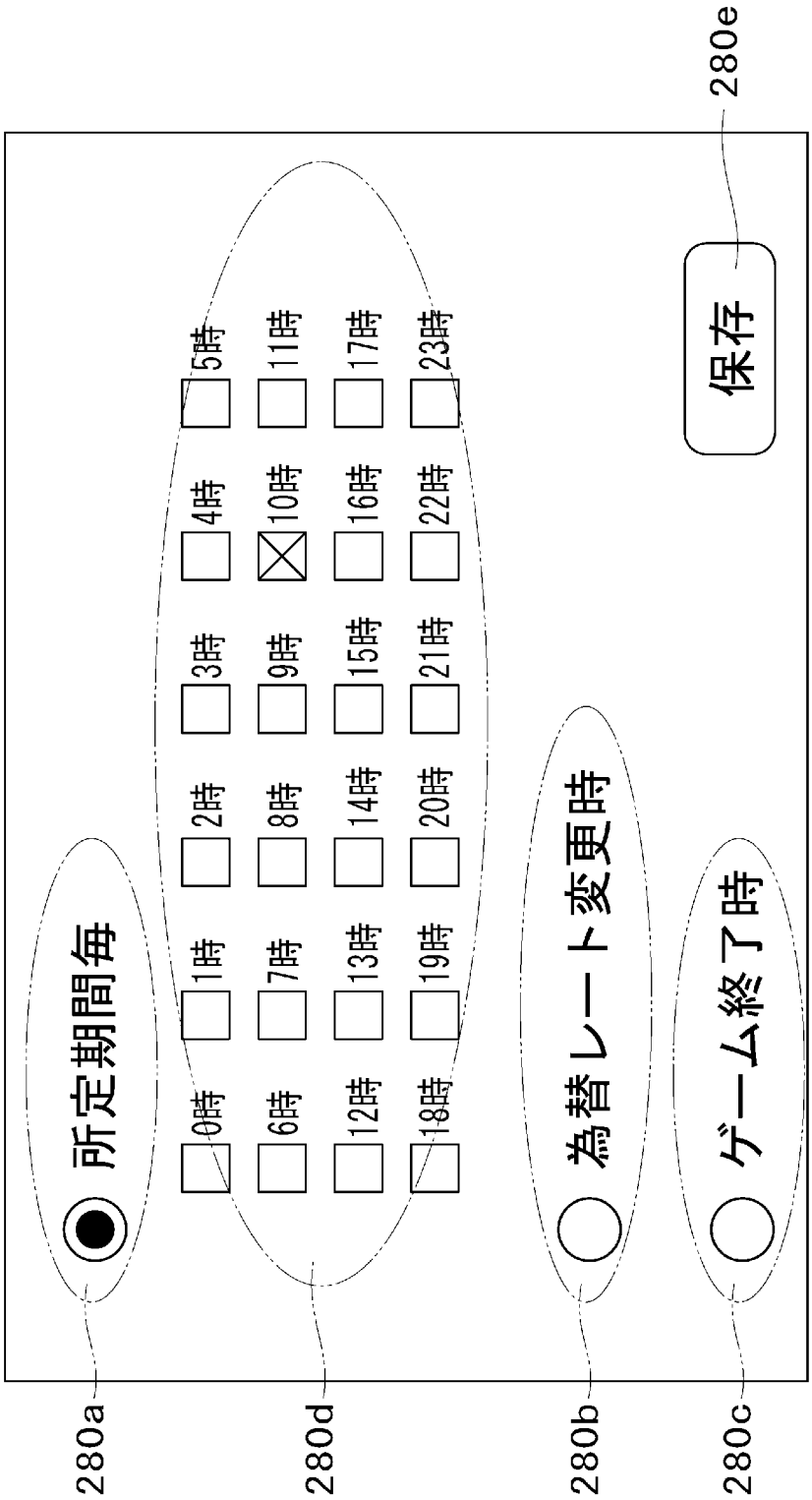
[図4]


500
1
200A
214
210
212
ROM
RAM
CPU
220
I/O
ポート
7
挿入
検知センサ
8
紙幣読取用
検知センサ
18
排出
検知センサ
140
磁気センサ
19
光学センサ
G10
91
通信インタフェース
紙幣搬送機構
6
104
RFIDタグ
142
リーダライタ
265
ディスプレイ
262
記憶部
260
700
710
スマートインタフェースボード
PTS端末
G101
通信インタフェース
G100
ゲームコントローラ
スロットマシン
管理サーバ
入力装置
センターコントローラ
通信インタフェース
264
261
263
301

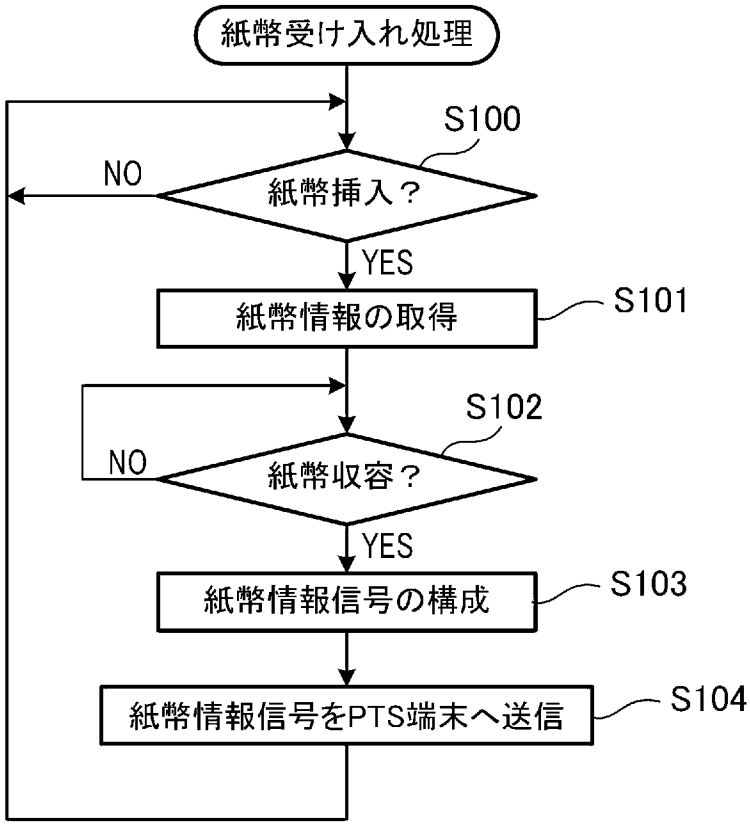
[図5]


G1
G11
G141
700
G30
1
G22
T
G22a
719,720
700
719,720
722a
Accepted :USD 1
722b
Exchange Rate :43.27780
722c
Exchange Amount :PHP 43.27
Transfer :PHP 43.27
722

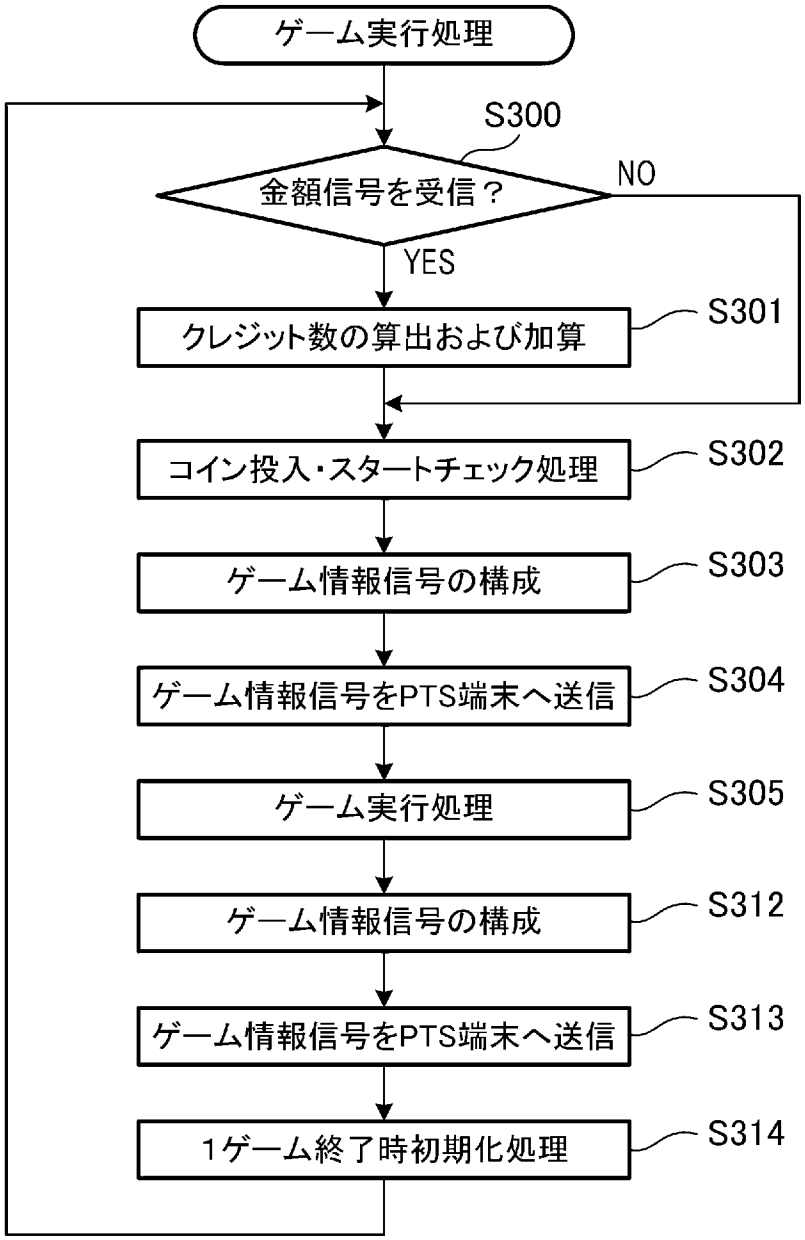
[図6]


280e
保存
所定期間毎
0時
1時
2時
3時
4時
5時
6時
7時
8時
9時
10時
11時
12時
13時
14時
15時
16時
17時
18時
19時
20時
21時
22時
23時
為替レート変更時
ゲーム終了時
280a
280d
280b
280c

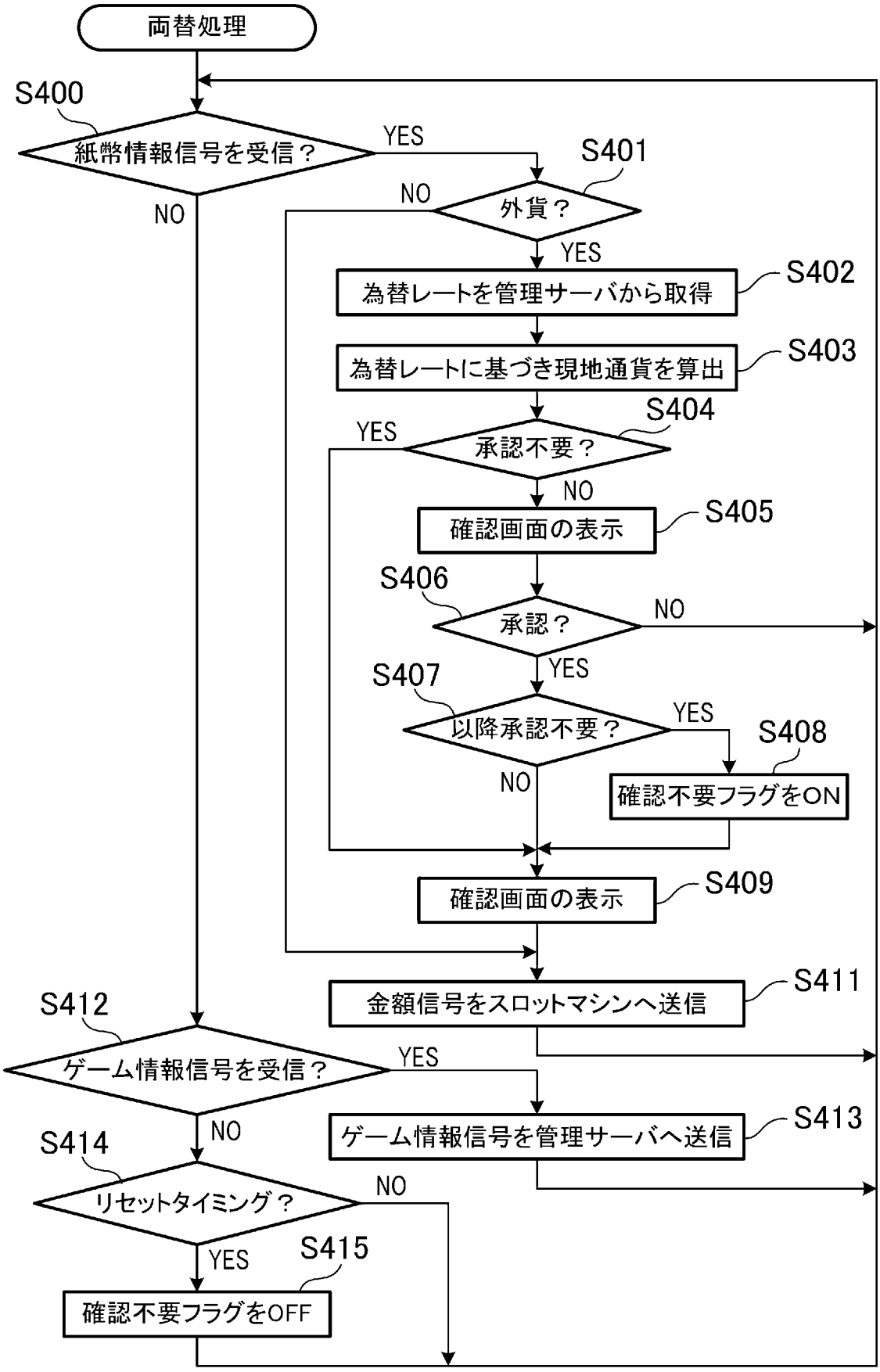
[図7]


紙幣受け入れ処理
S100
紙幣挿入？
NO
YES
S101
紙幣情報の取得
S102
紙幣収容？
NO
YES
S103
紙幣情報信号の構成
S104
紙幣情報信号をPTS端末へ送信

[図8]


ゲーム実行処理
S300
金額信号を受信？
NO
YES
クレジット数の算出および加算
S301
コイン投入・スタートチェック処理
S302
ゲーム情報信号の構成
S303
ゲーム情報信号をPTS端末へ送信
S304
ゲーム実行処理
S305
ゲーム情報信号の構成
S312
ゲーム情報信号をPTS端末へ送信
S313
1ゲーム終了時初期化処理
S314

[図9]


両替処理
S400
紙幣情報信号を受信？
YES
NO
S401
外貨？
NO
YES
S402
為替レートを管理サーバから取得
S403
為替レートに基づき現地通貨を算出
S404
承認不要？
YES
NO
S405
確認画面の表示
S406
承認？
NO
YES
S407
以降承認不要？
YES
NO
S408
確認不要フラグをON
S409
確認画面の表示
S411
金額信号をスロットマシンへ送信
S412
ゲーム情報信号を受信？
YES
NO
S413
ゲーム情報信号を管理サーバへ送信
S414
リセットタイミング？
NO
YES
S415
確認不要フラグをOFF

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP2020/004023

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F 5/04(2006.01)i; G07D 1/04(2006.01)i
FI: G07D1/04 B; A63F5/04 540; A63F5/04 605Z

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F5/04; G07D1/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2020
Registered utility model specifications of Japan	1996-2020
Published registered utility model applications of Japan	1994-2020

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2015-69422 A (OKI ELECTRIC INDUSTRY CO., LTD.) 13.04.2015 (2015-04-13) paragraphs [0038]-[0043], fig. 1-2, 5-6	1-2, 4 3
Y	JP 2018-190155 A (CANON INC.) 29.11.2018 (2018-11-29) fig. 8-9	1-2, 4
Y	JP 2016-99656 A (FUJIFILM CORPORATION) 30.05.2016 (2016-05-30) fig. 24	1-2, 4
Y	JP 2001-22228 A (FUJI XEROX CO., LTD.) 26.01.2001 (2001-01-26) fig. 9-10	1-2, 4
Y	JP 2006-208475 A (KYOCERA MITA CORP.) 10.08.2006 (2006-08-10) paragraphs [0009]-[0010], fig. 2	2, 4

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
02 April 2020 (02.04.2020)	14 April 2020 (14.04.2020)

Name and mailing address of the ISA/	Authorized officer
Japan Patent Office 3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915, Japan	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2020/004023

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
JP 2015-69422 A	13 Apr. 2015	(Family: none)	
JP 2018-190155 A	29 Nov. 2018	(Family: none)	
JP 2016-99656 A	30 May 2016	(Family: none)	
JP 2001-22228 A	26 Jan. 2001	(Family: none)	
JP 2006-208475 A	10 Aug. 2006	(Family: none)	

国際調査報告

国際出願番号
PCT/JP2020/004023

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F 5/04(2006.01)i; G07D 1/04(2006.01)i
FI: G07D1/04 B; A63F5/04 540; A63F5/04 605Z

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（ＩＰＣ））

A63F5/04; G07D1/04

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	１９２２－１９９６年
日本国公開実用新案公報	１９７１－２０２０年
日本国実用新案登録公報	１９９６－２０２０年
日本国登録実用新案公報	１９９４－２０２０年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー*	引用文献名　及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求項の番号
Y	JP 2015-69422 A (沖電気工業株式会社) 13.04.2015 (2015-04-13) 第38-43段落,第1-2,5-6図	1-2,4
A		3
Y	JP 2018-190155 A (キヤノン株式会社) 29.11.2018 (2018-11-29) 第8-9図	1-2,4
Y	JP 2016-99656 A (富士フイルム株式会社) 30.05.2016 (2016-05-30) 第24図	1-2,4
Y	JP 2001-22228 A (富士ゼロックス株式会社) 26.01.2001 (2001-01-26) 第9-10図	1-2,4
Y	JP 2006-208475 A (京セラミタ株式会社) 10.08.2006 (2006-08-10) 第9-10段落、第2図	2,4

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☑ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー
"A" 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
"E" 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
"L" 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
"O" 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
"P" 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
"T" 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
"X" 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
"Y" 特に関連のある文献であって、当該文献と他の１以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
"&" 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日
02.04.2020	14.04.2020

名称及びあて先
日本国特許庁(ISA/JP)
〒100-8915
日本国
東京都千代田区霞が関三丁目４番３号

権限のある職員（特許庁審査官）
小原　正信 3R 3803
電話番号 03-3581-1101 内線 3372

国際調査報告
パテントファミリーに関する情報

国際出願番号
PCT/JP2020/004023

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 2015-69422 A	13.04.2015	WO 2015/0454457 A1	
JP 2018-190155 A	29.11.2018	（ファミリーなし）	
JP 2016-99656 A	30.05.2016	（ファミリーなし）	
JP 2001-22228 A	26.01.2001	（ファミリーなし）	
JP 2006-208475 A	10.08.2006	（ファミリーなし）	