

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】令和 2 年 2 月 27 日 (2020.2.27)

【公開番号】特開 2018-196736 (P2018-196736A)
 【公開日】平成 30 年 12 月 13 日 (2018.12.13)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-048
 【出願番号】特願 2018-130257 (P2018-130257)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【誤訳訂正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 10 日 (2020.1.10)

【誤訳訂正 1】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーの操作を受け取る操作部と、

シンボルが表示される複数のセルを含むシンボル表示エリアを表示するディスプレイ装置と、

前記操作部および前記ディスプレイ装置と接続され、プレイヤーの操作に応じてゲームを開始し、ゲーム結果を決定する制御部とを備え、

前記制御部は、前記ゲームの開始に応じて、

前記シンボル表示エリアの前記複数のセルにそれぞれ関連付けられた複数のシンボルからなる第 1 シンボルセットを決定し、

前記複数のセルのうちの 1 つに関連付けられ、前記第 1 シンボルセットのうち当該セルに関連付けられたシンボルを置換する複数の置換シンボルからなる置換シンボルセットを決定し、

前記置換シンボルセットを第 1 置換シンボルグループと第 2 置換シンボルグループとに分割し、

前記第 1 シンボルセットおよび前記置換シンボルセットにより前記ゲーム結果を形成して前記ディスプレイ装置に表示するにあたり、前記第 1 シンボルセットに前記第 1 置換シンボルグループを適用して得られる第 1 予想払戻金と、前記第 1 シンボルセットに前記第 1 および第 2 置換シンボルグループを適用して得られる第 2 予想払戻金とが所定条件を満たす場合、前記第 1 置換シンボルグループを第 1 のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行い、前記第 1 のフィーチャーによる表示と連続、同時、又は一部重複させて、前記第 2 置換シンボルグループを第 2 のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行うゲーミングマシン。

【請求項 2】

前記制御部は、前記第 1 および第 2 予想払戻金が前記所定条件を満たさない場合、前記置換シンボルセットを単一のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行う請求項 1 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 3】

前記制御部はトリガ条件を検出し、前記置換シンボルセットは前記トリガ条件の検出に

応じて定められる請求項 1 または 2 に記載のゲーミングマシン。

【請求項 4】

前記制御部は、前記第 1 のフィーチャーと前記第 2 のフィーチャー、または単一のフィーチャーの表示の前に、前記第 1 シンボルセットを前記シンボル表示エリアに表示する請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載のゲーミングマシン。

【請求項 5】

前記ゲームはビデオスロットゲームであり、前記セルは複数の行および複数の列に配置されており、各列は前記ビデオスロットゲームのリールを画定し、前記制御部は前記第 1 シンボルセットを前記セルにおいて回転するリールをシミュレートした態様で表示し、前記シミュレートされたリールが停止した時に前記第 1 シンボルセットは前記セルに表示される請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載のゲーミングマシン。

【請求項 6】

ゲームをプレイヤーにゲーミングマシンを使用して提供するための制御方法であって、
前記ゲーミングマシンは制御部と操作部とディスプレイ装置とを含み、
前記操作部は前記プレイヤーから操作を受け取り、
前記ディスプレイ装置はシンボルが表示される複数のセルを含むシンボル表示エリアを表示し、

前記制御部は、前記操作部および前記ディスプレイ装置と接続され、プレイヤーの操作に応じてゲームを開始し、ゲーム結果を決定し、

前記ゲームの開始に応じて、

前記制御部によって、前記シンボル表示エリアの前記複数のセルにそれぞれ関連付けられた第 1 シンボルセットを決定するステップと、

前記制御部によって、前記複数のセルのうちの 1 つに関連付けられ、前記第 1 シンボルセットのうち当該セルに関連付けられたシンボルを置換する複数の置換シンボルからなる置換シンボルセットを決定するステップと、

前記制御部によって、前記置換シンボルセットを第 1 置換シンボルグループと第 2 置換シンボルグループとに分割するステップと、

前記ディスプレイ装置の前記シンボル表示エリア内で、前記第 1 シンボルセットおよび前記置換シンボルセットにより前記ゲーム結果を形成するにあたり、前記制御部は、前記第 1 シンボルセットに前記第 1 置換シンボルグループを適用して得られる第 1 予想払戻金と、前記第 1 シンボルセットに前記第 1 および第 2 置換シンボルグループを適用して得られる第 2 予想払戻金とが所定条件を満たす場合、前記第 1 置換シンボルグループを第 1 のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行い、前記第 1 のフィーチャーによる表示と連続、同時、又は一部重複させて、前記第 2 置換シンボルグループを第 2 のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行うステップとを実行する制御方法。

【請求項 7】

ゲームをプレイヤーに提供するためのゲーミングマシン用のプログラムであって、
前記ゲーミングマシンは制御部と操作部とディスプレイ装置とを含み、
前記操作部は前記プレイヤーから操作を受け取り、
前記ディスプレイ装置はシンボルが表示される複数のセルを含むシンボル表示エリアを表示し、

前記制御部は前記操作部および前記ディスプレイ装置に接続され、プレイヤーの操作に応じてゲームを開始し、ゲーム結果を決定し、

前記制御部によって、前記シンボル表示エリアの前記複数のセルに関連付けられた第 1 シンボルセットを決定するステップと、

前記制御部によって、前記複数のセルのうちの 1 つに関連付けられ、前記第 1 シンボルセットのうち当該セルに関連付けられたシンボルを置換する複数の置換シンボルからなる置換シンボルセットを決定するステップと、

前記制御部によって、前記置換シンボルセットを第 1 置換シンボルグループと第 2 置換シンボルグループとに分割するステップと、

前記ディスプレイ装置の前記シンボル表示エリア内で、前記第１シンボルセットおよび前記置換シンボルセットにより前記ゲーム結果を形成するにあたり、前記制御部は、前記第１シンボルセットに前記第１置換シンボルグループを適用して得られる第１予想払戻金と、前記第１シンボルセットに前記第１および第２置換シンボルグループを適用して得られる第２予想払戻金とが所定条件を満たす場合、前記第１置換シンボルグループの前記置換を第１のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行い、前記第１のフィーチャーによる表示と連続、同時、又は一部重複させて、前記第２置換シンボルグループを第２のフィーチャーにより表示してシンボルの置換を行うステップとを実行するゲーミングマシン用のプログラム。

【誤訳訂正２】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】０００３

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【０００３】

本発明の一態様では、ゲーミングマシンを提供する。ゲーミングマシンは、操作部と、ディスプレイ装置と、制御部と、を含む。操作部は、プレイヤーの操作を受け取る。ディスプレイ装置は、操作部に動作可能に接続されており、シンボル表示エリアを表示する。シンボル表示エリアは、グリッド状に配置された複数のセルを含む。制御部は、操作部とディスプレイ装置とに動作可能に接続されており、プレイヤーの操作に応答してゲームを開始し、ゲームの結果を定める。制御部は、ゲームの開始に応答して、さらに、

シンボル表示エリアに関連付けられた第１シンボルセットをランダムに定め、第１シンボルセットのうちの各シンボルはグループ内の複数のセルのうちの１つに関連付けられており、

置換シンボルセットをランダムに定め、置換シンボルセット内の各シンボルはグループ内の複数のセルのうちの１つに関連付けられており、グリッド内の各セルに関連付けられた第１シンボルセットからのシンボルを置換するように適合されており、

置換シンボルセットを第１置換シンボルグループと第２置換シンボルグループとに分割し、

第１置換シンボルグループの置換シンボルと第２置換シンボルグループのシンボルとをグリッドの各関連セル内に表示し、第１置換シンボルグループ、第２置換シンボルグループ、および第１シンボルセットの残余のシンボルは結果を形成し、制御部は置換シンボルを表示する際に、さらに、第１置換シンボルグループの置換シンボルを第１のフィーチャーを使用して表示し、第２置換シンボルグループ内のシンボルをグリッドの各関連セル内に第２のフィーチャーを使用して表示し、

結果に応じてプレイヤーに払戻金を付与する。

【誤訳訂正３】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】０００４

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【０００４】

本発明の別の態様では、ゲーミングマシンの制御方法が、ゲームをプレイヤーに提供する。ゲーミングマシンは、操作部と、ディスプレイ装置と、制御部と、を含む。操作部は、プレイヤーの操作を受け取る。ディスプレイ装置は、操作部に動作可能に接続されており、シンボル表示エリアを表示する。シンボル表示エリアは、グリッド状に配置された複数のセルを含む。制御部は、操作部とディスプレイ装置とに動作可能に接続されており、プレイヤーの操作に応答してゲームを開始し、ゲームの結果を定める。方法は、

制御部によって、シンボル表示エリアに関連付けられた第１シンボルセットをランダムに定め、第１シンボルセットのうちの各シンボルが、グループ内の複数のセルのうちの１

つに関連付けられるステップと、

制御部によって、置換シンボルセットをランダムに定め、置換シンボルセットの各シンボルはグループ内の複数のセルのうちの１つに関連付けられており、グリッド内の各セルに関連付けられた第１シンボルセットからのシンボルを置換するように適合されるステップと、

制御部によって、置換シンボルセットを第１置換シンボルグループと第２置換シンボルグループとに分割するステップと、

ディスプレイ装置内の表示エリア内で、第１置換シンボルグループ内の置換シンボルと第２置換シンボルグループ内のシンボルとをグリッドの各関連セル内に表示し、第１置換シンボルグループ、第２置換シンボルグループ、および第１シンボルセットの残余のシンボルは結果を形成し、制御部は置換シンボルを表示する際に第１置換シンボルグループの置換シンボルを第１のフィーチャーを使用して表示し、第２置換シンボルグループのシンボルをグリッドの各関連セル内に第２のフィーチャーを使用して表示するステップと、

制御部によって、結果に応じてプレイヤーに払戻金を付与するステップと、を含む。

【誤訳訂正４】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】０００５

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【０００５】

本発明のさらに別の態様では、ゲーミングマシン用のプログラムが、ゲームをプレイヤーに提供する。ゲーミングマシンは、操作部と、ディスプレイ装置と、制御部と、を含む。操作部は、プレイヤーの操作を受け取る。ディスプレイ装置は、操作部に動作可能に接続されており、シンボル表示エリアを表示する。シンボル表示エリアは、グリッド状に配置された複数のセルを含む。制御部は、操作部とディスプレイ装置とに動作可能に接続されており、プレイヤーの操作に応答してゲームを開始し、ゲームの結果を定める。ゲーミングマシンのプログラムは、

制御部によって、シンボル表示エリアに関連付けられた第１シンボルセットをランダムに定め、第１シンボルセットの各シンボルはグループ内の複数のセルのうちの１つに関連付けられるステップと、

制御部によって、置換シンボルセットをランダムに定め、置換シンボルセットの各シンボルはグループ内の複数のセルのうちの１つに関連付けられており、グリッド内の各セルに関連付けられた第１シンボルセットからのシンボルを置換するように適合されるステップと、

制御部によって、置換シンボルセットを第１置換シンボルグループと第２置換シンボルグループとに分割するステップと、

ディスプレイ装置内の表示エリア内で、第１置換シンボルグループの置換シンボルと第２置換シンボルグループのシンボルとをグリッドの各関連セル内に表示し、第１置換シンボルグループ、第２置換シンボルグループ、および第１シンボルセットの残余のシンボルは結果を形成し、制御部は置換シンボルを表示する際に、第１置換シンボルグループ内の置換シンボルを第１のフィーチャーを使用して表示し、第２置換シンボルグループ内のシンボルをグリッドの各関連セル内に第２のフィーチャーを使用して表示するステップと、

制御部によって、結果に応じてプレイヤーに払戻金を付与するステップと、を実行する。

【誤訳訂正５】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】０００９

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【 0 0 0 9 】

本実施形態によるゲーミングマシンは、所定のゲーム代価をプレイヤーから受領し、ゲーム結果を生成し、払戻金をプレイヤーにゲーム結果にしたがって提供する。図 1 A および図 1 B は、それぞれ、本実施形態による、ゲーミングマシン 1 0 の斜視図および正面図である。図 1 に示す通り、このゲーミングマシン 1 は、上部ディスプレイ 2 2 と下部ディスプレイ 2 4 と制御パネル 2 6 とを提供するキャビネット 2 0 を提供し、また、プレイヤー追跡ユニットまたはプレイヤーランキングユニット 5 7 (図 2 参照) を内蔵してもよい。キャビネット 2 0 は、また、各部分 (以下参照) を制御する制御部 5 0 (図 2 参照) を内蔵する。制御部 5 0 は、また、ゲームの動作中に使用される乱数発生器 (R N G) を実装する。各構成を以下に説明する。

【 誤訳訂正 6 】

【 訂正対象書類名 】 明細書

【 訂正対象項目名 】 0 0 2 6

【 訂正方法 】 変更

【 訂正の内容 】

【 0 0 2 6 】

本発明のゲームは、決定エリアまたは表示エリアまたはグリッド 6 0 を、ゲーム中に活用する。本実施形態は、ゲーム画面を下部ディスプレイ 2 4 に表示した状態を示している。図 3 A に示す通り、このゲーム画面は、シンボルを表示するための決定エリア 6 0 を有する。このようなゲーム画面を使用することによって、本実施形態のゲーミングマシン 1 0 は、決定エリア 6 0 に表示されるシンボルの入賞組み合わせにしたがって払戻金を支払うスロットマシンとして、動作する。

【 誤訳訂正 7 】

【 訂正対象書類名 】 明細書

【 訂正対象項目名 】 0 0 3 0

【 訂正方法 】 変更

【 訂正の内容 】

【 0 0 3 0 】

各仮想リールストリップ 7 1 から仮想リールストリップ 7 5 は、図 4 の実施例では、19 個のシンボルによって構成されており、それらのシンボルは、リール毎に定められた順番に並んでいる。図 5 は、図 4 に示した図のシンボルの詳細である。各仮想リールストリップ 7 1 から仮想リールストリップ 7 5 は、図 5 に示す 13 種類から成るシンボルセットから選択されたシンボルを含む。このシンボルセットは、通常のシンボルとして、カード遊びを模倣したカードシンボル (「 9 」 、 「 1 0 」 、 「 J 」 、 「 Q 」 、 「 K 」 、 および 「 A 」) と、パターンを示す写真シンボル (「 P I C - a 」 、 「 P I C - b 」 、 「 P I C - c 」 、 および 「 P I C - d 」) と、を含む。さらに、このシンボルセットは、入賞が決定した時に別のシンボルの代わりになるワイルドシンボル (「 ワイルド 」) と、ボーナスゲームを行うかどうかを決定するために使用されるトリガまたはシンボル (「 T r i g 」) (以下参照) と、を含む。これらのシンボルの各々は、勝った時のそれらの価値に関して、互いに異なるランクを有し、それらのランクは、 「 9 」 、 「 1 0 」 、 「 J 」 、 「 Q 」 、 「 K 」 、 「 A 」 、 「 P I C - d 」 、 「 P I C - c 」 、 「 P I C - b 」 、 「 P I C - a 」 の順番で徐々に上がる。勝った時に高ランクシンボルを含むシンボルの組み合わせは、勝った時の低ランクシンボルの組み合わせに比べて、より多くの勝利払戻金を得ることができる。さらに、各仮想リールストリップ 7 1 から仮想リールストリップ 7 5 は、各ゲームまたはスピンド、他のシンボル (図 5 参照) のうちの 1 つに変わる、1 つまたは複数の可変シンボル (「 i n n 」) を含むことができる。

【 誤訳訂正 8 】

【 訂正対象書類名 】 明細書

【 訂正対象項目名 】 0 0 3 2

【 訂正方法 】 変更

【訂正の内容】

【0032】

制御部50は、ディスプレイ装置28に表示される複数のシンボルを、操作部36によって受信したプレイヤーの操作にしたがって変更し、停止させ、払戻金が、決定エリア60内部に停止したシンボルにしたがって支払われ得る。

【誤訳訂正9】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0033

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0033】

表示エリア60では、入賞が決定した時に使用されるペイラインが設定される。ペイラインは、左端の列のセルから右端の列まで伸びるように設定され、入賞を決定する複数のセル64を結ぶ線である。設定されたペイライン内の実施ラインの数は、プレイヤーのための操作部36の設定ボタン38のグループ内に含まれるライン指定ボタンのグループの操作によって、選択される。制御部50は、シンボルの組み合わせであるゲームの結果に関して、同一シンボルが所定数を上回り、設定ペイライン上に揃った時に、入賞を決定し、払戻金をプレイヤーに、シンボルの種類と数とにしたがって支払う。本実施形態のゲーミングマシン10では、表示エリア60内のセルの所定の数のペイライン（ライン1～ライン40）が、3行と5列とを用いて設定されている（図6参照）。入賞を決定するためのシステムは、左端の列のセルから、所定の数の同一シンボルが設定ペイライン上に並んだ時に、入賞を決定しても良く、右端の列のセルから、所定の数の同一シンボルが設定ペイライン上に並んだ時に、入賞を決定しても良く、所定の数の同一シンボルが所定のペイライン上の連続する列の上に並んだ時に、入賞を決定してもよい。

【誤訳訂正10】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0044

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0044】

図7Aの例示的なスクリーンショット78に示す通り、第1シンボルセットは、初期結果を形成する。例示の実施形態では、ゲームはビデオスロットゲームであり、グリッド60の列は、ビデオスロットゲーム内のリールを表している。ビデオスロットゲームは、リールストリップ71からリールストリップ75の回転をシミュレーションするアニメを、各列何に提示する。例示の実施形態では、初期結果は、置換シンボルが表示される前に表示される。しかしながら、以下でより詳細に説明する通り、追加シンボルを表示するために使用されるフィーチャアニメは、リールが回転を停止する前に、リールが回転中に、および/またはリールが停止した後に、再生してもよい。置換シンボルは、残余のシンボル、つまり第1シンボルセットからの非置換シンボルと共に、ゲームの結果または最終結果を形成する。賞金または払戻金を、プレイヤーに、ゲームの最終結果に基づいて与えることができる。

【誤訳訂正11】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0045

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0045】

図7Bに戻り、多段階フィーチャが引き起こされた場合、お祝いアニメ72が表示される。以下で説明する通り、一実施形態では、置換シンボルの数および配置/位置は、ランダムに決定される。置換シンボルが定められた後、置換シンボルは、2つのグループに

分割される。いったん置換シンボルが2つのグループに分けられると、払戻金または賞金に対する置換シンボルの効果に基づいて、(1)置換シンボルの配置を、1つのフィーチャーまたはフィーチャーアニメ内に示すための、または(2)第1置換シンボルグループの配置を、第1のフィーチャーまたはフィーチャーアニメ内で、第2置換シンボルグループの配置を、第2のフィーチャーまたはフィーチャーアニメ内で示すための、決定が行われる。

【誤訳訂正12】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0068

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0068】

置換シンボルをグループに分けた後、第1置換シンボルグループを、その後、第1のフィーチャーまたは第1のフィーチャーアニメを活用して表示してもよい。第2置換シンボルグループを、その後、第2のフィーチャーアニメを活用して表示してもよい。ゲームの結果は、(グリッド60の対応するセル64内の)置換シンボルセットと、第1シンボルセットの残余のシンボルと、から形成される。払戻金を、ゲームの結果とプレイヤーによる賭け金と対応する支払表とに応じて、プレイヤーに与えることができる。

【誤訳訂正13】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0069

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0069】

本発明の別の態様では、置換シンボルセットは、暫定的な第1置換シンボルグループと暫定的な第2置換シンボルグループとに分けられる。プレイヤーへの予想払戻金または賞金は、暫定的な第1シンボルグループと暫定的な第2シンボルグループとに基づいて評価される。

【誤訳訂正14】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0070

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0070】

一実施形態では、予想払戻金が所定の基準を満たす場合、置換シンボルが、グリッド60上に、第1のフィーチャーと第2のフィーチャー、つまり、上記で説明した、第1可変リールと第2可変リールとを使用して、配置または表示される。予想払戻金が所定の基準を満たさない場合、置換シンボルは、グリッド60上に、1つのフィーチャーまたはフィーチャーアニメ、つまり、統合可変リール(上記を参照)を使用して、配置または表示される。

【誤訳訂正15】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0071

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0071】

別の実施形態では、予想払戻金が所定の基準を満たさない場合、暫定的な第1置換シンボルグループと暫定的な第2の置換シンボルグループとの別のセットが、グループのセットから選択される(図19B参照)。新しいグループ分けに基づいた予想払戻金が所定の基準を満たさない場合、暫定的な置換シンボルグループの別のセットが選択される。これ

は、所定の回数、たとえば、15回繰り返され、その後、置換シンボルが、グリッド60上に、1つのフィーチャーまたはフィーチャーアニメ、つまり、統合可変ルール（上記を参照）を使用して、配置または表示される。

【誤訳訂正16】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0072

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0072】

一実施形態では、所定の基準は、予想払戻金₁ / 予想払戻金₂ > Mとして定義される。

【誤訳訂正17】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0073

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0073】

式中、予想払戻金₁は、ゲームの結果、つまり、置換シンボルセットと第1シンボルセットからの残余のシンボルと、に基づいた予想払戻金である。

【誤訳訂正18】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0074

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0074】

式中、予想払戻金₂は、暫定的な第1置換シンボルグループと第1シンボルセットからの残余のシンボルとに基づいた予想払戻金である。

【誤訳訂正19】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0076

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0076】

上記の方法を使用して、第2置換シンボルグループの追加がプレイヤーへの払戻金に大きな効果を有する場合、置換シンボルセットを2つのグループに分け、第1シンボルセット内のシンボルのうちのいくつかを第1置換シンボルグループのシンボルによって置換することを、第1のフィーチャーアニメと第1の暫定的なグループのシンボルとを使用して示し、および、第1シンボルセット内のシンボルのうちの他のものを第2置換シンボルグループ内のシンボルによって置換することを、第2のフィーチャーアニメを使用して示すことによって、プレイヤーの期待と興奮とが増加する。この後には、プレイヤーの大きな入賞、たとえば、> M_xが、続く。しかしながら、第1置換シンボルセットに基づいた予想払戻金と、第1置換シンボルセットと第2置換シンボルセットとの組み合わせに基づいた払戻金と、の間の差がそれほど大きくない場合、つまり、所定の基準を満たさない場合、プレイヤーは、別々のフィーチャーアニメの結果に失望または苛立つかもしれない。この状況では、第1シンボルセットに基づいた結果内のシンボルのうちのいくつかを置換シンボルセットで置換することは、1つのフィーチャーアニメを使用して表示される。

【誤訳訂正20】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0080

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0080】

一実施形態では、トリガ条件が（基本ゲームまたはフリースピンのうちの1つのいずれかで）検出された場合、多段階フィーチャーゲームが開始される。一般的に、制御方法は、ゲームをプレイヤーに提供するように、ゲーミングマシン上で動作する。ゲーミングマシンは、操作部と、ディスプレイ装置と、制御部と、を含む。操作部は、プレイヤーの操作を受信するように構成されている。ディスプレイ装置は、操作部に動作可能に連結されており、シンボル表示エリアを表示するように構成されている。シンボル表示エリアは、グリッド状に配置された複数のセルを含む。制御部は、操作部とディスプレイ装置とに動作可能に連結されており、プレイヤーの操作に応答してゲームを開始し、ゲームの結果を定めるように構成されている。シンボル表示エリアに関連付けられた第1シンボルセットが、定められる。第1シンボルセットのうちの各シンボルは、グループ内の複数のセルのうちの1つに関連付けられている。置換シンボルセットは、ランダムに定められる。置換シンボルセットの各シンボルは、グループ内の複数のセルのうちの1つに関連付けられており、グリッド内の各セルに関連付けられた第1シンボルセットからのシンボルを置換するように適合されている。置換シンボルセットは、第1置換シンボルグループと第2置換シンボルグループとに分けられる。置換シンボルを、その後、ディスプレイ装置内の表示エリア内に、第1と第2とのフィーチャー（またはフィーチャーアニメ）を使用して、または単一のフィーチャー（またはフィーチャーアニメ）を使用して、表示してもよい。置換シンボルは、第1シンボルセットのシンボルの（少なくとも）いくつかを置換する。ゲームの結果は、置換シンボルセットと、第1シンボルセットからの残余のシンボル、つまり、非置換シンボルと、から成る。払戻金（または賞金）を、その後、プレイヤーに、結果に応じて支払うことができる。

【誤訳訂正21】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0098

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0098】

本実施形態では、各リールの停止位置の決定を、それぞれ使用される乱数を連続して取得すると説明したが、乱数の取得手順はこれに限定されない。たとえば、ゲームが始まった時、制御部50はこれらの乱数をまとめて取得し、停電が発生した時には、各乱数を、非消去メモリ53のストレージエリア内またはストレージ54内に格納してもよい。この種の状況では、停電などがゲーム中に発生したとしても、制御部50は、停電が発生する前のゲームが開始された時に、乱数をメモリ53またはストレージ54から取得していたため、停電から復帰した後にゲームを再開した時、ゲームの進捗を再現することができる。たとえば、多くの払戻金を得るゲーム結果が、停電が発生する直前に形成されていた場合、停電から復帰後のゲームの進捗が同様でない場合、プレイヤーは、大いに失望する。しかしながら、上述の通り、ゲームが開始された時、乱数のすべてをまとめて取得し、これらの乱数をメモリ53またはストレージ54内に保存することによって、プレイヤーのそのような大きな失望は回避され得、それは、停電が発生する前と同様のゲームの進捗を、停電から復帰した後に再現することができるからである。