

平成22年9月30日判決言渡

平成21年(行ケ)第10282号 審決取消請求事件

平成22年8月26日 口頭弁論終結

判 決

原 告 日本電動式遊技機特許株式会社

訴訟代理人弁護士	川	下	清
同	今	田	晋一
同	坂	本	勝也
同	梁		沙織
同	小	林	悠紀
同	三	井	円子
同	安	達	友基
同	新	藤	勇介
同	高	橋	幸平
同	古	賀	健介
同	池	垣	彰彦
同	山	崎	優
同	三	好	邦幸
同	河	村	利行
同	加	藤	清和
同	沢	田	篤志
同	伴	城	宏
訴訟代理人弁理士	梁	瀬	右司
同	振	角	正一

被 告 株 式 会 社 三 共

訴訟代理人弁理士 深 見 久 郎  
同 森 田 俊 雄  
同 酒 井 將 行  
同 塚 本 豊  
同 中 田 雅 彦  
同 白 井 宏 紀

主 文

- 1 原告の請求を棄却する。
- 2 訴訟費用は原告の負担とする。

事 実 及 び 理 由

## 第 1 請求

特許庁が無効 2008 - 800205 号事件について平成 21 年 8 月 7 日にした審決を取り消す。

## 第 2 事案の概要

### 1 特許庁における手続の経緯

被告は、平成元年 8 月 14 日、発明の名称を「弾球遊技機」とする発明について、特許出願をし(特願平 1 - 209756 号)、その後、平成 8 年 8 月 13 日付け手続補正書による補正を行い(甲 2)、平成 10 年 5 月 22 日、特許権の設定登録を受けた(特許第 2781920 号。登録時の発明の名称は「遊技機」。以下「本件特許」という。甲 28)。

原告は、平成 20 年 10 月 14 日、本件特許について特許無効審判請求をし(無効 2008 - 800205 号。甲 31)、被告は、平成 21 年 2 月 2 日付けで訂正請求をした(以下、この訂正を「本件訂正」という。甲 29)。特許庁は、

平成 21 年 3 月 25 日、被告に対し、本件訂正事項は新たな技術的事項を導入するものであり、本件訂正は認められない旨の職権審理結果通知書を発した(甲 36)。これに対し、被告は、平成 21 年 4 月 21 日付け意見書(甲 35)を提出した。

特許庁は、平成 21 年 8 月 7 日、「訂正を認める。本件審判の請求は、成り立たない。」との審決(以下「審決」という。)をし、その審決の謄本は、同月 19 日に原告に送達された。

## 2 特許請求の範囲の記載及び本件訂正の内容

### (1) 登録時の特許請求の範囲の記載

登録時の特許請求の範囲の記載は、次のとおりである。

#### 【請求項 1】

表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様となった場合に遊技者に有利な状態に制御される遊技機であって、

前記可変表示装置の表示結果の決定に用いられる表示結果決定用データを該可変表示装置の数回前の可変表示の段階から生成可能な表示結果決定用データ生成手段と、前記可変表示装置を可変開始させた後前記表示結果決定用データに従って決定された表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と、

前記可変表示装置の数回前の可変表示の段階において生成された前記表示結果決定用データが前記特定の表示態様に対応するものである場合に、該特定の表示態様が表示される予定となっている回の可変表示の開始以前に、前記特定の表示態様が導出表示されることを遊技者に事前に報知するための前兆報知手段とを含むことを特徴とする、遊技機。

### (2) 本件訂正後の特許請求の範囲の記載

本件訂正後の特許請求の範囲の記載は、次のとおりである(本件訂正によ

る訂正箇所を下線を付した。以下，この発明を「本件訂正発明」という。)

【請求項 1】

打玉の始動入賞領域への入賞により複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し，該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報となった場合に遊技者に有利な状態に制御されるパチンコ遊技機であって，  
前記可変表示装置の表示結果の決定に用いられる表示結果決定用データを打玉が前記始動入賞領域へ入賞したときに記憶しておくことにより，当該表示結果を導出表示するための可変表示の数回前の可変表示の段階から表示結果決定用データを生成可能な表示結果決定用データ生成手段と，前記可変表示装置を可変開始させた後前記表示結果決定用データに従って決定された表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段と，  
打玉が前記始動入賞領域へ入賞したときに生成された前記表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものであり，該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合に，前記特定の識別情報が導出表示されることを，該特定の識別情報が導出表示される回の可変表示が行なわれる前の回の前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示において遊技者に事前に報知するための前兆報知手段とを含むことを特徴とする，  
パチンコ遊技機。

3 審決の理由

審決の理由は，別紙審決書写しのとおりである。要するに，審決は本件訂正を認めた上で，本件訂正発明は，実願昭60-74971号（実開昭61-191081号）のマイクロフィルム記載の発明（甲11。以下「引用発明」という。），甲12ないし18に記載された発明及び保留玉に関する周知技術に基

づいて、当業者が容易に発明をすることができたとはいえず、特許法29条2項に違反しないから、本件特許を無効とすることはできないとするものである。

審決は、上記結論を導くに当たり、本件訂正発明と引用発明との一致点及び相違点を次のとおり認定した。

(1) 一致点

本件訂正発明と引用発明とは、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の識別情報となった場合に遊技者に有利な状態に制御される遊技機であって、前記可変表示装置の表示結果の決定に用いられる表示結果決定用データを生成可能な表示結果決定用データ生成手段と、前記可変表示装置を可変開始させた後前記表示結果決定用データに従って決定された制御を行う可変表示制御手段と、前記表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものである場合に遊技者に事前に報知するための前兆報知手段とを含む遊技機である点。

(2) 相違点

ア 相違点1

本件訂正発明はパチンコ遊技機であり、引用発明はスロットマシンである点。そして、本件訂正発明は、打玉の始動領域への入賞により可変表示を行うのに対して、引用発明は、スタートレバー及びストップボタンの操作に基づいて可変表示を行うものである点。また、表示結果決定用データについて、本件訂正発明は打玉が始動入賞領域へ入賞したときに記憶又は生成されるのに対して、引用発明はスタートレバーが操作された時点を基準にして乱数値をサンプリングし、これに基づきリクエスト信号を出力するものである点。

イ 相違点2

本件訂正発明は、表示結果決定用データ生成手段が、前記可変表示装置の表示結果の決定に用いられる表示結果決定用データを当該表示結果を導

出表示するための可変表示の回数前の可変表示の段階から表示結果決定用データを生成可能なものであるのに対して、引用発明においては、表示結果決定用データ生成手段についてかかる構成がない点。

#### ウ 相違点 3

本件訂正発明は、前兆報知手段が、前記表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものであり、かつ該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合に、前記特定の識別情報が導出表示されることを、該特定の識別情報が導出表示される回の可変表示が行なわれる前の回の前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示において遊技者に事前に報知するものを含むのに対して、引用発明においては前兆報知手段についてかかる構成がない点。

### 第 3 取消事由に関する原告の主張

審決は、本件訂正の可否に係る判断の誤り（取消事由 1）、相違点 2、3に係る容易想到性判断の誤り（取消事由 2）があるから、違法として取り消されるべきである。

#### 1 本件訂正の可否に係る判断の誤り（取消事由 1）

本件訂正は、以下のとおり、新たな技術事項の導入ないし訂正目的違反に当たり違法であるから認められるべきでない（なお、以下では、本件訂正の訂正事項 6 のうち、訂正前の請求項 1「前記可変表示装置の回数前の可変表示の段階において生成された前記表示結果決定用データが前記特定の表示態様に対応するものである場合に、該特定の表示態様が表示される予定となっている回の可変表示の開始以前に、前記特定の表示態様が導出表示されることを遊技者に事前に報知するための前兆報知手段」を、「打玉が前記始動入賞領域へ入賞したときに生成された前記表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものであり、該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される

前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合に」と訂正する部分を「訂正事項6(A)」といい、「前記特定の識別情報が導出表示されることを、該特定の識別情報が導出表示される回の可変表示が行なわれる前の回の前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示において遊技者に事前に報知するための前兆報知手段」と訂正する部分を「訂正事項6(B)」という。)

(1) 審決は、本件訂正前の明細書の「前記S65(判決注・別紙1【第8D図】の「S65」のこと。)では、常にエリア4の停止図柄データをリーチ目表示用の停止図柄データに変更するように構成したが、これに代えて、エリア4に記憶されている停止図柄データが大当たりまたは中当りの値であった場合にはエリア3に記憶されている停止図柄データをチェックし、大当たりまたは中当りの値でない場合にそのエリア3をリーチ目表示部の停止図柄データに変更してもよく、また、エリア3のチェックの結果エリア3に記憶されている停止図柄データが大当たりまたは中当りの値であった場合にはエリア2をチェックし、そのエリア2がさらに大当たりまたは中当りの値であった場合にはさらにエリア1をチェックし、大当たりまたは中当りでないエリアを捜してそのエリアをリーチ目表示用の停止図柄データに変更するように制御してもよい。」との記載(以下「審決引用部分A」という。)を根拠として、本件訂正前の明細書には、エリア4からエリア1までを順次チェックして最初にハズレとなる回をリーチ目に変更する制御が記載されていると認定し、訂正事項6(A)の「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」とは、エリア4からエリア1までのいずれかのデータを指し、「前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」とは、ハズレとなる回を指すと解されるから新たな技術事項の導入には当たらないと判断

している。

しかし、本件訂正前の明細書の【第8D図】(別紙1)及び【第9図】(別紙2)記載の実施例(以下「実施例1」という。)には、停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値が大当たり又は中当たりの値の場合、停止図柄データ記憶エリア(以下、単に「エリア」という。)4に記憶された停止図柄データのみを対象にして、「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」(ハズレの場合)、リーチ目表示用の停止図柄データに変更する旨記載されている。また、審決引用部分Aを考慮しても、せいぜいエリア4ないしエリア1に記憶された停止図柄データを対象としてリーチ目表示用の停止図柄データに変更する旨記載されているにすぎない。ところが、訂正事項6(A)は、「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」として、エリア4ないしエリア1に記憶された停止図柄データのみならず、エリア5以降に記憶されたものを含む停止図柄データ一般をリーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象とするものであって、新たな技術事項の導入に当たる。

また、審決は、訂正事項6(A)を、単にハズレの可変表示結果を示す回の可変表示において前兆報知をすると理解するが、同理解を前提にすると、訂正事項6(A)を前兆報知の条件と解さないばかりか、訂正事項6(B)のリーチ目表示用の停止図柄データへの変更が行なわれる場合を訂正事項6(A)によって限定しないことになり、訂正事項6(A)を無意味な記載と解釈することになる。そうすると、訂正事項6(A)は、特許請求の範囲を減縮するものではなく、むしろ不明瞭にするものであるから、訂正目的違反に当たる。

なお、審決引用部分Aの記載は、エリア4に記憶された停止図柄データが大当たり又は中当たりの値であった場合に関するものであり、訂正事項6

( A ) の「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に生成された打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に関するものではないこと、 審決引用部分 A 記載のようにエリア 4 ないしエリア 2 に記憶された停止図柄データが大当たり又は中当たりの値である場合には、エリア 3 ないしエリア 1 には既にリーチ目表示用の停止図柄データに変更されたデータが入っているのが通常と考えられるのであって、明細書の記載からはほとんど想定できないような場合であること、 審決引用部分 A の記載によれば、エリア 4 に記憶された停止図柄データが大当たり又は中当たりの値であった場合、エリア 3 ないしエリア 1 の停止図柄データは既にリーチ目表示に変更されている可能性があるところ、当該データは、打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データではないにもかかわらず、再度リーチ目表示用データに変更されることになるが、これは訂正事項 6 ( A ) の打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データがハズレか否かを判定するとの構成となっていないことからすれば、審決引用部分 A の記載に基づき訂正事項 6 ( A ) が新たな技術事項の導入に当たるか否かを判断することは誤りである。

( 2 ) 訂正事項 6 ( A ) の文言に従うと、エリア 4 の停止図柄データが「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」に該当し、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に該当する場合でも、更にエリア 3 ないしエリア 1 の停止図柄データについて上記条件に該当するか否かを判定することになるが、本件訂正前の明細書にはこのような記載はなく、新たな構成を追加したものである。

( 3 ) 実施例 1 において、エリア 1 ないしエリア 4 の停止図柄データは、別紙 1 【第 8 D 図】のとおり、S 6 0 において、「停止図柄決定用カウンタの現

在のカウント値を停止図柄データとして始動記憶カウンタの値に対応する停止図柄データ記憶エリアに記憶」することにより生成されるデータ（当該データは当初エリア5ないしエリア8に記憶されるが、可変表示の進行によりエリア1まで順次シフトされる。以下「S60データ」という。）と、S60において上記データが生成された後、S62において、「停止図柄データ記憶エリア1ないしエリア4が空き状態の場合に、停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値に基づいて4回分の停止図柄データを決定しエリア1ないしエリア4に記載」することにより生成されるデータ（以下「S62データ」という。）が存在することになる。この点に関し、実施例1は、上記2種の停止図柄データを区別することなく、当該データが大当たり又は中当たりか否かを判定し、リーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象としているのに対し、訂正事項6（A）は、上記2種の停止図柄データを区別し、打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データすなわち上記S60において生成されたデータについてのみ、リーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象にするものと構成しているから、訂正事項6（A）によって、新たな技術事項を導入したことになる。

（4） 実施例1では、当たりデータより前の特定のエリアのデータを対象として判定することしか記載されておらず、そのエリアを特定する方法としては、何回後の可変表示かというエリアの位置を基準とする技術が記載されているだけであるところ、エリアには当該当たりデータより後に生成されたデータが記憶されている場合があるにもかかわらず、これらのデータを生成の先後によって区別する技術内容については何ら記載されていない。したがって、本件訂正前の明細書の記載に基づいて判定の対象とするデータ又はリーチ目に変更するデータを特定しようとするのであれば、格納エリアの位置、すなわち何回後の可変表示用のデータかという回数等の要素で特定するほかない。ところが、訂正事項6（A）は、データの格納エリアを問題としない

で、データをその生成の先後によって区別し、当たりデータより前に生成されたデータを選別して処理することを特許請求の範囲としているのであるから、本件訂正前の明細書に記載のない新たな技術事項を導入したものといえる。

- (5) 本件訂正前の明細書の【第10図】(別紙3)及び【第11図】(別紙4)記載の実施例(以下「実施例2」という。)においては、停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値が大当たり又は中当たりの値ではなく、かつ始動記憶カウンタの値が記憶エリアカウンタの値未満である場合、当該停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値は停止図柄データとして記憶されることはなく、訂正事項6(A)の「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」であり、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示すデータ」に該当する場合であっても消滅するデータがあること、特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成され、かつ停止図柄データ記憶エリアのカウンタが4未満である場合に、停止図柄データ記憶エリアの空きエリアの下位から4回分の前兆パターン図柄データを記憶する処理がなされるところ、このデータは「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」に該当しないにもかかわらず、リーチ目表示用の停止図柄データへの変更に用いられること、始動記憶カウンタの値が記憶エリアカウンタの値よりも大きい場合には、停止図柄データ記憶エリアの最下位空きエリアに停止図柄決定用カウンタの現在のカウント値が停止図柄データとして記憶されるところ、この停止図柄データは、「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」であり、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に該当す

るにもかかわらず，リーチ目表示用の停止図柄データへの変更が行なわれることなく，そのまま可変表示されることなど，訂正事項6（A）の技術内容との関連性はない。したがって，訂正事項6（A）の技術内容を実施例2の記載に基づいて根拠付けることはできない。

（6） 訂正事項6（B）における「前の回」とは，1つ前の回を表す用語であり，2回以上前の回を含むものと解釈することはできない。この点に関し，被告自身，訂正後の請求項1において「数回前」と「前の回」を書き分けている上，本件特許の分割特許である特許第2772786号に関する無効審判請求事件において，本件訂正と同様の訂正請求について，「前の回までの」と訂正している。にもかかわらず，「前の回」という用語を，通常の用法に反して，「開始以前」や「数回前」と同趣旨に解釈し，1回ないし4回前のいずれかを指すものと解釈することは，特許請求の範囲を不明瞭にするものであって訂正目的違反となる。なお，審決は，「開始以前」を「前の回」に変更することについて，「前の回」が意味する時間的範囲の方が「（可変表示が行われる）回」として限定している点で時間的範囲を減縮していると認定しているが，「開始以前」という用語が意味する時間的範囲に「可変表示が行なわれる回」という限定を付するのであれば，「開始以前の回」と訂正すべきであって，「前の回」という不明瞭な記載に変更する必要はない。

## 2 相違点2，3に係る容易想到性判断の誤り（取消事由2）

（1） 引用発明においては，遊技者に対するヒットリクエストの前兆報知が，ヒットリクエスト発生後，可変表示が表示結果を導出するまでの間になされる。また，甲12においては，ヒットリクエストが発生しながらも入賞なしとなった場合に，そのヒットリクエストを次回のゲームまで保存するとの構成が示されている。引用発明の上記前兆報知に，甲12の上記ヒットリクエストの持越しの構成を採用すると，ヒットリクエストが発生して遊技者に事前に報知されたにもかかわらず，大ヒット（入賞）の導出表示ができなかつ

た場合、ヒットリクエストが持ち越されることになるが、次の可変表示においてヒットリクエストが導出表示されるとき、その導出表示される前の回は、結果的にはヒットリクエストが導出表示されない回において前兆報知をしていたことになる。

したがって、相違点2、3は、引用発明に甲12記載の発明を適用することにより、当業者にとって容易に想到することができたといえる。

(2) パチンコ遊技機においては、遊技球が始動口に入賞することによって可変表示が開始されるが、当該可変表示の進行とは関係なく遊技球を発射でき、可変表示の途中で始動口に遊技球が入賞した場合は、その入賞を無効とするのではなく、所定個数(最大4個)までは遊技球が始動口に入賞したことを記憶し(いわゆる「始動記憶」)、更に遊技球の始動口への入賞時にそれぞれ抽選が行われ、当該抽選結果のデータを、これに基づく可変表示が開始されるまで保存しておき、現在の可変表示の終了後当該抽選結果データに基づき順次可変表示結果として導出すること(いわゆる「保留玉」)は周知技術である。この点に関し、審決は、スロットマシンの一種である回胴式遊技機(いわゆるパチスロ機)が、独立した1ゲームで抽選を行うことから、パチンコ遊技機の始動記憶に関する技術とは大きく異なるとの認識を示し、これをもって、スロットマシンを引用発明とした本件審判請求を排斥する主要な論拠としている。

しかし、審決がスロットマシンにおける「1ゲームの独立」と呼んでいるものは、可変表示装置が可変中に新たな可変開始ができないという技術要素と開始操作ができない若しくは抽選ができないという人為的取決めとを同一に論じているものであり誤りである。審決がスロットマシンについて「1ゲームの独立」と指摘するものは、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則(昭和60年2月12日制定・同月13日施行)により、可変表示中における次回又はそれ以降の可変表示行為を禁止又は無効化するものに他ならな

い。そうすると、パチンコ遊技機とスロットマシンの上記差異は、制御技術の差異ではなく、遊技機に対する行政上の規制の差異によるものにすぎず、スロットマシンの技術をパチンコ遊技機に転用する際にはこれを考慮する必要はない上、上記規制を除外すれば、スロットマシンにおいても、数回前の可変表示段階から大当たり等の表示結果決定用データを生成することは可能であるといえる。また、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律は、風俗営業として用いられる遊技機については、遊技者の技術介入を必須の条件としているところ、パチスロ機においては、ヒットリクエストが発生しても、停止操作によっては大小のヒットが発生しない場合があるため、ヒットリクエストの保存、すなわち入賞しなかった場合のヒットリクエストの持越しの技術が発明されたのであり、ヒットリクエストが実現した可変表示からみれば、数回前の可変表示において、そのデータを生成、記憶し、実現まで保存することが可能といえる。さらに、上記ヒットリクエストのデータ生成後、実現までの間に事前報知が可能なことは当然である。

被告は、引用発明に保留記憶の技術を適用した場合、ビッグボーナス入賞の発生を契機として入賞が極めて頻繁に生ずるようにすることが不可能になる旨主張する。しかし、被告の主張は、保留記憶の技術を適用する場合における阻害要因とは異なる。また、ビッグボーナス入賞の発生を契機として入賞が極めて頻繁に生ずるようにするためには、通常遊技状態とビッグボーナスに入賞した場合の遊技状態を別個に制御することにより容易に解決することができる。

したがって、相違点2、3は、回胴式遊技機に関する上記法規による拘束を除外し、パチンコ遊技機とスロットマシンの間の技術移転の容易可能性を考慮すれば、引用発明に甲12及び保留玉に関する周知技術を適用することにより、当業者にとって容易に想到することができたといえる。

(3) 甲18には、スロットマシンにおいて、ビッグチャンスが当選した場

合に前兆報知を行う旨の記載があり、ビッグチャンスが表示される数回前の遊技において、特定の識別情報に対応した表示結果決定用データが生成されていることは明らかである上、ハズレとなる遊技のときに前兆報知を行なうことが記載されている。上記甲18の記載によれば、スロットマシンにおいても、遊技性を高めるため、数回前の可変表示の段階で表示結果を決定し、事前報知することの動機が存在するのであって、前兆報知の具体的構成は設計事項にすぎない。また、パチンコ遊技機では、可変表示装置には遊技者の技術介入の必要がなく、内部抽選によって当たりが決定すれば直ちに当たりとなり、回胴式遊技機のように当たっているのにハズレとすることがないため、そのままではリーチ目表示をする余地がない上、前記(2)のとおり、いわゆる保留玉は周知技術であるところ、当選結果(特定の識別情報)が導出表示されるよりも前の回において前兆報知を行なう場合、当該当選結果よりも前の回におけるハズレの表示結果決定用データ(特定の識別情報に対応するものでない表示結果決定用データ)を利用するほかなく、保留玉におけるデータの生成とこれに基づき可変表示を行なうという表示結果とのずれの間に、ハズレの可変表示でリーチ目表示をすることにしたことは、設計上の必然的な事項であり、特段の技術的な阻害要因もない。

したがって、相違点2,3は、引用発明に甲12ないし18及び保留玉に関する周知技術を適用することにより、当業者にとって容易に想到することができたといえる。

#### 第4 被告の反論

##### 1 本件訂正の可否に係る判断の誤り(取消事由1)に対して

(1) 原告は、訂正事項6(A)について、データの格納エリア(判定されるべきデータの格納エリア)を問題として、本件訂正が新たな技術事項の導入に当たる旨縷々主張している。

しかし、訂正事項6(A)は、当たりデータが生成され、その当たりデー

タが生成されるよりも前にハズレデータが生成された場合，当たりが出ることを当たりの回よりも前のハズレの回において，事前報知するものであり，データを格納するエリアは，当たりの回に対応する事前報知の回（ハズレ）を特定するための技術的事項として実施例に記載されているにすぎず，新たな技術事項の導入には当たらない。

また，審決は，審決引用部分 A の記載に基づき，本件訂正前の明細書には，リーチ目に変更するデータとして，エリア 4 に記憶された特定のデータのみならず，エリア 1 ないしエリア 4 の一般のデータが記載されている旨認定したのであって，何ら誤りはない。

さらに，訂正事項 6（A）は，「打玉が前記始動入賞領域へ入賞したときに生成された前記表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものであり，該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」と，下線を付したとおり限定したものであり，不明瞭な点もないから訂正目的違反にも当たらない。

（2）原告は，訂正事項 6（B）の「前の回」について，「1つ前の回」などと限定的に解釈した上で，訂正事項 6（B）が不明瞭である旨縷々主張するが，「前」とは，ある時点より早いことなどを表すものであり，「1つ前の回」などと限定的に解釈することは誤りであり，これを前提とする原告の主張にも理由がない。

2 相違点 2，3 に係る容易想到性判断の誤り（取消事由 2）に対して

（1）原告は，引用発明に甲 1 2 を適用するとヒットリクエストが生成されたものの結果的にハズレとなったゲームにおいて前兆報知が行われる旨主張する。しかし，その前兆報知時点では当該ゲームが大ヒットになる見込みもあり，ハズレになることが確定していない段階での前兆報知であるから，ハ

ズレとなる遊技のときに前兆報知をすることと同視することはできない。

したがって、引用発明に甲 1 2 を適用しても相違点 2 , 3 には至らない。

( 2 ) 引用発明は、「リールを回転させて 1 ゲームを開始するためのスタートレバーの操作時点を基準にして乱数値をサンプリングするものであって、その乱数値が一定範囲内のときにリクエスト信号が出力され、そのゲームで出力されたリクエスト信号に基づいて、ボーナスゲームが得やすいように停止制御される状態となるスロットマシン」であるところ、スタートレバーの操作時点を基準にして乱数値をサンプリングするのであるから、1 ゲームの途中で次回以降のゲームのための乱数値をサンプリングすることは全く想定することができず、1 ゲームそれぞれは完結している。そうすると、引用発明では、それぞれのゲームの段階において抽選を行なうものであるから、パチンコ遊技機の保留記憶に関する技術と大きく相違しており、数回前のゲームの段階から可変表示結果を決定し、かつそれを記憶しておく必要性も意義も見当たらない。また、引用発明は、ビッグボーナス入賞が発生してビッグボーナスゲームが行われると、入賞が極めて頻繁に生じるようになる上、ビッグボーナスのヒットリクエストが発生したゲームであっても、ビッグボーナス入賞の発生の有無は操作タイミングにゆだねられており、ビッグボーナスが発生するタイミングを事前に特定することはできないから、引用発明に保留記憶の技術を適用しても、ビッグボーナス入賞の発生を契機として入賞が極めて頻繁に生じるようにすることは不可能であり、引用発明に保留記憶の技術を適用することには阻害要因が存在する。

したがって、相違点 2 , 3 は、引用発明に甲 1 2 及び周知技術を適用しても、当業者にとって容易に想到することができるものであったとはいえない。

( 3 ) 甲 1 8 記載の「リールに遅れがあったゲーム」とは、リールの停止操作のタイミング次第で結果が変化し、表示結果がどのようなものになるかが予め確定したゲームでない（ハズレになることが確定していない）から、こ

れをもって、ハズレとなる遊技のときに事前報知をするということとはできないし、本件訂正発明の「前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示」に当たるということもできない。また、甲18の記載からは、20数ゲーム後にビッグチャンスを揃えることを可能にするため、具体的にどのような制御を行なっているか不明であり、20数ゲーム前からビッグチャンスとするデータを生成、記憶しているか否かも不明であり、事前報知（遅れ）時点ではビッグチャンスとなるゲームが具体的に特定されているとはいえない。

したがって、相違点2、3は、引用発明に甲12ないし18及び周知技術を適用しても、当業者にとって容易に想到できるものであったとはいえない。

## 第5 当裁判所の判断

### 1 本件訂正の可否に係る判断の誤り（取消事由1）について

(1) 原告は、訂正事項6(A)は、エリア4からエリア1までのデータのみならず、エリア5以降のデータを含む「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」一般を対象とするものとなっており、新たな技術事項の導入に当たる旨主張する。

確かに、訂正事項6(A)は、エリア5以降のデータを含む「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」についても、前兆報知の対象から除外するものではない。しかし、本件訂正前の特許請求の範囲には、「前記可変表示装置の数回前の可変表示の段階において生成された前記表示結果決定用データが前記特定の表示態様に対応するものである場合に、該特定の表示態様が表示される予定となっている回の可変表示の開始以前に、前記特定の表示態様が導出表示されることを遊技者に事前に報知するための前兆報知手段とを含むことを特徴とする」と記載されており、同記載によれ

ば、エリア 5 以降のデータを前兆報知の対象とすることを除外するものではないことを合理的に理解することができる。したがって、訂正事項 6 ( A ) により、新たな技術事項の導入に当たるとする原告の主張は、採用の限りでない。

また、原告は、訂正事項 6 ( A ) について、審決のようにエリア 4 からエリア 1 までを順次チェックして最初にハズレとなる回をリーチ目に変更するものと解釈すると訂正事項 6 ( B ) の記載と重複し、訂正事項 6 ( A ) が無意味な記載となるから訂正目的違反に当たる旨主張する。しかし、訂正事項 6 ( A ) と訂正事項 6 ( B ) の記載に一部重複する部分があるとしても、これらはいずれも前兆報知を行う場合を限定するものであり、重複記載により特許請求の範囲を不明確にするものでもないから、訂正事項 6 ( A ) が訂正目的違反に当たるということもできない。

なお、原告は、審決引用部分 A の記載はエリア 4 が当たり ( 特定の識別情報に対応する表示結果 ) の場合について説明したものであるのに対し、訂正事項 6 ( A ) はエリア 4 が当たりでない ( 特定の識別情報に対応するものではない表示結果 ) 場合の記載であること、審決引用部分 A の記載は、明細書の記載からはほとんど想定できない実施例であること、審決引用部分 A の記載に従うと、エリア 3 ないしエリア 1 のデータは、打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データではないにもかかわらず、再度リーチ目表示用データに変更されることになり、打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データがハズレか否かを判定するという訂正事項 6 ( A ) の構成となっていないことから、審決引用部分 A の記載を根拠に訂正事項 6 ( A ) が新たな技術事項の導入に当たるか否かを判断することは誤りであると主張する。しかし、審決引用部分 A には、常にエリア 4 の停止図柄データをリーチ目表示用の停止図柄データに変更するように構成することに代えて、エリア 4 に記憶されている停止図柄データが当たりであっ

た場合にはエリア 4 をリーチ目表示用の図柄データに変更することなくエリア 3 からエリア 1 を順次チェックすることが記載され、また、エリア 4 が当たりでない場合はエリア 4 により前兆報知を行うことも記載されているから、審決引用部分 A の記載を根拠として、訂正事項 6 ( A ) が新たな技術事項の導入に当たらないとした判断に誤りはない。また、エリア 4 に記憶されている停止図柄データが大当たり又は中当たりの値であった場合には、エリア 3 にはハズレのデータではなく、既にリーチ目表示用の図柄データに変更されたデータが入っている可能性が少なくない(エリア 2 及びエリア 1 についても同様)としても、そのことと新たな技術事項の導入に当たるか否かとは無関係であり、これをもって審決引用部分 A の記載から訂正事項 6 ( A ) が新たな技術事項の導入に当たらないとした判断が誤りであるということもできない。さらに、審決引用部分 A の記載によれば、エリア 4 に記憶された停止図柄データが大当たり又は中当たりの値であった場合、エリア 3 ないしエリア 1 の停止図柄データは、打玉の始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データではないにもかかわらず、再度リーチ目表示用の停止図柄データに変更されることがあるとしても、訂正事項 6 ( A ) は、「入賞により生成された表示結果決定用データ」でない場合に前兆報知を行わないことを定めたものとは認め難く、この場合にも前兆報知を行うリーチ目表示用の停止図柄データに変更するように構成することに特段の不都合もない。

以上によれば、原告の上記主張はいずれも採用することができない。

( 2 ) 原告は、訂正事項 6 ( A ) の文言に従うと、エリア 4 の停止図柄データが「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」に該当し、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に該当する場合でも、更にエリア 3 ないしエリア 1 の停止図柄データについて上記条件に該当するか否かを判定することになるとして、訂正事項 6 ( A )

は、新たな構成を追加したものであると主張する。

この点、確かに、訂正事項6（A）によれば、エリア4の停止図柄データが「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」に該当し、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に該当する場合でも、更にエリア3ないしエリア1の停止図柄データについて上記条件に該当するか否かを判定することとなる。しかし、本件訂正前の明細書の特許請求の範囲においても、エリア4の停止図柄データが「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」に該当し、かつ「特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合」に該当する場合に、更にエリア3ないしエリア1の停止図柄データについて上記条件に該当するか否かを判定することは排除されていない。したがって、訂正事項6（A）により、新たな技術事項が導入されたとする原告の主張は、採用の限りでない。原告の上記主張は採用することができない。

（3）原告は、実施例1において、エリア1ないしエリア4の停止図柄データにはS60データとS62データが存在するにもかかわらず、これらを区別することなく、当該データが大当たり又は中当たりか否かを判定し、リーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象とするのに対し、訂正事項6（A）はこれらを区別し、S60データのみをリーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象にしているから、新たな技術事項を導入したと主張する。

確かに、S62データは、「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に」生成された表示結果決定用データでも、「打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データ」でもないから、訂正事項6（A）によれば、S62データはリーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象にならないようにも見える。

しかし、訂正事項6(A)の「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前に打玉の前記始動入賞領域への入賞により生成された表示結果決定用データが前記特定の識別情報に対応するものでない表示結果を示す場合に」との記載は、「該特定の識別情報に対応する表示結果決定用データが生成される前」に生成されたデータや「入賞により生成された表示結果決定用データ」ではない場合に前兆報知を行わないことを規定したものと認められない。

したがって、新たな技術事項を導入したとする原告の上記主張は採用することができない。

(4) 原告は、実施例1において、停止図柄データ記憶エリアには当該当たりデータの生成前に記憶されたデータのみならず生成後に記憶されたデータが存在するにもかかわらず、その生成の先後によってデータを区別する技術内容に関する記載がないから、本件訂正前の明細書の記載に基づいて判定の対象とするデータ又はリーチ目に変更するデータを特定するためには、格納エリアの位置により特定するほかないところ、訂正事項6(A)は、データの格納エリアを問題とせず、データをその生成の先後により区別し、当該当たりデータより前に生成されたデータを選別して処理することを特許請求の範囲としているから、新たな技術事項を導入したものといえると主張する。

しかし、本件訂正前の明細書の特許請求の範囲においても、判定の対象とするデータ又はリーチ目に変更するデータを格納エリアの位置により特定するとの記載がされているわけではない。また、前記(3)のとおり、訂正事項6(A)は、当該当たりデータ生成後に生成されたS62データについて言及するものではなく、本件訂正後においてS62データもリーチ目表示用の停止図柄データに変更する対象にしたとしても、判定の対象とするデータ又はリーチ目に変更するデータを格納エリアの位置により特定する必要があると解することはできない。

したがって、新たな技術事項を導入したとする原告の上記主張は採用することができない。

(5) 原告は、本件訂正前の特許請求の範囲の記載における「開始以前」を「前の回」と訂正したことは、特許請求の範囲を不明瞭にするものであり訂正目的違反になる旨主張する。

しかし、原告の主張は、以下のとおり、失当である。すなわち、「前の回」とは、「1つ前の回」のほか「以前の回」すなわち「それより前の回」を意味し、「それより前の回」には2回以上前の回を含むものと解される(甲37ないし39, 乙1, 2参照)。また、実施例1では、「特定の識別情報が導出表示される回の可変表示が行われる」回の1回前に「特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示」の回が生じるとは限らず、1回前に「特定の識別情報に対応する表示結果となる可変表示」の回が生じる可能性もあり、このような場合、2回以上前の回に「特定の識別情報に対応するものでない表示結果となる可変表示」の回が生じることになる。そうすると、訂正事項6(B)の「前の回」を「1回前あるいは2回以上前のいずれかの回」を意味するとし(なお、前記(1)のとおり、「前の回」は1回ないし4回前のいずれかを指すとは限らない。),「開始以前」が意味する時間的範囲よりも、「前の回」が意味する時間的範囲の方が、「(可変表示が行われる)回」として限定しているという意味において、時間的範囲を減縮しているとした審決に誤りはなく、上記原告の主張は採用することができない。

(6) 以上のとおり、訂正事項6が新たな技術事項の導入又は訂正目的違反に当たるとの原告の主張はいずれも採用することができず、本件訂正が認められるとした審決の判断に誤りはない。

2 相違点2, 3に係る容易想到性判断の誤り(取消事由2)について

(1) ア 原告は、引用発明の前兆報知に甲12のヒットリクエストの持越しの構成を採用すると、結果的にはヒットリクエストが導出表示されない回

において前兆報知をしていたことになるから，相違点 2，3 は，引用発明に甲 1 2 記載の発明を適用することにより，当業者にとって容易に想到することができる旨主張する。

イ この点に関し，甲 1 1 には，「本考案は，特定の入賞が得られやすい状態になっている場合に，これを表示するようにしたスロットマシンに関するものである。」( 2 頁 5 ないし 7 行 )，「従来のスロットマシンにおいては，前記マイクロコンピュータによって入賞リクエスト信号が得られた場合でも，それが表示されることがないため，遊技者にとっては折角のチャンスでありながらこれを知ることができない。特に，上述したようなボーナスゲームのリクエスト信号が発生されていたとしても格別の注意を喚起することなくゲームが続行されてしまう。本考案は上記のような背景を考慮してなされたもので，ボーナスゲームあるいは高配当が得られるような特定の入賞が発生されやすい状態になっている場合には，これを遊技者に報知することによって遊技者に大きな期待感を与え，ゲームの興趣をさらに盛り上げるようにしたスロットマシンを提供することを目的とする。」( 4 頁 8 行ないし 5 頁 2 行 )，「リクエスト信号発生回路 3 8 からリクエスト信号が発生されたときには，表示ランプ駆動回路 5 5 に駆動信号が出力される。この結果，配当パネル 1 5 内に設けられた表示ランプ 1 6 が点灯動作してリクエスト信号の発生，すなわちボーナスゲームとなるシンボルの組み合わせが得やすいように，リール 4 ~ 6 が停止制御される状態になっていることを表示する。しかし，ストップボタン 1 1 ~ 1 3 の操作タイミングとリール 4 ~ 6 の停止タイミングとがあまりかけ離れていると，不自然な感じがでてくるから，上述したようにシンボル「7」がでるようにリール 4 ~ 6 の停止制御を行うことには限度がある。」( 1 2 頁 4 行ないし 1 7 行 ) との記載がある。

また，甲 1 2 には，「本発明はマイクロコンピュータの利用により，電

子的に統括制御されたスロットマシンに関するものである。」( 2 頁左上欄 7 ないし 9 行 ), 「スロットマシンは基本的には, 何種かのシンボルマークが周縁部に配列された例えば 3 個のリールを高速回転させ, これらが停止された時点で所定の窓位置に現れた各リールのシンボルマークがいかなる組み合わせになっているかで入賞が決定される。」( 2 頁左上欄 1 2 ないし 1 7 行 ), 「ゲーム毎にサンプリングされる乱数値を予め設定記憶された入賞確率テーブル中の数値と照合してその入賞を決定するようにしてある。」( 2 頁左下欄 1 9 行ないし右下欄 1 行 ), 「こうして決定された入賞に見合うシンボルマークの組み合わせが得られるように, あるいは得られ易いように, 各リールをリールストップボタンが操作されてから停止させるまでの間に監視制御するものである。」( 2 頁右下欄 2 ないし 6 行 ), 「仮にストップボタンが押されてからリールが 1 回転するまでの間に実際にリールを停止させればよいものとするれば, リセット信号発生からストップボタン操作までの間にモータに送られたパルス数を考慮して, さらに送るパルス数を調節することで任意のシンボルマークが窓に現れて停止するようにすることが可能となる。」( 6 頁右上欄 1 2 ないし 1 8 行 ), 「まずストップボタンの操作後, シンボルマークが例えば 4 個分移動するまでの間にリールを停止させるようにするものとする。そしてストップボタンが操作された時点でのリールの位置から, これに後続しているシンボルマーク 4 個までの計 5 個のシンボルマークが何であるかをチェックするようにしてある。このようにシンボルマークをチェックして, すでにセットアップされたヒットリクエストに対応するシンボルマークの組み合わせを得るのに必要なシンボルマークがその 5 個のチェック範囲内であればそこでリールを停止させることになる。」( 6 頁左下欄 1 7 行ないし 6 頁右下欄 8 行 ), 「リールの処理は 4 コマずれを想定して説明してきたが, このためヒットリクエストに対応したシンボルがその 4 コマずれの範囲内に存在し

ないこともあり得る。(特に大ヒットシンボルは少ないため、充分あり得る。)このような場合にはヒットリクエストを満足しない結果となってしまう、設定された入賞確率が低下することになり、特に大ヒットではその影響が大きくなる。これを適正化するためには、ヒットリクエストが発生されながらも入賞なしとなった場合にはそのヒットリクエストを次のゲームまで保存するようにすればよい。」(9頁右下欄10行ないし10頁左上欄1行)との記載がある。

ウ 前記イによれば、引用発明には前兆報知の構成が、甲12にはヒットリクエストの持越しの構成がそれぞれ記載されていることが認められるものの、引用発明の前兆報知に甲12のヒットリクエストの持越しの構成を採用したとしても、当該ヒットリクエストについて入賞が生じた場合には前兆報知がなされないことになるから、本件訂正発明の構成とは異なるものといえる。また、甲12においては、ヒットリクエストが持ち越された回の可変表示は、特定の識別情報(ヒットリクエスト)に対応する表示結果となる可能性がある可変表示において結果的に前兆報知がされるものであって、本件訂正発明のように、もともと特定の識別情報(ヒットリクエスト)に対応するものでない場合に前兆報知をするものとは構成を異にしている。

以上によれば、引用発明に甲12の技術を適用したとしても、相違点2、3に容易に想到することができるとはいえず、原告の上記主張は採用することができない。

(2) 原告は、回胴式遊技機に関する法規による規制を考慮することなく、パチンコ遊技機とスロットマシンの間の技術移転が容易であるか否かを検討するならば、相違点2、3は、引用発明に甲12及び保留玉の周知技術を適用することにより、当業者にとって容易に想到することができる旨主張する。

しかし、回胴式遊技機に関する法規による規制の有無にかかわらず、1ゲ

ーム毎に各ゲームが独立している引用発明において、パチンコ遊技機における数回前のゲームの結果を決定し、それを記憶する保留玉の技術を適用する動機付けは存在しないし、仮にスロットマシンである引用発明に保留玉の技術を適用できたとしても、前兆報知手段に係る相違点3の構成について、容易想到であるとする事はできない。なお、審決は、相違点1について、パチンコ遊技機とスロットマシンとは、遊技場において遊技に供される遊技機として両者共に広く使用されているものであるから、一方の技術を他方に転用することは、何らかの阻害要因がない限り当業者にとって当然検討すべき事項であると述べている部分はあるが、パチンコ遊技機とスロットマシンとの間ですべての技術について転用が容易であるとするものではなく、上記のとおり、スロットマシンにおいては1ゲーム毎に各ゲームが独立していることなど、パチンコ遊技機とスロットマシンとの間にゲーム内容の差異が存在することに照らすと、スロットマシンにおいて保留玉の技術を適用するには阻害要因があるとした審決に誤りはない。

したがって、相違点2、3は、引用発明に甲12及び保留玉の周知技術を適用したとしても、当業者にとって容易に想到できるとはいえず、原告の上記主張は採用することができない。

(3) 原告は、相違点2、3は、引用発明に甲12ないし18及び保留玉の周知技術を適用すると、当業者にとって容易に想到することができると主張する。

この点に関し、甲18には、「XXではビッグチャンスかレギュラーボーナスの前兆に入ると、スタートレバーを叩いたとき、1回だけ、リールが一瞬遅れてスタートするという特性がある。この遅れは3本のリールいずれにも生じるが、とりわけ左リールの遅れが大きい。遅れは100%の前兆現象なので、これを知らないと、前兆に入っているのにみすみす台をあげ渡すことにもなりかねない。遅れを知らない人は、次の要領で、それを見分ける目を

養うことだ。通常の場合，リールは，レバーを叩くと同時にスタートする。ところが，遅れがあるときは，叩いた瞬間と，リールのスタートとのタイミングが，約0.1秒くらいズレるのだ。」，「遅れがあったら，その周で「スイカ」か「BAR」を有効ライン上に目押しすることだ。レギュラーボーナスがきている場合は一発でそろろう。また，このとき最後の1個が有効ラインの1つまたは2つ上にとまれば，ビッグチャンスがきていると判断できる。ただし，その場合は，「7」が揃うまでにまだ時間がかかる。さらに1000円強（51～54枚）のコインを投入したところで，払い出し枚数14～15枚相当の小役が集中的に4～6回続き，その直後に目押しをすれば，「7」が一発でそろろう。この「遅れ」から「小役集中」までに投入するコイン枚数（51～54枚）とは，「マシン側に吸い取られる枚数」という意味だ。だから，途中で小役がそろったりすると，その払出し枚数分のコインを再びマシン側に奪い返されることになる。「小役の集中」が，それだけ遅れるというわけだ。」との記載がある。

上記記載によれば，甲18には，ビッグチャンスの前兆報知はリールのスタートの遅れであること，上記前兆報知によりビッグチャンスがきていると判断できる場合には，更に1000円強（51ないし54枚）のコインを投入したところで，払出枚数14ないし15枚相当の小役が集中的に4ないし6回続き，その直後に「7」（ビッグチャンス）が揃うことなどが記載されていることが認められるものの，その技術的な意味や意義が理解できるような記載がされているとは認め難い。

これに対し，原告は，甲18の前兆報知は本件訂正発明と同様にハズレの回においてなされること，実施例1においても甲18と同様に前兆報知と大当たりとの間のゲーム数が変動している旨主張する。しかし，甲18においては，前兆報知であるリールの遅れは，「遅れがあったら，その周で「スイカ」か「BAR」を有効ライン上に目押しすることだ。レギュラーボーナスがき

ている場合は一発でそろろう。また、このとき最後の1個が有効ラインの1つまたは2つ上にとまれば、ビッグチャンスがきていると判断できる。」とされており、「リールの遅れ」が生じる場合は、ビッグチャンスの前兆報知である場合のほかレギュラーボーナスが当たった場合がある上、「さらに1000円強(51~54枚)のコインを投入」、「払出枚数14ないし15枚相当の小役が集中的に4~6回続き」とされていることからすれば、前兆報知からビッグチャンスが揃うまで20数ゲームを要するものと解され、本件訂正発明の「数回前の可変表示の段階から、表示結果決定用データが生成可能であること」とは、ゲームの構成が大きく異なっているといえる。また、本件訂正発明においても、前兆報知と大当たりとの間のゲーム数が一定ではないとしても、そのゲーム数は前兆報知があった時点で定められているのに対し、甲18では、「この「遅れ」から「小役集中」までに投入するコイン枚数(51~54枚)とは、「マシン側に吸い取られる枚数」という意味だ。だから、途中で小役がそろったりすると、その払出し枚数分のコインを再びマシン側に奪い返されることになる。「小役の集中」が、それだけ遅れるというわけだ。」と記載されており、前兆報知とビッグチャンスの間のゲーム数はゲームの内容により変動するものと解される。

以上によれば、相違点2,3は、引用発明に甲18を適用したとしても容易想到であるとは認め難く、甲13ないし17にも、相違点2,3について、これを示唆する記載はうかがえず、原告の上記主張は採用することができない。

- (4) 以上のとおり、本件訂正発明の容易想到性の判断に誤りがあるとの原告の主張はいずれも採用することができず、これと同旨の審決の判断に誤りはない

### 3 結論

以上のとおり、原告主張の取消事由はいずれも理由がない。原告は、その他

縷々主張するが，審決にこれを取り消すべきその他の違法もない。  
よって，原告の本訴請求を棄却することとし，主文のとおり判決する。

知的財産高等裁判所第 3 部

裁判長裁判官

---

飯 村 敏 明

裁判官

---

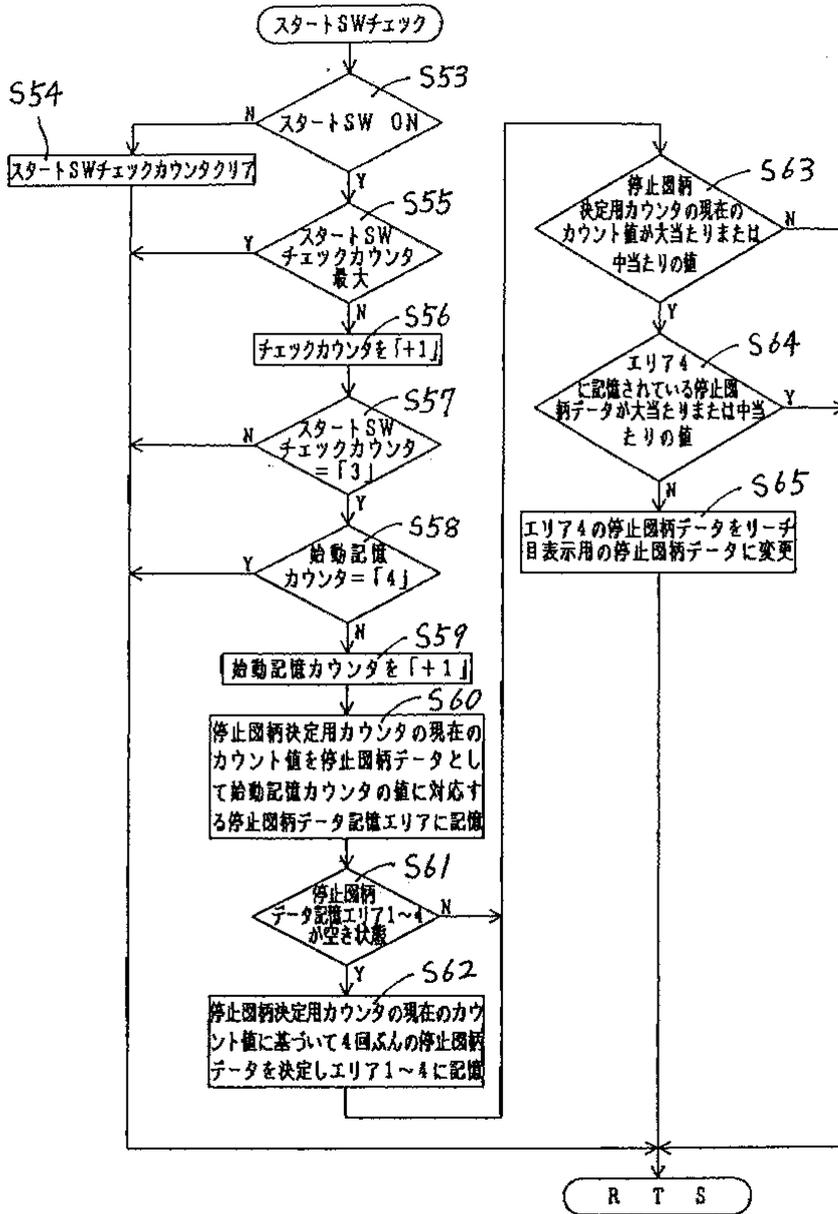
中 平 健

裁判官

---

知 野 明

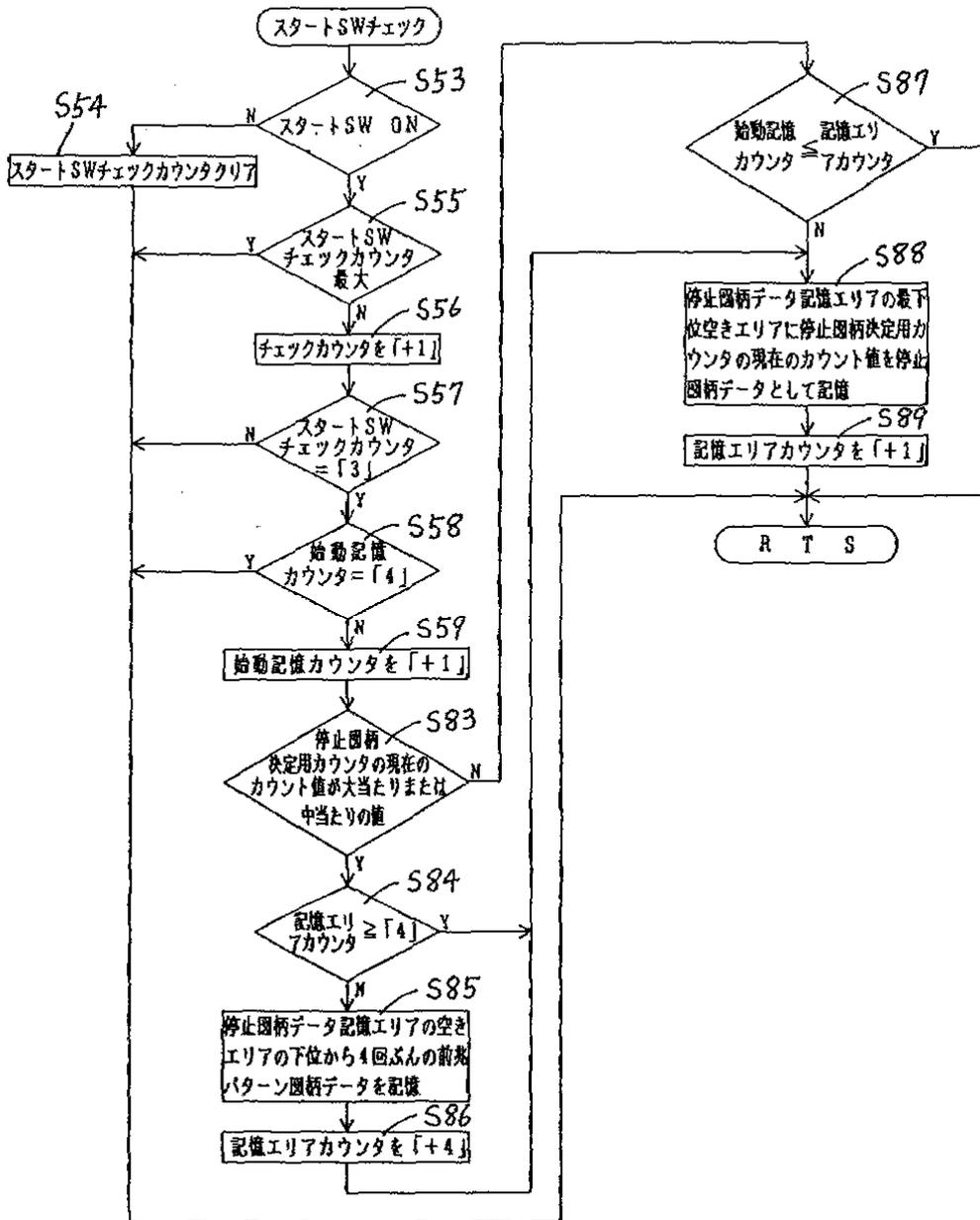
別紙1 【第8D図】



別紙2 【第9図】

	別エリア	停止図柄データ記憶エリア								始動記憶 カウンタ
	(今回表示)	1	2	3	4	5	6	7	8	
電源投入時										0
1個目始動入賞時		b	c	d	e	a				1
1回目可変開始時	b	c	d	e	a					0
2個目始動入賞時	b	c	d	e	a	f				1
3個目始動入賞時	b	c	d	e	a	f	g			2
2回目可変開始時	c	d	e	a	f	g				1
4個目始動入賞時	c	d	e	a	△	g	⊕			2
	⋮									
6回目可変開始時	△	g	⊕	i	j					0
7個目始動入賞時	△	g	⊕	i	△	⊕				1
7回目可変開始時	g	⊕	i	△	⊕					0
8個目始動入賞時	g	⊕	i	△	⊕	l				1
8回目可変開始時	⊕	i	△	⊕	l					0
	⋮									
10回目可変開始時	△	⊕	l	m	n	o	p			2
11回目可変開始時	⊕	l	m	n	o	p				1

別紙3 【第10図】



別紙4 【第11図】

	別エリア (今回表示)	停止図柄データ記憶エリア								停止図柄 決定用 カウンタ	始動記憶 カウンタ	記憶エリア カウンタ
		1	2	3	4	5	6	7	8			
電源投入時											0	0
1個目始動入賞時		a								a	1	1
1回目可変開始時	a										0	0
2個目始動入賞時	a	b								b	1	1
3個目始動入賞時	a	b	W	X	Y	Z	C			C	2	6
4個目始動入賞時	a	b	W	X	Y	Z	C			d	3	6
2回目可変開始時	b	W	X	Y	Z	C					2	5
5個目始動入賞時	b	W	X	Y	Z	C				e	3	5
6個目始動入賞時	b	W	X	Y	Z	C				f	4	5
3回目可変開始時	W	X	Y	Z	C						3	4
7個目始動入賞時	W	X	Y	Z	C					g	4	4
4回目可変開始時	X	Y	Z	C							3	3
8個目始動入賞時	X	Y	Z	C	W	X	Y	Z	H	H	4	8
5回目可変開始時	Y	Z	C	W	X	Y	Z	H			3	7
6回目可変開始時	Z	C	W	X	Y	Z	H				2	6
9個目始動入賞時	Z	C	W	X	Y	Z	H			i	3	6
10個目始動入賞時	Z	C	W	X	Y	Z	H	J		J	4	7
7回目可変開始時	C	W	X	Y	Z	H	J				3	6
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
10回目可変開始時	Y	Z	H	J							0	3
11個目始動入賞時	Y	Z	H	J						k	1	3
11回目可変開始時	Z	H	J								0	2
12個目始動入賞時	Z	H	J							l	1	2
13個目始動入賞時	Z	H	J							m	2	2
14個目始動入賞時	Z	H	J	n						n	3	3
12回目可変開始時	H	J	n								2	2