

平成18年(行ケ)第10446号 審決取消請求事件

平成19年10月31日判決言渡,平成19年9月26日口頭弁論終結

判 決

原告	アルゼ株式会社
訴訟代理人弁護士	津山齊,土居範行,菊地将人,池上慶
被告	特許庁長官 肥塚雅博
指定代理人	二宮千久,渡部葉子,大場義則,山本章裕

主 文

原告の請求を棄却する。

訴訟費用は原告の負担とする。

事実及び理由

第1 請求

特許庁が訂正2006-39072号事件について平成18年8月23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

原告は,発明の名称を「遊技機及びその制御装置」とする特許第3443024号発明(平成11年1月22日出願,平成15年6月20日設定登録。以下,この出願を「本件出願」,その特許を「本件特許」という。)の特許権者である(甲10)。

その後,本件特許について特許異議の申立て(異議2003-73272号事件として係属)がされ,原告は,上記審理の過程で,平成17年8月12日,本件出願の願書に添付した明細書の訂正請求をしたが,平成18年1月10日,「訂正を認める。特許第3443024号の請求項1,2,4に係る特許を取り消す。同請求項3に係る特許を維持する。」との決定を受け,同年2月10日,当庁に上記特許異議決定の取消しを求める訴えを提起し(平成18年(行ケ)10057号),

別件訴訟として係属中である。

原告は、同年5月10日、本件出願の願書に添付した明細書の訂正請求（訂正2006-39072号事件として係属。以下、この訂正を「本件訂正」という。）をし（甲11）、特許庁は、同年8月23日、「本件審判の請求は、成り立たない。」との審決をし、同年9月4日原告にその謄本を送達した。

## 2 発明の要旨

(1) 登録時の明細書（甲10。以下「本件明細書」という。）による特許請求の範囲の請求項1ないし5の記載（以下、請求項1ないし5に係る各発明を、順に「本件発明1」ないし「本件発明5」という。）

【請求項1】複数の絵柄を移動表示させるとともに所定の有効ライン上に停止させることができる可変表示装置と、

遊技者の操作により移動表示中の前記絵柄を前記有効ライン上に停止させる停止手段と、

所定の開始信号に応じて乱数を抽出し、該乱数の抽出値と遊技状態に対応して設けられた所定の確率テーブルとを照合することで、内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と、

前記有効ライン上に停止した前記絵柄が、予め決定された入賞の組合せであるか否かを判定する入賞判定手段と、

前記抽選処理手段の抽選処理結果が特定の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記特定の内部当たり状態を持ち越す特定内部当たり記憶手段と、を備えた遊技機において、

前記特定内部当たり記憶手段は、前記特定の内部当たりを2つ以上記憶可能であり、特定の内部当たりが持ち越された状態における前記抽選処理手段の抽選処理結果が更に特定の内部当たりとなった場合には、前記持ち越し分の特定の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶することを特徴とする遊技機。

【請求項2】前記入賞判定手段の判定結果が入賞となったとき、前記特定内部当た

り記憶手段に記憶された特定の内部当たりに基づいて所定のボーナスゲームを実行するとともに、前記特定内部当たり記憶手段に記憶された特定の内部当たりの数を1つ減少させ、前記特定内部当たり記憶手段に残りの特定の内部当たりがあるとき、前記所定のボーナスゲームが終了した後の抽選処理結果を再度特定の内部当たりとするようにしたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】所定の開始信号に応じて遊技機の表示部で複数の絵柄を移動表示させるとともに、遊技者の停止操作に応じて該絵柄の移動表示を停止させる表示制御手段と、

一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各状態で、前記開始信号を受けたとき、複数の抽選役及び該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルに基づいて抽選処理を実行し、特定の内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と、

前記絵柄の移動表示が停止したとき、該停止した絵柄が前記内部当たりに対応する入賞絵柄の組合せになったか否かを判定する入賞判定手段と、を備えた遊技機の制御装置において、

前記抽選処理手段が、

前記一般遊技状態と同一の確率テーブルに基づいて、前記ボーナス役の内部当たり状態における抽選処理を実行するとともに、

該内部当たり状態下における前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなったとき該抽選結果を記憶する特定内部当たり記憶手段を併有し、

該特定内部当たり記憶手段に記憶した抽選結果に基づいて、前記ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を変更するようにしたことを特徴とする遊技機の制御装置。

【請求項4】所定の開始信号に応じて遊技機の表示部で複数の絵柄を移動表示させるとともに、遊技者の停止操作に応じて該絵柄の移動表示を停止させる表示制御手段と、

一般遊技状態，ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各状態で前記開始信号を受けたとき，複数の抽選役及び該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルに基づいて抽選処理を実行し，内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と，

該抽選処理手段の抽選結果が内部当たりである場合であって前記絵柄の移動表示が停止したとき，該停止した絵柄が前記内部当たりに対応する入賞絵柄の組合せになったか否を判定する入賞判定手段と，を備えた遊技機の制御装置において，

前記抽選処理手段が，

前記ボーナス役の内部当たり状態及び前記ボーナスゲーム状態のうち少なくとも一つの利益状態における抽選処理を実行するとき，前記一般遊技状態における抽選処理の確率テーブルよりボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用するとともに，該利益状態における抽選結果が内部当たりであるとき，該抽選結果を記憶する特定内部当たり記憶手段を併有し，

該特定内部当たり記憶手段に記憶した抽選結果に基づいて，前記特定の内部当たりに対応するボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を変更するようにしたことを特徴とする遊技機の制御装置。

【請求項 5】前記一般遊技状態及び前記ボーナス役の内部当たり状態で使用する確率テーブルが，小役，再遊技及び所定のボーナス抽選役を抽選可能で，

前記ボーナスゲーム状態で使用する確率テーブルが，前記所定のボーナス抽選役以外の抽選役を抽選可能であることを特徴とする請求項 3 又は 4 に記載の遊技機の制御装置。

(2) 本件訂正後の明細書（甲 1 1。以下「本件訂正明細書」という。）による特許請求の範囲の請求項 1 ないし 3 の記載（以下，請求項 1 ないし 3 に係る発明を，順に「本件訂正発明 1 」ないし「本件訂正発明 3 」といい，これらを併せて「本件訂正発明」という。）

【請求項 1】複数の絵柄を移動表示させるとともに所定の有効ライン上に停止さ

せることができる可変表示装置と、  
遊技者の操作により移動表示中の前記絵柄を前記有効ライン上に停止させる停止手段と、  
所定の開始信号に応じて乱数を抽出し、該乱数の抽出値と、一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各状態に対応して設けられた複数の抽選役および該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルと、を照合することで、内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と、  
前記有効ライン上に停止した前記絵柄が、予め決定された入賞の組合せであるか否かを判定する入賞判定手段と、  
前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段と、を備えた遊技機において、  
前記ボーナス役内部当たり記憶手段は、前記ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であり、ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態における前記抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には、前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶し  
前記入賞判定手段の判定結果がボーナス役の入賞となったとき、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりに基づいて所定のボーナス役を実行するとともに、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を1つ減少させ、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶した抽選結果として残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基いて、前記ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を、ボーナスゲーム状態が終了した直後のゲームからボーナス役の内部当たり状態に移行させるように変更するようになっており、  
かつ、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対

応して設けられた確率テーブルとでは，少なくともボーナス役の抽選確率が相違し，ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは，ボーナス役以外の抽選確率において相違する（以下「訂正事項 a」という。）ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】所定の開始信号に応じて遊技機の表示部で複数の絵柄を移動表示させるとともに，遊技者の停止操作に応じて該絵柄の移動表示を停止させる表示制御手段と，

一般遊技状態，ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各状態で，前記開始信号を受け付けたとき，複数の抽選役及び該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルに基づいて抽選処理を実行し，ボーナス役の内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と，

該抽選処理手段の抽選結果がボーナス役の内部当たりである場合であって前記絵柄の移動表示が停止したとき，該停止した絵柄が前記ボーナス役の内部当たりに対応する入賞絵柄の組合せになったか否かを判定する入賞判定手段と，を備えた遊技機の制御装置において，

前記抽選処理手段が，

前記ボーナス役の内部当たり状態及び前記ボーナスゲーム状態のうち少なくとも一つの利益状態における抽選処理を実行するとき，ボーナス抽選確率が 0 を超えるところの，前記一般遊技状態における抽選処理の確率テーブルよりボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用するとともに，該利益状態における抽選結果がボーナス役の内部当たりであるとき，該抽選結果を記憶するボーナス役内部当たり記憶手段を併有し，

該ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶した抽選結果として残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて，前記ボーナス役の内部当たりに対応するボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を，ボーナスゲーム状態が終了した直後のゲームからボーナス役内部当たり状態に移行させるように変更するようにしたこと

を特徴とする遊技機の制御装置。

【請求項3】前記一般遊技状態及び前記ボーナス役の内部当たり状態で使用する確率テーブルが、小役、再遊技及び所定のボーナス抽選役を抽選可能で、前記ボーナスゲーム状態で使用する確率テーブルが、前記所定のボーナス抽選役以外の抽選役を抽選可能であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機の制御装置。  
(下線部は本件訂正に係る箇所である。)

### 3 審決の理由

(1) 審決は、別紙審決のとおり、本件訂正に係る訂正事項には新規事項が含まれ、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものであるので、上記訂正は、平成15年法律47号による改正前の特許法126条(以下「旧126条」という。)2項及び3項の規定に適合しないから、これを認めることはできず、本件訂正発明1ないし3は、いずれも、本件出願前の下記(2)の各刊行物に記載の発明に基づいて当業者が容易に発明をすることができたものであるから、本件訂正は、独立特許要件に係る旧126条4項の規定により認められないとした。

#### (2) 刊行物

ア 特開平6-335560号公報(甲1。以下「刊行物1」という。)

イ 平成5年6月1日株式会社白夜書房発行「月刊パチスロ必勝ガイド」平成5年6月号8頁ないし11頁(甲3。以下「刊行物3」という。)

ウ 平成3年10月28日株式会社双葉社発行「パチンコ攻略マガジン増刊10月28日号、パチスロ攻略マガジンNo.5」第3巻第14号通巻第38号の70頁ないし71頁(甲4。以下「刊行物4」という。)

エ 平成3年8月19日株式会社双葉社発行「パチンコ攻略マガジン増刊8月19日号、パチスロ攻略マガジンNo.4」第3巻第11号通巻第36号の88頁ないし89頁(甲5。以下「刊行物5」という。)

オ 平成5年5月1日株式会社白夜書房発行「パチスロ必勝ガイド1993年5月号」第4巻第7号通巻第30号の6頁ないし9頁(甲6。以下「刊行物6」とい

う。)

カ 平成元年12月15日株式会社キャッツ・タイムス社発行「パチンコパチスロ攻略情報2」(初版)60頁ないし61頁(甲7。以下「刊行物7」という。)

キ 特開昭59-186580号公報(甲8。以下「刊行物8」という。)

ク 特開平9-173530号公報(甲9。以下「刊行物9」という。)

### (3) 訂正の適否について

#### 訂正事項aのうち

ア 「ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違」する構成(以下「訂正事項a1」という。)は、「本件特許明細書に記載されていない新規事項を含むものであり、また、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものである。」

イ 「ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違する」構成(以下「訂正事項a2」という。)は、「本件特許明細書に記載されていない新規事項を含むものであり、また、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものである。」

ので、上記訂正は、旧126条2項及び3項の規定に適合しない。

#### (4) 独立特許要件について

ア 本件訂正発明1と刊行物1記載の発明(以下「引用発明」という。)との対比

##### (ア) 一致点

「複数の絵柄を移動表示させるとともに所定の有効ライン上に停止させることができる可変表示装置と、遊技者の操作により移動表示中の前記絵柄を前記有効ライン上に停止させる停止手段と、所定の開始信号に応じて乱数を抽出し、該乱数の抽出値と、一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各

状態に対応して設けられた，複数の抽選役および該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルとを照合することで，内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と，前記有効ライン上に停止した前記絵柄が，予め決定された入賞の組合せであるか否かを判定する入賞判定手段と，前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき，次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段と，を備えた遊技機において，前記入賞判定手段の判定結果がボーナス役の入賞となったとき，前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりに基づいて所定のボーナスゲームを実行するとともに，前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を更新させるようになっている，遊技機。」

(1) 相違点

「ボーナス役内部当たり記憶手段が，本件訂正発明1は，ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であり，ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態における抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には，前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え，前記抽選処理結果を記憶し，ボーナスゲームを実行すると前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を1つ減少させる構成を備えているのに対し，引用発明は，ボーナス役の内部当たりを1つのみ記憶可能であり，ボーナスゲームを実行すると，前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりをクリアさせるものであって，本件訂正発明1に係る前記構成を備えていない点。」（以下「相違点A」という。）

「本件訂正発明1は，ボーナスゲームを実行すると，残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて，ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を，ボーナスゲーム状態が終了した直後のゲームからボーナス役の内部当たり状態に移行させるように変更する構成を備えているのに対し，引用発明は，ボーナスゲーム

状態が終了した直後のゲームから一般遊技状態に移行させるものであって、本件訂正発明1に係る前記構成を備えていない点。」(以下「相違点B」という。)

#### イ 相違点についての検討

##### (ア) 相違点Aについて

「引用発明に示される、ボーナス役の内部当たりを1つのみ記憶可能な構成に代えて、前記刊行物3、刊行物4、刊行物5、刊行物6、刊行物8、刊行物9に示される技術(判決注:「ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能である」との技術)・・・を採用して、前記相違点Aに係る本件訂正発明1のように構成することは、当業者が容易に想到できるものである。」

##### (イ) 相違点Bについて

「引用発明における、ボーナスゲーム状態が終了した直後の一般遊技状態において、前記刊行物3、刊行物4、刊行物5、刊行物6、刊行物8に示される技術(判決注:「ボーナスゲーム終了後の1ゲーム目からボーナス役の内部当たり状態に移行させる構成である」との技術)・・・に基づいて、前記相違点Bに係る本件訂正発明1のように構成することは、当業者が容易に想到できるものである。」

ウ 本件訂正発明2及び3については、省略する。

### 第3 原告主張の審決取消事由

審決は、訂正事項a1及びa2が新規事項を含み、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するとして、訂正の適法性についての判断を誤り(取消事由1)、また、訂正事項a1及びa2が相違点であることを看過するとともに、本件訂正発明1と引用発明との相違点A及びBに係る構成がいずれも周知であると誤認し(取消事由2)、その結果、本件発明1が容易想到であるとして独立特許要件についての判断を誤ったものであるから、違法として取り消されるべきである。

#### 1 取消事由1(訂正の適否についての判断の誤り)

##### (1) 訂正事項a1について

ア 審決は、訂正事項a1について、「当該実施例、及び、これが導出される課

題あるいは作用効果を含む技術思想について、本件特許明細書に何らの記載も示唆も認められないから、該発明は、本件特許明細書に記載されていない新規事項を含むものであり、また、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものである」（6頁1行～4行）と認定判断したが、誤りである。

イ 本件明細書には、「このビッグボーナス状態における一般遊技中、抽選処理部54bは、一般遊技状態で使用する抽選テーブルAとは異なる抽選確率テーブル部分（各テーブルの『BB中一般』の部分）を使用するようになっており」（段落【0037】）との記載があり、また、本件発明の願書に添付された図面（以下「本件図面」という。）の【図6】ないし【図8】には、それぞれ一般遊技状態に対応する確率テーブルとボーナスゲーム状態（各図の「BB中一般」の欄）に対応する確率テーブルとのボーナス役の抽選確率とがいずれも相違していることが示されているから、訂正事項a1は、本件明細書に明記された事項に基づくものであることが明白である。

ウ 審決は、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率と、一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率が相違するという構成を、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率が0%である場合、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率が、一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率よりも低い値をとるように設定された場合、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率が、一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルにおけるボーナス役の抽選確率よりも高い値をとるように設定された場合、に場合分けして、訂正要件判断を行っているところ、ととを区別して論じる箇所は多数見られるが、ととを分けて議論する箇所は見当たらないから、審決の上記場合分けは、不自然かつ恣意的なものであるといわざるを得ない。

エ 「AがBより低い」という下位概念が、これと異なる「AがBより高い」という下位概念を含まれないことは異論がない。しかし、「AとBが異なる」という上位概念は、「AがBより低い」という下位概念及び「AがBより高い」という下位概念を内包するものである。ところで、明細書中に、「AとBが異なる」という上位概念と「AがBより低い」という下位概念とが記載されている場合、そのいずれも、「願書に添付された明細書に記載された事項」であって、訂正の基礎となし得ることが明らかである。

本件訂正発明1の特許請求の範囲において、「ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違」する構成という上位概念で記述すれば、当該上位概念に包含される下位概念である「一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率よりも、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率を高い確率とすること」を包含することになるのは当然であるが、それをもって特許請求の範囲の拡張であるとする余地はない。

#### (2) 訂正事項 a 2 について

審決は、訂正事項 a 2（ボーナス役以外の抽選確率に関するもの）について、「訂正後の特許請求の範囲の請求項1の発明は、ボーナス役の内部当たり状態と一般遊技状態とではボーナス役以外の抽選役の抽選確率が相違する確率テーブルを使用する発明として規定されているところ、このような技術思想については本件特許明細書に何らの記載も示唆も認められないから、該発明は、本件特許明細書に記載されていない新規事項を含むものであり、また、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものである。」（8頁末行～9頁5行）と認定判断したが、誤りである。

本件明細書には、「本実施形態の遊技機では、一般遊技中の当選の確率を高くする高期待値の遊技状態と、一般遊技中の当選の確率を低くする低期待値の遊技状態とに適宜切り替えられるようになっている」（段落【0033】）、「抽選処理部54bは、図9に示すように、一般遊技状態で使用する高期待値及び低期待値の抽

選確率テーブル部分 A を内部当たり状態でも使用する」(段落【0034】)との記載があるから、一般遊技状態用の「High」と内部当たり状態用の「Low」、あるいは一般遊技状態用の「Low」と内部当たり用の「High」を適宜切り替えて使用し得ることも明確に示唆されている。その結果、一般遊技用とボーナス内部当たり用のテーブルは、ボーナス役以外の抽選確率において高期待値及び低期待値という異なるものとなる。

一方、本件図面の【図6】ないし【図8】には、「一般/内部中(High)」、「一般/内部中(Low)」の各抽選データ(抽選確率領域)が、ボーナス役の内部当たり状態に対応する確率テーブルと一般遊技状態に対応する確率テーブルとでは、ボーナス役の抽選確率は同一であるが、ボーナス役以外の抽選確率においては相違している記載事項が存在する。例えば、【図8】をみると、その確率テーブルにおける「BB」及び「RB」即ち「ボーナス役」の抽選確率が全く同じであることからすると、段落【0033】、【0034】に記載された「高期待値」と「低期待値」という異なる期待値(異なる当選確率)とは、「スイカ、オレンジ、再遊技、4枚チェリー、2枚チェリー」という「ボーナス役以外の部分」における、異なる当選確率のことを意味していることは自明であって、ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられたテーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違するものが開示されているといえることができる。

### 3 取消事由2(独立特許要件についての判断の誤り)

#### (1) 取消事由2(1)(訂正事項a1及びa2が相違点であることの看過)

審決は、本件訂正発明1と引用発明との対比において、刊行物1には開示されていない訂正事項a1及びa2を相違点として摘示していないが、これは、本件訂正発明1に訂正事項a1及びa2を含めないというケアレスミスを犯し、いわゆる発明の要旨認定を誤ったものであって、違法である。

#### (2) 取消事由2(2)(相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の誤認)

ア 審決は、前記第2の3(4)イ(ア)のとおり、相違点Aに係る本件訂正発明1の構成について、その技術的意義が「ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であること」とし、この事実が刊行物3ないし6、8、9に記載された周知技術であるとしたが、誤りである。

イ 本件訂正発明1は、相違点Aにおいて、ボーナス役の内部当たりの持ち越し中にボーナス役の内部当たりが当選した場合に、「ボ - ナス役の内部当たり状態」を維持したまま、「ボーナス役の内部当たり」の蓄積をするというものであり、このように、「ボ - ナス役の内部当たり状態」を継続しながら、同時に、「ボーナス役の内部当たり」の蓄積がされるという構成は、従来、全く存在しなかったものである。

被告は、ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であることを要件とするのみであって、初回のボーナス役内部当たりを格納する記憶手段が、次回(2回目)以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段として用いられることを要件とするものではないと主張するが、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であることのみに着目し、「ボーナス役の内部当たり」の蓄積がされることを無視するものである。

したがって、相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の技術的意義を「ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であること」とする審決の認定は、相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の技術的意義を誤っており、失当である。

ウ 刊行物3には、「スタートして最初に通常設定値にしたがった各役の抽選を行い、ビッグの抽選に合格すると、貯金が否かの判定に進み、貯金が選択されると貯金カウンターを+1し、目標貯金数に到達していなければ、貯金が決定され、再び最初に戻り、通常設定値にしたがった各役の抽選を行い、設定された目標貯金数に到達すると貯金の放出が始まり、連チャンビッグフラグが成立し、連チャン残り回数を-1する」との「トライアンフ」というパチスロ機(以下「甲3パチスロ

機」という。)について記載がある。そして、「これが裏トライアンプの連チャンの仕組みだ」との見出しのフローチャート(8, 9頁)には、「貯金か?」という条件分岐において「YES」と判断されると、単発ビッグフラグは成立しないことが示されているが、これは、ボーナスフラグが貯金されると、当該ボーナスフラグの払い出しが制限されて、一般遊技状態にまで戻ってしまうことを意味している。つまり、ボーナスフラグの貯金が選択される場合に、当該ボーナス役内部当たりの持ち越し処理はされないのである。

したがって、刊行物3には、ボーナス役の内部当たり状態が持ち越された状態において、ボーナス役内部当たりの抽選が行われることが開示されているとはいえない。

エ 刊行物8記載のパチスロ機(以下「甲8パチスロ機」という。)のリクエストカウンタは、ボーナス役内部当たり状態を持ち越すための技術的実現方法として、ボーナス役内部当たり状態となると「+1」とし、入賞した場合に「0」にすることにし、これによりボーナス役内部当たり状態の持ち越しを可能としたのである。ここでいう「1」は内部当たり状態であることの目印にすぎず、「1」という数字に意味があるわけではない。刊行物8に示されている「0」と「1」は、内部当たり状態かどうかを表す信号であり、それ以外の「2」とか「3」という数字を観念する余地はない。それゆえ、刊行物8において、「ボーナスフラグの有無(0 or 1)がストアされ」(7頁左下欄下から4行)というように、「0または1」という表現になっているのである。

甲8パチスロ機は、いわゆる前段判定方式に関する発明である。これは、端的にいうと、スタートレバーを操作した時点でそのゲームの入賞役又は外れを内部的に決定し、その入賞役又は外れに対応する図柄が揃うようにリールが停止するタイミングを機械内部で制御する、というものである。ただ、リールが停止するタイミングを機械内部で制御するといっても、遊技者がストップボタンを押すタイミングとリールの回転が停止するタイミングとがあまりにずれていると、当選図柄は揃わな

い。初心者にはリールを狙った位置にストップさせる技術がないので、入賞できないことが十分考えられ、そうすると、せっかくのボーナス役内部当たりが無駄になってしまい、ゲームの興味がなくなる。そこで、甲 8 パチスロ機は、ボーナス役内部当たりを得たにもかかわらず入賞できなかった場合に、そのボーナス役内部当たり状態を次回以降のゲームにも持ち越すことにし、入賞するまでボーナス役内部当たり状態を維持することで、初心者でもボーナス役が入賞しやすいようにしたのである。つまり、甲 8 パチスロ機においては、ボーナスが非入賞となった場合にのみ、ボーナス役内部当たり状態の持ち越し処理を行い、その際、ボーナス役内部当たり状態が記憶されて次回ゲームに引き継がれることがあるだけであって、「ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能としたパチスロ機」に関する技術を含んでいない。

オ 審決は、刊行物 4 ないし 6 についても、相違点 A に係る本件訂正発明 1 の構成が開示されていると認定するが、前記のとおり、相違点 A に係る本件訂正発明 1 の構成の技術的意義を誤っているから、そもそも、失当である。

また、刊行物 4 ないし 6 は、刊行物 3 と同様、ボーナス役内部当たりを貯金すると同時に、当該ボーナス役内部当たりによるボーナス役当選要求をクリアして、一般遊技状態に復帰する構成が記載されているにすぎず、相違点 A に係る構成については全く開示されていない。さらに、刊行物 9 は、そもそもボーナス役内部当たり中にボーナス役の内部抽選を行うこと自体について記載がないのであるから、相違点 A と刊行物 9 とが無関係であることは明らかである。

(3) 取消事由 2 (3) (相違点 B に係る本件訂正発明 1 の構成の誤認)

ア 審決は、前記第 2 の 3 (4)ウ(1)のとおり、相違点 B に係る本件訂正発明 1 の構成について、その技術的意義が「ボーナスゲーム終了後の 1 ゲーム目からボーナス役の内部当たり状態に移行させる構成である」とし、この事実が刊行物 3 ないし 6、刊行物 8 に記載された周知技術であるとしたが、誤りである。

イ 刊行物 3 には、「連チャンビッグフラグ成立後は、よくあるお決まりのパタ

ーンだ。高確率でビッグのフラグを再抽選（確率は放出確率設定値による）。当選すれば、ビッグのフラグが成立。そして連チャン残り回数を - 1。この数値が 0 になるまで高確率抽選を続ける」との記載がある（10 頁上段 23 行～ 37 行）。審決は、このような放出抽選あるいは再抽選処理における当選確率の値が、技術的な困難もなく、0%～100%の範囲内で自由に設定できる事項であるから、これを 100%に設定すれば、相違点 B にかかる本件訂正発明の構成と一致すると考えたものと推測される。しかし、放出抽選あるいは再抽選処理における当選確率の値を 100%に設定すると、常にボーナスフラグを立てることになり、貯金放出モードにあるか否かを容易に見分けることができることになり、これでは、複数のボーナス役が一まとめにして払い出されたのと変わらず、興趣に欠けるから、非現実的であって、およそあり得ないことである。そもそも、当選確率の値を 100%に設定するというのでは、抽選処理を行わないのと異ならないから、抽選処理が何らの意味も持たないことになる。

したがって、当選確率の値を 100%に設定するという機械的・形式的な空論を前提とする、刊行物 3 に係る審決の認定判断は、前提において誤りである。

また、このことは、刊行物 4 及び 5 についても、同様である。

ウ 刊行物 8 に代表される前段判定方式のパチスロ機では、ボーナス役の内部当たり状態にさえあれば、遊技者の停止ボタン操作のタイミングは、直ちに、ボーナスの払い出しに直結する。ボーナス役の内部当たり状態において、ボーナスフラグを立てていることは、内部当たりによって成立したボーナスフラグを、ボーナス入賞しない場合にも次のゲームに持ち越すにすぎないのである。

一方、ストック方式のパチスロ機では、通常、大当たりの役をあらわす「特定遊技作動図柄」なる図柄がそろって、はじめて、ボーナスが払い出されるという構成が採用されている。一方、このような特定遊技作動図柄は、払い出し能力のある固有のフラグを持っていない。そこで、「特定遊技作動図柄」がそろったときに、払い出し能力のあるフラグをいつでも供給できるためには、常にボーナスフラグを立て

てた状態を維持することが必要となるのである。すなわち、ストック方式のパチスロ機において常にボーナスフラグが立っていることは、何らかの手段によりボーナス入賞が抑制されていることを意味するのであって、ボーナスの払い出しに直結するものではない。

そうすると、甲8パチスロ機においては、ボーナス役が入賞してボーナスゲーム状態が終了した直後、ボーナス役内部当たり状態の持ち越し処理はされておらず、ボーナスフラグに関する何らの記憶も存在し得ないのであって、ボーナスゲーム終了後の1ゲーム目からボーナス役の内部当たり状態に移行させるための前提を欠くものである。

(4) 取消事由2(4)(本件訂正発明1についての容易想到性の判断の誤り)

審決は、上記(2)及び(3)のとおり、相違点A及びBに係る本件訂正発明1の構成が刊行物3ないし6、刊行物8、9に記載されていると誤認したものであり、これが相違点A及びBについての認定判断に重大な影響を及ぼすことは明らかである。

#### 第4 被告の反論

本件審決の認定判断に誤りはなく、原告主張の取消事由はいずれも理由がない。

1 取消事由1(訂正の適否についての判断の誤り)に対して

(1) 訂正事項a1について

ア 原告は、本件明細書の段落【0037】の記載及び本件図面の【図6】ないし【図8】の図示を根拠にして、訂正事項a1が、本件明細書に明記された事項に基づくものである旨主張する。

しかし、本件明細書の段落【0037】の前段及び本件図面の【図6】ないし【図8】は、段落【0005】に記載の、一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態、ボーナスゲーム状態の各状態に対応する複数の異なる確率テーブルを使用していた従来技術を受けて、当該従来技術と同様に一般遊技状態で使用する抽選確率テーブル部分Aとボーナスゲーム状態で使用する抽選確率テーブル部分Bとがそれぞれの遊技状態に対応して別個に存在し、それぞれを異なる確率テーブルとして使

用することを示すにとどまり、それぞれの確率テーブルにおける、抽選確率が相違する抽選役の種類を特定するものではなく、ましてボーナス役の抽選確率が相違することを特定するものではない。

また、本件明細書及び本件図面の上記記載は、ボーナスゲーム状態では一般遊技状態とは異なる確率テーブルを使用することが記載されるとともに、ボーナスゲーム状態で使用する確率テーブルにおいてはボーナス役を抽選しないことが実施例として記載され、ついで、段落【0037】の後段には、前段に記載の実施例を否定する別の実施例として、ボーナスゲーム状態においてボーナス役を抽選可能としてもよいことが記載されている。また、本件明細書の段落【0065】、【0066】及び本件図面の【図13】には、ボーナスゲーム状態では一般遊技状態よりもボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用することにより遊技者と店との利益のバランスが計れることが記載されている。

したがって、原告の上記主張は、失当である。

イ 原告は、「AとBが異なる」という上位概念は、「AがBより低い」という下位概念及び「AがBより高い」という下位概念を内包するものであると主張する。

しかし、「AとBが異なる」とは、「確率テーブルが異なる」ことであり、内容的に「確率テーブルの抽選役の抽選確率が相違する」ことであるとしても、抽選役の種類及び相違内容を特定するものではなく、当該確率テーブルの構成として、「ボーナスゲーム状態におけるボーナス役の抽選確率が一般遊技状態におけるボーナス役の抽選確率よりも高い」実施例を含む「ボーナス役の抽選確率が異なる」ことまでを一義的に導くことはできず、実施例については、遊技者の有利を図る別の動機あるいは新たな課題の下に採用される手法として、例えば、本件明細書の段落【0065】及び【0066】に示されるような具体的な記載を要するものというべきである。

(2) 訂正事項 a 2 について

原告は、訂正事項 a 2 が本件明細書に明記された事項に基づくものである旨主張

するが失当である。

なお、審決は訂正事項 a 1 及び a 2 を併せた訂正事項 a について判断しているのであり、「訂正事項 a における『ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違する』構成は、本件特許明細書に記載されていない新規事項であることのみならず、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するもの」（9 頁第 2 段落）であるとした審決の認定判断に誤りはない。

## 2 取消事由 2（独立特許要件についての判断の誤り）に対して

(1) 取消事由 2 (1)（訂正事項 a 1 及び a 2 が相違点であることの看過）に対して

審決は、訂正事項 a 1 について、「引用発明における『ビッグボーナスゲーム中あるいはボーナスゲーム中における当選処理においては、ビッグボーナスゲームの当選許容値が存在しない（S 6 6，S 6 9，S 7 1，S 7 2）』ことは、本件訂正発明 1 における『ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違し』ていることに相当する」（20 頁 2 4 行～2 9 行）と、訂正事項 a について、「引用発明における『ビッグボーナスあるいはレギュラーボーナスの当選フラグのセット状態で使用するテーブルが、再ゲーム及び小役の 2 種類の当選役を当選処理可能であり』ということ及び『通常ゲーム状態で使用するテーブルが、ビッグボーナスゲーム，レギュラーボーナスゲーム，再ゲーム及び 4 種類の小役の当選役を当選処理可能であるとともに通常時と高確率時とでは少なくとも小役の当選許容値が異なり』ということとは、本件訂正発明 1 における『ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違する』ことに相当する」（20 頁 2 9 行～3 8 行）と認定しているから、訂正事項 a 1 及び a 2 を一致点であると認定しているものである。

なお、本件訂正発明 1 と引用発明の一致点を示す審決の記載において、本来記載すべき訂正事項 a 1 及び a 2 に係る構成の記載が欠落しており、誤記であるが、審決の結論に影響を及ぼす誤りではない。

(2) 取消事由 2 (2) (相違点 A に係る本件訂正発明 1 の構成の誤認) に対して

ア 本件訂正発明 1 は、その特許請求の範囲に「前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段と、を備えた遊技機において、前記ボーナス役内部当たり記憶手段は、前記ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能であり、ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態における前記抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には、前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶し、」と記載されているように、そのボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能であることを要件とするのみであって、初回のボーナス役内部当たりを格納する記憶手段が、次回(2回目)以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段として用いられることを要件とするものではない。

イ 甲 3 パチスロ機では、ボーナス役の内部当たりを個別に記憶するものとしての単発BIGフラグの格納領域と、ボーナス役の内部当たりを貯金する貯金カウンターの格納領域とが別個のものとして設定されていることは、原告主張のとおりであるが、上記 2 つの格納領域を含めてボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能であることにおいて、本件訂正発明 1 のボーナス役内部当たり記憶手段の構成と何ら相違するものではない。

また、甲 3 パチスロ機の貯金確率が 0 % となるように貯金設定した状況において、ゲームを継続的に行うことでボーナス役の内部当たりが複数回発生したときの遊技機の動作をみると、まず、現在のゲームにおいて「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」ことで「BIGフラグは成立したか」が YES のときには、貯金が行

われない設定の下で第1番目の「単発BIGフラグ成立」となり、これによりボーナス役の内部当たりの数が1つ記憶された状態が発生し、当該状態下の絵柄の停止操作において非入賞となったときには前記ボーナス役の内部当たりを持ち越して次のゲームに移行することになる。そして、続く次のゲームにおいて「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」ことで「BIGフラグは成立したか」がNOのときには、前回からの持ち越し分のボーナス役の内部当たりの状態下で絵柄の停止操作がされることになり、また、前記「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」ことで、「BIGフラグは成立したか」がYESのときに「貯金設定に応じた貯金抽選を行う」ことにより「貯金か？」が必ずNOとなって「単発BIGフラグ成立」となり、ボーナス役の内部当たりの数が2つ記憶された状態下で絵柄の停止操作がされることになるところ、非入賞となったときには第1番目のボーナス役の内部当たりに加え第2番目のボーナス役の内部当たりをも次々回以降のゲームに持ち越すことになる。

そうすると、甲3パチスロ機において、貯金確率の設定を0%にした場合に成立するBIGフラグは、いずれも単発BIGフラグとして処理されるため、ゲームを継続的に行うことで複数発生したときのボーナス役の内部当たりは、すべて単発BIGフラグの集合により形成されることになるから、前記単発BIGフラグの集合をボーナス役の内部当たりとして記憶する記憶手段において、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能な構成となることは明らかである。

ウ 刊行物8には、「すなわち、前述したヒットリクエストが発生すると、各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタが+1され、RAM上にストアされる。そして、ヒットした際に、そのリクエストカウンタは-1の減算処理が行われる。また、ヒットしない場合にはそのまま保存され、最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生し、このためにペイアウト率は一定に保たれる。」(17頁左上欄8行~15行)との記載があり、特に、「リクエストカウンタが+1され・・・-1の減算処理が行われ・・・最終的にリクエストカウ

ンタが零になるまでヒットリクエストが発生し」という記載からみて、刊行物 8 にボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能な構成が開示されていることは明らかである。つまり、刊行物 8 に記載の前記事項は、大ヒットリクエストの 2 つ以上の持ち越しなど特に必要がないとした当時の常識にとらわれない新規な発明として当該刊行物に開示されているとみるべきである。

原告は、刊行物 8 に「ボーナスフラグの有無 ( 0 or 1 ) がストアされ」( 7 頁左下欄下から 4 行 ) という記載があることを根拠に、単一のボーナス役の内部当たり状態を持ち越すための技術である旨主張しているが、該記載は当該ゲーム結果においてボーナスゲームが発生したか否かを示すフラグとして「0 または 1」の値しかとらないものであり、フラグという表現をとらずにわざわざ多数の値を計数可能なリクエストカウンタという表現になっているものの機能について、フラグと同列に解釈すべき理由がないものである。しかも、刊行物 8 における上記「すなわち、前述したヒットリクエストが発生すると、各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタが + 1 され、RAM 上にストアされる。そして、ヒットした際に、そのリクエストカウンタは - 1 の減算処理が行われる。また、ヒットしない場合にはそのまま保存され、最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生し、このためにペイアウト率は一定に保たれる。」との記載は、5 頁左下欄 18 行 ~ 右下欄 6 行の記載を補正したものであるところ、補正前の後者段落に記載されるリクエストカウンタは、第 11 図に示されるように、大ヒット、中ヒット、小ヒットの各ヒットリクエストが発生する毎に該当するリクエストカウンタに対して - 1 の減算処理を繰り返し行うものであるから、多数の値を計数可能なカウンタであることが明らかである。

エ その他、ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能とする相違点 A に係る本件訂正発明 1 の構成は、刊行物 4 ないし 6, 8, 9 にも開示されている。

したがって、「引用発明に示される、ボーナス役の内部当たりを 1 つのみ記憶可能な構成に代えて、前記周知技術 A を採用して、前記相違点 A に係る本件訂正発明

1のように構成することは、当業者が容易に想到できるものである。」とした審決の判断に誤りはない。

(3) 取消事由 2 (3) (相違点 B に係る本件訂正発明 1 の構成の誤認) に対して

ア 甲 3 パチスロ機の貯金確率を 0 に設定した場合には、実行中のボーナスゲーム状態が終了したことを条件に、記憶されている残りの単発 B I G フラグによるボーナス役をもって 1 ゲーム目から内部当たり状態に移行させるものとなるから、刊行物 3 に相違点 B に係る本件訂正発明 1 の構成が開示されていることは明らかである。そして、パチスロ機において連チャンを実現するときに、どの程度の間隔でボーナスゲーム状態を発生させるかは、当業者が適宜に設定すべき事項というべきである。

イ 刊行物 3 ないし 6 に記載の各種パチスロ機の作動原理として、ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能であることを前提に、実行中のボーナスゲーム状態が終了した直後のゲームから、記憶されている残りのボーナス役をもって内部当たり状態に移行させるように構成することは、当業者が容易に想到できると判断したものである

ウ 刊行物 8 に「ボーナス役の内部当たりを 2 以上記憶可能としたスロットマシン」が開示されていると認定したことに誤りがないことは、前記のとおりであるところ、ボーナス役の内部当たりを 2 つ以上記憶可能としている構成を前提に、ボーナスゲーム状態が終了した直後のゲームにおけるボーナス役の内部当たり状態の処理を理解しようとするれば、ボーナスゲーム終了後の 1 ゲーム目からボーナス役の内部当たり状態に移行させる構成が最も単純明快なものとして当業者が理解するものといえる。

(4) 取消事由 2 (4) (本件訂正発明 1 についての容易想到性の判断の誤り) に対して

審決の相違点 A 及び B に係る本件訂正発明 1 の構成についての認定に誤りはなく、また、相違点 A 及び B に係る本件訂正発明 1 の構成を引用発明に適用することにつ

いて、当業者が容易に想到し得ることは、審決において説示したとおりである。

## 第5 当裁判所の判断

### 1 取消事由1（訂正の適否についての判断の誤り）について

#### (1) 訂正事項a1について

ア 審決は、訂正事項a1について、「当該実施例、及び、これが導出される課題あるいは作用効果を含む技術思想について、本件特許明細書に何らの記載も示唆も認められないから、該発明は、本件特許明細書に記載されていない新規事項を含むものであり、また、実質上特許請求の範囲を拡張し又は変更するものである」と認定判断したのに対し、原告は、本件明細書の段落【0037】及び本件図面の【図6】ないし【図8】に、「ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違」する構成が記載されている旨主張する。

ところで、「ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違」する構成は、「一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率よりも、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率を高い確率とすること」を含むものと解釈し得ることが明らかであるので、本件明細書に、「一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率よりも、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率を高い確率とすること」が開示されているか否かについて検討する。

イ 本件明細書の発明の詳細な説明には、ボーナスゲーム状態と確率テーブルとの関係について、次の記載がある。

(7) 「ここで、抽選処理について説明すると、前記制御装置は、遊技者の開始操作がなされたとき、一般遊技状態、ボーナス内部当たり状態、ボーナスゲーム状態の各状態に対応する複数の異なる確率テーブルをメモリに記憶しており、これらの確率テーブルにより抽選可能な複数の抽選役とその当選確率を特定するようになっ

ている。そして、現在の遊技状態に対応する確率テーブルに基づき、所定の抽選処理を実行して内部当たりか否かを決定し、内部当たりになった場合、各リールについて内部当たりに該当する絵柄が停止可能な回転範囲で前記遊技者の停止操作がなされれば、その絵柄を入賞ライン上に引き込むようにリールの回転制御が実行される。」(段落【0005】)

(イ) 「遊技者に対して比較的多くの利益を与える特定の入賞、例えばビッグボーナス、レギュラーボーナスといった入賞役(以下、ボーナス役という)の場合、払出しが多い分だけ内部当選確率は低く抑えられている。」(段落【0007】)

(ウ) 「本発明は・・・一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態の各状態で前記開始信号を受けたとき、複数の抽選役及び該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルに基づいて抽選処理を実行し・・・前記抽選処理手段が、前記ボーナス役の内部当たり状態及び前記ボーナスゲーム状態のうち少なくとも一つの利益状態における抽選処理を実行するとき、前記一般遊技状態における抽選処理の確率テーブルよりボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用する」(段落【0017】)

(エ) 「前記一般遊技状態及び前記ボーナス役の内部当たり状態で使用する確率テーブルが、小役、再遊技及び所定のボーナス抽選役を抽選可能で、前記ボーナスゲーム状態で使用する確率テーブルが、前記所定のボーナス抽選役以外の抽選役を抽選可能であるようにすれば、ボーナス入賞した場合に内部当たりが過度に重複するような複雑な抽選結果となるのを防止することができる。」(段落【0019】)

(オ) 「抽選処理部54bは、図6～図8に示すような複数の抽選確率テーブル111、112、113を有し、これらにより複数の抽選役及びそれら抽選役の当選確率を特定するようになっている。また、抽選確率テーブル111は投入メダル数が1枚のときに使用され、抽選確率テーブル112は投入メダル数が2枚のときに使用され、抽選確率テーブル113は投入メダル数が3枚のときに使用されるようになっている。これらのテーブル111～113は、ビッグボーナス(BB)、レ

ギョーボーナス（RB）、スイカ、オレンジ、再遊技、4枚チェリー、2枚チェリー等の抽選役毎に、出玉率の各設定レベル（例えば1～6までの6段階）について、遊技状態に応じた抽選データを設定したデータテーブルである。なお、抽選に使用する乱数の変動幅（例えば16384）で各抽選データを除したものが抽選確率となる。また、各図の表中における「一般」は一般遊技状態を、「内部中」はBB、RBの内部当たり状態を意味する。」（段落【0032】）

（カ）「ビッグボーナスゲーム状態においては、例えば全部で30ゲームの一般遊技が可能であるが、このビッグボーナスゲーム状態における一般遊技中、抽選処理部54bは、一般遊技状態で使用する抽選確率テーブル部分Aとは異なる抽選確率テーブル部分B（各テーブル中の「BB中一般」の部分）を使用するようになっており、ビッグボーナス入賞した後（内部当たり後に特定の絵柄（例えば「7」、「7」、「7」）が入賞ライン上に並んだ後）の一般遊技中にBB、RBが再抽選されないようになっている。」（段落【0037】）

（キ）「上述の実施形態においては、抽選処理手段が、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態のうち少なくとも一つの利益状態における抽選処理を実行するとき、一般遊技状態における抽選処理の確率テーブルよりボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用し、前記利益状態における抽選結果が内部当たりであるとき、その抽選結果を記憶し、記憶した抽選結果に基づいて、特定の内部当たりに対応するボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を変更するようにすることも考えられる。」（段落【0065】）

（ク）「そして、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの内部当たり状態における抽選結果が他のボーナス役の内部当たりであるとき・・・その記憶した抽選結果に基づいて、ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件が変更される。これにより、現在ボーナス内部当たり中であつた場合に、確かにボーナス抽選は行つたが一般遊技中の抽選データより低確率に設定されていることから、むやみにボーナスフラグを当選させず、遊技者と店との利益のバランスが計れる。」（段落【0066】）

(ケ) 「抽選処理手段が、ボーナス役の内部当たり状態及びボーナスゲーム状態のうち少なくとも一つの利益状態における抽選処理を実行するとき、一般遊技状態における抽選処理の確率テーブルよりボーナス抽選確率の低い確率テーブルを使用するようにしても、ボーナス役の内部当たり状態で特定の入賞絵柄が揃ったとき、その結果を以降の遊技に反映させることができる。」(段落【0071】)

(コ) 【図6】ないし【図8】には、1ないし3メダル遊技時の抽選確率テーブルが示されており、いずれも、各設定値についてのBB、RBの抽選確率が、一般・内部中(high)、一般・内部中(low)で同じ値であり、BB中一般では、当選確率がゼロに設定されているものが示されている。また、【図13】には、3メダル遊技時の抽選確率テーブルが示されており、各設定値についてのBB、RBの抽選確率が、一般(High) = 一般(Low) > 内部中(High) = 内部中(Low)であって、BB中一般では、確率ゼロに設定されている。

ウ 上記イ(ケ)の「現在ボーナス内部当たり中であつた場合に、確かにボーナス抽選は行つたが一般遊技中の抽選データより低確率に設定されていることから、むやみにボーナスフラグを当選させず、遊技者と店との利益のバランスが計れる。」との記載によると、「ボーナスゲーム状態」において用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」は、「一般遊技状態」で用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」よりも低くしていることが認められ、本件発明の態様として、「ボーナス役の内部当たり状態」及び「ボーナスゲーム状態」のうち少なくとも一つの利益状態に用いる「確率テーブル」が、「一般遊技状態の確率テーブル」より、「ボーナス抽選確率の低い」もの、及び、「ボーナスゲーム状態」で用いる「確率テーブル」のボーナス役の抽選確率がゼロのものが記載されている一方、「一般遊技状態」で用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」よりも、「ボーナスゲーム状態」において用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」を高い確率に設定することについて、何らの記載も示唆もない。本件明細書のその余の部分を検討しても同様である。

そうすると、本件明細書においては、「ボーナスゲーム状態」において用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」は、「一般遊技状態」で用いる「確率テーブル」の「ボーナス抽選確率」よりも高い確率となる技術は、記載されていないのみならず、そのような構成を想定してもいないものというべきである。

エ 原告は、「AとBが異なる」という上位概念は、「AがBより低い」という下位概念及び「AがBより高い」という下位概念を内包するものであり、明細書中に、「AとBが異なる」という上位概念と「AがBより低い」という下位概念とが記載されている場合、そのいずれも、「願書に添付された明細書に記載された事項」であって、訂正の基礎となし得ることが明らかであるとし、上位概念に包含される下位概念である「一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率よりも、ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルのボーナス抽選確率を高い確率とすること」を包含することをもって特許請求の範囲の拡張であるとする余地はない旨主張する。

しかし、明細書中に、「AとBが異なる」という上位概念と「AがBより低い」という下位概念とが記載されている場合に、さらに、「AがBより高い」という下位概念が記載されているのと同視できるというのであれば、原告の論理は正しいといえる。しかし、本件においては、「AがBより高い」という下位概念が記載されているのと同視できるとはいえないのであるから、「AとBが異なる」という上位概念を持ち出すことによって、記載のない「AがBより高い」を記載があることにすることができないことは明らかであり、原告の上記主張は、失当である。

(2) そうすると、訂正事項 a 2 について判断するまでもなく、本件訂正は、不適法である。しかし、事案にかんがみ、訂正事項 a 1 及び a 2 が適法であったと仮定して、独立特許要件があるか否かについて検討することとする。

## 2 取消事由 2 (独立特許要件についての判断の誤り) について

(1) 取消事由 2 (1) (訂正事項 a 1 及び a 2 が相違点であることの看過) について

ア 審決は、本件訂正発明 1 と引用発明との対比において、刊行物 1 には開示されていない訂正事項 a 1 及び a 2 を相違点として摘示していないところ、原告は、これは、本件訂正発明 1 に訂正事項 a 1 及び a 2 を含めないというケアレスミスを犯し、いわゆる発明の要旨認定を誤ったものである旨主張するのに対し、被告は、本件訂正発明 1 と引用発明の一致点を示す審決の記載において、本来記載すべき訂正事項 a 1 及び a 2 に係る構成の記載が欠落しており、誤記であるが、審決の結論に影響を及ぼす誤りではないと主張する。

イ 引用発明に、「ビッグボーナスあるいはレギュラーボーナスの当選フラグのセット中における当選処理においては、ビッグボーナスゲームとレギュラーボーナスゲームの当選許容値が存在しない (S 7 5 Y) とともに、ビッグボーナスゲーム中あるいはボーナスゲーム中における当選処理においては、ビッグボーナスゲームの当選許容値が存在しない (S 6 6, S 6 9, S 7 1, S 7 2) ように、通常ゲーム状態における当選処理のテーブルとは異なるテーブルを使用すること」(審決 1 4 頁 9 行 ~ 1 5 行) が開示されていることは、当事者間に争いが無いところ、上記事実が、訂正事項 a 1 の「ボーナスゲーム状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、少なくともボーナス役の抽選確率が相違する」ものに該当することは、明らかである。

ウ 弁論の全趣旨によれば、訂正事項 a 2 の「ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違する」との構成は、例えば、本件図面の【図 8】に記載の「抽選確率テーブル」が、ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられたテーブルとではボーナス役以外の抽選確率において相違していることを意味するものと認められ、このことは、原告自身が認めるところでもある。

一方、引用発明に、「通常ゲーム状態で使用するテーブルが、ビッグボーナスゲーム、レギュラーボーナスゲーム、再ゲーム及び 4 種類の小役の当選役を当選処理

可能であるとともに通常時と高確率時とでは少なくとも小役の当選許容値が異なる（審決14頁16行～18行）ことが開示されていることは、当事者間に争いがない。

エ ところで、刊行物1には、「この小役判定モードは、スロットマシン1による遊技者への価値付与状況が予め定められた標準値と比較して、その標準値よりも高い場合は「通常時」に設定され、標準値よりも低い場合は「高確率時」に設定されるものであり、標準値に従って小役発生確率をフィードバック制御するために用いられるものである。」（段落【0053】）、「図10（b）の一番上の行に示された1, 2, 3はコインの投入枚数すなわち賭数を示し、その下の行に示された「通常」、「高確率」、「BB」は、小役判定モードが通常時か高確率かビッグボーナス時かを示している。」（段落【0055】）、「図11（b）は、3枚賭で、小役判定モードが「高確率時」で、確率変動カウンタの値が「0」以外の場合で、確率設定値が「4」の場合が示されており、図10（a）、（b）の表に従って、図11（b）に示すように、各当選許容値が定められている。・・・以上のように構成することにより、小役判定モードが「通常時」よりも「高確率時」の方が、小役発生確率が高くなり、さらに、小役判定モードが「ビッグボーナス時」の場合にはさらに小役発生確率が高くなるとともにボーナスゲーム発生確率も高くなる。」（段落【0059】～【0060】）との記載があり、図10（b）には、1ないし3メダル投入時の小役発生確率テーブルが示されており、いずれも、「通常」、「高確率」、「BB」における小役発生確率が示されている。

オ したがって、引用発明は、訂正事項a2の「ボーナス役の内部当たり状態に対応して設けられた確率テーブルと一般遊技状態に対応して設けられた確率テーブルとでは、ボーナス役以外の抽選確率において相違する」の構成を有するものであるから、審決が、訂正事項a1及びa2について、刊行物1に記載されており、本件訂正発明1と引用発明との一致点となると認定したことに誤りはない。

(2) 取消事由2(2)(相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の誤認)について

ア 相違点Aに係る本件訂正発明1の構成について、審決は、その技術的意義が「ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であること」とし、この事実が刊行物3ないし6、8、9に記載された周知技術であるとしたのに対し、原告は、これを争い、審決が「ボーナス役の内部当たり」の蓄積がされることを無視している旨主張するので、検討する。

イ 本件訂正発明1の特許請求の範囲中、「ボーナス役内部当たり記憶手段が、本件訂正発明1は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であり、ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態における抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には、前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶し、ボーナスゲームを実行すると前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を1つ減少させる」との構成（相違点Aに係る構成）、及び、「前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段」との構成によると、本件訂正発明1の「ボーナス役内部当たり記憶手段」は、「抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越す」もの、「ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であり、ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態における前記抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりの場合には、前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」するもの、「所定のボーナスゲームを実行するとともに、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を1つ減少させる」ものであると認められる。

ウ また、本件訂正発明1の特許請求の範囲中、「所定の開始信号に応じて乱数を抽出し、該乱数の抽出値と、一般遊技状態、ボーナス役の内部当たり状態及びボ

ーナスゲーム状態の各状態に対応して設けられた複数の抽選役および該抽選役の当選確率を特定する所定の確率テーブルと、を照合することで、内部当たりか否かを決定する抽選処理手段と、・・・前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態であって」との構成によれば、「ボーナス役内部当たり」とは、抽選処理手段による抽選処理結果がボーナス役の当選となったことを、「ボーナス役の内部当たり状態」とは、「前記抽選処理手段の抽選処理結果がボーナス役の内部当たりとなった状態」のことを意味するものと解される。

そして、「ボーナス役の内部当たりが持ち越された状態」とは、「ボーナス役の内部当たり」がボーナス役内部当たり記憶手段に記憶された状態であるから、「前記ボーナス役の内部当たり状態」でもあり、この状態において、「抽選処理手段の抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりの場合」に、「前記持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」するというのであるから、「前記ボーナス役の内部当たり状態」において、さらに「ボーナス役の内部当たり」となり得るものである。

したがって、本件訂正発明1は、「ボーナス役内部当たり記憶手段」が「前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越す」のみならず、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶することが可能とされて、「ボーナス役の内部当たり状態」において、さらに抽選処理手段による抽選処理を行い、「ボーナス役の内部当たり」となると、「持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」するというものであり、「ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段」は、次回以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段としても用いられると解される。

エ 念のため、本件訂正明細書の発明の詳細な説明についてみると、「この発明（判決注：本件訂正発明）では、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であるとともに、今回のゲームにてボーナス役の内部当たり状態で非入賞となったとき、

ボーナス役の内部当たり状態が次回のゲームに持ち越されるのみならず、次回のゲームでの抽選においてもボーナス役の内部当たりとなる抽選が可能であり、この抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には、持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、抽選処理結果を記憶する。したがって、初心者がボーナス役内部当たり状態で不利なゲームを繰り返すという問題が解消され、十分に遊技を楽しむことができる。本発明においては、また、前記入賞判定手段の判定結果が入賞となったとき、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりに基づいて所定のボーナスゲームを実行するとともに、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶されたボーナス役の内部当たりの数を1つ減少させ、前記ボーナス役内部当たり記憶手段に残りのボーナス役の内部当たりがあるとき（クレーム対応部分の文言は「前記ボーナス役内部当たり記憶手段に記憶した抽選結果として残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて」）、前記所定のボーナスゲームが終了した後の抽選結果をボーナスゲームが終了した直後のゲームから再度ボーナス役の内部当たりとするようにすると、ボーナス役の内部当たり状態で他のボーナス当選に該当するような特定の入賞絵柄が揃ったとき、その結果を以降の遊技に反映させることができる。」（段落【0013】～【0014】）、

「本発明によれば、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能にするとともに、ボーナス役の内部当たりとなった状態であって非入賞となったとき、ボーナス役の内部当たり状態が次回のゲームに持ち越されるのみならず、次回のゲームでの抽選においてもボーナス役の内部当たりとなる抽選を可能とし、この抽選処理結果が更にボーナス役の内部当たりとなった場合には、持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、抽選処理結果を記憶するようにしたので、初心者がボーナス役内部当たり状態で不利なゲームを繰り返すといった問題を解消し、十分に遊技を楽しむことができる遊技機を提供することができる。」（段落【0069】）との記載がある。

オ 本件訂正明細書の上記記載によれば、本件訂正発明1は、ボーナス役の内部当たり記憶手段に、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能にするとともに、

ボーナス役の内部当たりとなった状態であって非入賞となったとき、ボーナス役の内部当たり状態が次回のゲームに持ち越されるのみならず、次回のゲームでの抽選においてもボーナス役の内部当たりとなる抽選を可能とするというものであって、「ボーナス役の内部当たり状態」において、さらに抽選処理手段による抽選処理を行い、「ボーナス役の内部当たり」となると、「持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」し、「ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段」は、次回以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段としても用いられるという、上記(2)ウの認定を裏付けるものである。

そうすると、ボーナス役内部当たり記憶手段は、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であることを要件とするのみであって、初回のボーナス役内部当たりを格納する記憶手段が、次回以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段として用いられることを要件とするものではないとの被告の主張は、誤りである。

上記見解を前提として、刊行物3ないし9は、いずれも、2つの格納領域を含めてボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であることにおいて、本件訂正発明1のボーナス役内部当たり記憶手段の構成と何ら相違するものではないとする審決及び被告の主張は、「ボーナス役の内部当たり状態」において、さらに抽選処理手段による抽選処理を行い、「ボーナス役の内部当たり」となると、「持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」するという相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の技術的意義を看過したものである。

カ なお、本件発明1においては、「内部当たり状態」が発生しない場合について特定していないが、「内部当たり状態」になって初めて入賞可能となるという構成である以上、「内部当たり状態」にならずに絵柄がそろって入賞するということは予定していないというべきであり、本件発明1は、「内部当たり」が発生しない場合には、入賞絵柄が揃わないように制御されることを前提にしているものと解される。

この点につき，本件訂正明細書の発明の詳細な説明をみると，「現在の遊技状態に対応する確率テーブルに基づき，所定の抽選処理を実行して内部当たりか否かを決定し，内部当たりになった場合，各リールについて内部当たりに該当する絵柄が停止可能な回転範囲で前記遊技者の停止操作がなされれば，その絵柄を入賞ライン上に引き込むようにリールの回転制御が実行される。」（段落【0005】），「通常，チェリーやベルといった所謂小役と称される入賞役に関しては，ゲームの開始時に抽選処理を行い，内部当たりした場合であっても，遊技者の停止操作が有効ライン上に入賞絵柄を引き込めないタイミングで行われた場合，原則その回のゲーム終了と同時に内部当たりも消滅してしまう。つまり，今回のゲームで成立した内部当りは，今回のゲームで入賞しないと消えてしまうような構成になっている。ところが，遊技者に対して比較的多くの利益を与える特定の入賞，例えばビッグボーナス，レギュラーボーナスといった入賞役（以下，ボーナス役という）の場合，払出しが多い分だけ内部当選確率は低く抑えられている。そのため，小役の場合と同様に内部当選が消滅してしまうというのでは，多大な投資をして内部当たりを引き当てた遊技者にあまりにも酷である。」（段落【0006】，【0007】）との記載があり，上記記載によれば，小役と称される入賞役に関しては，そのゲームで入賞しなければ，原則として，その回のゲーム終了と同時に内部当たりも消滅するところ，ボーナス役の場合にも，小役の場合と同様に内部当たりが消滅すると，遊技者にとってあまりにも酷であるとされているのであるから，「内部当たり」が消滅した場合には，次回のゲームにおいて，当該消滅した内部当たりに対応する入賞を得ることができないものと理解されるのである。そして，その「回転制御」について，「ここで，停止ボタン41a～41cは，遊技者によって特定種のシンボルマークmをメダル投入枚数に対応する有効本数の入賞ライン上（定位置）に停止させるべく操作され，制御装置50により所定の停止指令信号を発生させる停止手段となっている。」（段落【0025】），「制御装置50は，そのマイコン54により，ROM52に格納された所定の制御プログラムに従って，同ROM52に

格納されている所定の抽選確率テーブル（後述する）、シンボルマークテーブル、及び、入賞絵柄（入賞に該当するシンボルマークmの組合せ）テーブル等の記憶データと、上記スイッチ類からの遊技者の操作情報や上記センサ類からの動作状態検知情報とに基づいて、ステップモータ35A～35Cをはじめとするアクチュエータ類や表示器23等の動作を制御するようになっている。」（段落【0028】）との記載があるから、リールの回転制御は、内部当たりになった場合には、遊技者の停止操作に対応して、所定の絵柄を入賞ライン上に引き込む制御をするというのであって、逆に、内部当たりにならない場合には、そのような制御をしないということであり、かつ、制御をする以上、当然に入賞絵柄がそろわないようにリールの回転制御をするものと理解し得るものである。

キ 次に、「ボーナス役の内部当たり状態」において、さらに抽選処理手段による抽選処理を行い、「ボーナス役の内部当たり」となると、「持ち越し分のボーナス役の内部当たりに加え、前記抽選処理結果を記憶」するという相違点Aに係る本件訂正発明1の構成の技術的意義を前提として、相違点Aに係る本件訂正発明1の構成が本件出願時には既に刊行物1ないし9に開示されていたといえるか否かについて、更に検討する。

ク 刊行物3について

(ア) 刊行物3には。以下の記載がある。

a 「トライアンフ 裏ROM解析報告」との見出しの下に、「裏ROMプログラムの流れを解説していこう。裏プログラムが起動するのは、ビッグのフラグが成立してからである。他の役には、何ら加工は加えられていない。判定の合否がそのままフラグの成立、不成立になる。出現率の低さから、今までいろんな推測がなされていたレギュラーについても、これは同じだ。ビッグの抽選に合格すると、貯金が否かの判定に進む。この確率は前述のように貯金設定値で変わる。ここで貯金でなければ、ビッグのフラグが成立。当たり前だがこのビッグは連チャンしない。」

（9頁第3段）

b 「貯金が選択されると貯金カウンター（貯金の数を記憶）を + 1。そしてこの数値が、あらかじめ決められていた目標貯金数に到達しているかを参照する。到達していなければ、貯金決定。設定された数が貯まるまで、前記の方式で貯金し続ける。つまり言い返すと、目標貯金数に到達していれば、貯金の放出が始まるのである。なお、ここで貯金カウンターは“連チャンの残り回数”に加算され、これを新しい連チャン残り回数とする。紛らわしい処理だが、貯金カウンターと連チャン残りの回数は、要するに機能的には同じ意味。混乱しないように。あくまでもプログラムがそうなっているという話である。連チャンビッグフラグ成立後は、よくあるお決まりのパターンだ。高確率でビッグのフラグを再抽選（確率は放出確率設定値による）。当選すれば、ビッグのフラグが成立。そして連チャン残り回数を - 1。この数値が 0 になるまで高確率抽選を続ける。」（10 頁第 1 段）

c 8 頁及び 9 頁には、「これが裏トライアングルの連チャンの仕組みだ」と題するフローチャートが記載されており、当該フローチャートからは、「START」

「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」 「BIGフラグが成立したか？」 YES 「貯金設定に応じた貯金抽選を行う」 「貯金か？」 YES

「貯金カウンタ + 1」 「貯金目標数に達したか？」 YES 「貯金カウンター + 連チャン残り回数を連チャン残り回数とする」 「貯金カウンター = 0」 「貯金目標設定にしたがい次貯金目標の抽選を行う」 「放出確率設定にしたがい放出確率の抽選を行う」 「選択された確率にしたがい貯金放出の抽選を行う」 「当選か？」 YES 「連チャンBIGフラグ成立」 「連チャン残り回数 - 1」

「連チャン残り回数は 0 か？」とのフローに合わせ、上記の各手順の YES が NO である場合に分岐する「BIGフラグが成立したか？」 NO 「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」 「貯金か？」 NO 「単発BIGフラグ成立」

「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」 「貯金目標数に達したか？」 NO

「通常設定値にしたがった各役の抽選を行う」 「当選か？」 NO 「選択された確率にしたがい貯金放出の抽選を行う」 「連チャン残り回数は 0 か？」

NO 「選択された確率にしたがい貯金放出の抽選を行う」というフローが示されている。

(1) 上記記載によれば、刊行物3には、甲3パチスロ機について、ゲームを開始して、「通常設定値にしたがった各役の抽選」を行った結果、BIGフラグが成立すると、貯金設定に応じた貯金抽選を行い、貯金が選択されなければ、「単発BIGフラグ」を成立させた後に、再び、「通常設定値にしたがった各役の抽選」に戻って貯金抽選までの処理が繰り返され、貯金が選択された場合には、貯金カウンタを+1にし、貯金目標数に達しなければ、再び、「通常設定値にしたがった各役の抽選」に戻って貯金抽選までの処理が繰り返され、貯金目標数に達した場合に、貯金カウンタの数字を連チャン残り回数とし、連チャン残り回数がゼロになるまで、選択された確率にしたがって貯金放出の抽選を行い、抽選結果が当選であるときに、「連チャンBIGフラグ」を成立させるとともに、連チャン残り回数を-1するパチスロ機が記載されているものと認められる。

甲3パチスロ機の「貯金カウンタ」は、BIGフラグを貯金するから、次回以降のゲームにBIGフラグを持ち越すものということができるが、貯金したBIGフラグを放出する場合においても、「連チャンBIGフラグ成立」を条件として、すなわち、「連チャンBIGフラグ」を記憶する領域にBIGフラグが記憶されることを条件として、ボーナス絵柄をそろえられる状態、すなわち「ボーナス役内部当たり状態」となるものであるから、貯金カウンタにBIGフラグを貯金していたとしても、BIGフラグが所定の条件により放出されて「連チャンBIGフラグ」が成立するか、あるいは、「単発BIGフラグ」が成立するかしない限り、ビッグボーナス絵柄がそろえられる状態とはならない。したがって、貯金カウンタにBIGフラグを貯金されていることは、「ボーナス役の内部当たり状態」ではなく、「貯金カウンタ」は、次回ゲームに「ボーナス役の内部当たり状態」を持ち越すためのものではないから、本件訂正発明1の「ボーナス役内部当たり記憶手段」に相当するものはない。

(ウ) なお，甲 3 パチスロ機において，貯金確率が 0 % となるように貯金設定して動作させた場合には，「BIG フラグは成立したか」が YES のときに「貯金か？」が必ず NO となって「単発 BIG フラグ成立」となり，ボーナス役の内部当たりの数が 2 つ記憶された状態下で絵柄の停止操作がされることになるとの被告の主張は，貯金確率設定別貯金確率の表に，設定が「0 %」との記載があることを根拠とするものである。しかし，刊行物 3 の 8 頁及び 9 頁には，「貯金か？」 NO 「単発 BIG フラグ成立」とのフローが記載されており，この「単発 BIG フラグ」の格納領域が複数の「BIG フラグ」を記憶するとの記載も示唆もされていないから，甲 3 パチスロ機が BIG フラグを持ち越すことを予定しているとはいい難く，「0 %」との記載のみを根拠とする被告の上記主張は，失当である。

#### ケ 刊行物 8 について

(ア) 刊行物 8 には，次の記載がある。

a 「スタートレバーの操作により回転駆動される複数のリールと，これらのリールを停止させるリールストップ手段とを有するスロットマシンにおいて，前記リールの回転駆動後に，順次発生される乱数列から一つの乱数を特定するサンプリング手段と，前記特定された乱数が確率テーブル中のいかなる群に属するかを比較照合する手段と，前記比較照合の結果を入賞ランク別のリクエスト信号として出力するリクエスト発生手段と，前記リクエスト信号を評価し，前記リールのストップ位置を設定すると共に，前記リールストップ手段を制御するリールストップ制御手段とを備えたことを特徴とするスロットマシン。」( 1 頁左下欄 5 行～ 1 8 行)

b 「第 9 図は発生，更新される乱数値のサンプリング，ヒットリクエストチェック処理のフローチャートである。このフローチャートは，第 4 図に示したフローチャートにおける“ヒットリクエスト”処理に該当するもので，ゲーム開始後例えばスタートレバーの操作後の所定のタイミング信号・・・により，その時点で乱数値 RAM 8 0 ( 第 8 図 ) に存在する乱数値をそのゲームの乱数値として決定する。こうして決定された乱数値は第 9 図のフローチャートに従い，後述する入賞確率テ

ーブルと照合され，大ヒットに該当する数値であれば大ヒットリクエスト信号の発生，また中ヒットに該当する数値であれば中ヒットリクエスト信号の発生というように小ヒットまでの判断，処理がなされいずれかのヒットリクエストが発生されるかあるいはヒットリクエストなしかがチェックされることになる。」（5頁左上欄12行～右上欄9行）

c 「これまでに述べてきた大，中，小の各ヒットの例としては，大ヒットが15枚のメダル支払いの後ボーナスゲームができるようになるもの，中ヒットが10～15枚のメダル支払い，小ヒットが2～5枚程度のメダル支払など適宜設定される。ボーナスゲームとしては，例えばメダル1枚の投入毎に1個のリールのみでゲームを実行し，その1個のリールについてある種のシンボルマークが出ればそのまま15枚のメダル支払いがなされ，このような手順で数回のゲームができるようにすることなどが考えられる。」（5頁右下欄8行～18行）

d 「さらにRAM5には得られたヒットに応じたエリア，すなわち大ヒットエリア5a，中ヒットエリア5b，小ヒットエリア5c，ヒットなしのエリア5dにフラグがセットされる。」（7頁左下欄18行～右下欄2行）

e 「第3リールの処理 以上のようにして第2リールストップ処理が終了した後，第3リールの停止処理は，大ヒットリクエストが発生されている場合第23図のフローチャートにより行われる。」（9頁左上欄12行～16行）

f 「また，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回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～10頁左上欄1行）

g 「すなわち，前述したヒットリクエストが発生すると，各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタが+ 1され，RAM上にストアされる。そして，ヒットした際に，そのリクエストカウンタは- 1の減算処理が行われる。また，ヒットしない場合には，そのまま保存され，最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生し，このためペイアウト率は一定に保たれる。」（17頁左上欄8行～15行）

h 第23図には，第3リールのストップ制御のフローチャートが記載されており，大ヒットリクエスト発生中においては，大ヒットシンボルを出すように制御されることが記載されている。

(1) 上記記載によれば，刊行物8には，スロットマシンにおいて，ボーナスゲームである大ヒットを含む入賞ランク別のヒットリクエストが発生すると，各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタを+ 1し，実際にヒットした際にそのリクエストカウンタを- 1し，また，実際にヒットしない場合にはそのまま保存され，最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生するものが記載されていると認められる。

そして，上記(ア) e 及び h によれば，刊行物8のスロットマシンは，大ヒットリクエストが発生すれば，大ヒットに対応したシンボルをそろえるようリールが制御されるものであって，適切な操作を行えば大ヒットシンボルをそろえることができる状態となっているから，「大ヒットリクエストが発生している状態」は，本件訂正発明1の「ボーナス役の内部当たり状態」に相当する。

さらに，上記(ア) g によれば，大ヒットリクエストが発生し，大ヒットリクエストカウンタが+ 1された後，大ヒットが，ヒットしない間に，再度大ヒットリクエストが発生すれば，ヒットリクエストカウンタがさらに+ 1されるものであるから，大ヒットリクエストカウンタは，大ヒットリクエストを2以上記憶することが可能なものであると認められる。

加えて，上記(ア) f によれば，大ヒットリクエストカウンタは，そのヒットリク

エストを次回のゲームまで持ち越すものであるといえるから、大ヒットリクエストカウンタは、本件訂正発明1の「ボーナス役内部当たり記憶手段」が「前記入賞判定手段の判定結果が非入賞となったとき、次回のゲームに前記ボーナス役の内部当たり状態を持ち越す」という構成に相当するのみならず、「ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段」が、次回以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段としても用いられる構成にも相当するものといえることができる。

(ウ) 原告は、刊行物8に、「ボーナスフラグの有無(0 or 1)がストアされ」との記載があることを理由に、刊行物8に示される「0」と「1」は、内部当たり状態かどうかを表す信号であり、それ以外の「2」とか「3」という数字を觀念する余地はない旨主張する。

確かに、刊行物8には、「RAM4の4aのエリアにはボーナスゲームが発生したか否か、すなわボーナスフラグの有無(0 or 1)がストアされ」(7頁左下欄下から6行~4行)との記載があるが、ここにいう「0 or 1」は、ボーナスゲームが発生したか否かを意味するものであって、リクエストカウンタについての記載ではないことが記載自体から明らかである。

また、原告は、刊行物8に開示されたスロットマシンは前段判定方式であり、ボーナスが非入賞となった場合にのみ、ボーナス役内部当たり状態の持ち越し処理をおこない、その際、ボーナス役内部当たり状態が記憶されて次回ゲームに引き継がれることがあるだけであって、「ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能としたパチスロ機」に関する技術を含んでいない旨主張する。

しかし、刊行物8に開示されたスロットマシンが前段判定方式であるかどうかはともかく、刊行物8には、補正により、上記のとおり、「前述したヒットリクエストが発生すると、各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタが+1され、RAM上にストアされる。そして、ヒットした際に、そのリクエストカウンタは-1の減算処理が行われる。また、ヒットしない場合には、そのまま保存され、

最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生し」と記載されているのであって、ボーナス役の内部当たり記憶手段においてボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶する技術事項が開示されていることは、明らかである。

したがって、原告の上記各主張は、いずれも採用の限りでない。

コ 刊行物4ないし6記載の「ワイルドキャッツ」等が甲3パチスロ機と同様の構成であることは、当事者間に争いがないところ、被告主張のとおり、ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能であることが開示されているとしても、甲3パチスロ機と同様に、本件訂正発明1のような、次回ゲームに「ボーナス役の内部当たり状態」を持ち越すためのものではないから、本件訂正発明1の「ボーナス役内部当たり記憶手段」に相当するものはない。

また、刊行物9についてみると、仮に、被告が主張するとおり、スロットマシンについて、ビッグボーナスの遊技中も、次回のビッグボーナスに移行させるか否かの抽選を行い、抽選結果がビッグボーナスに移行させることが開示されているとしても、そもそも、ビッグボーナスの遊技に移行するための権利の記憶をどのように行うかについては、同刊行物を検討しても、何らの記載を見いだすこともできないから、「前記ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能である」（構成要件F）という構成が記載されているとはいえない。

コ そうすると、刊行物8においては、「ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能」とする技術事項が開示されているのみならず、「ボーナス役の内部当たり状態を持ち越すボーナス役内部当たり記憶手段」は、次回以降に抽選されるボーナス役内部当たりの格納手段としても用いられる構成が開示されているから、刊行物8は、相違点Aに係る本件訂正発明1の構成を開示しているものである。

(2) 取消事由2(3)(相違点Bに係る本件訂正発明1の構成の誤認)について

ア 審決は、相違点Bの「ボーナスゲーム状態が終了した直後の一般遊技状態」について、「ボーナスゲームを実行すると、残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて、ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を、ボーナスゲ

ーム状態が終了した直後の一般遊技状態における1ゲーム目のゲームからボーナス役の内部当たり状態に移行させるように変更する」という構成は周知（周知技術B）であるとするのに対して、原告は、審決が指摘する刊行物（刊行物3～6，8等）には、「ボーナス役の内部当たりを2つ以上記憶可能」である記憶手段はもとより、ボーナス役の内部当たり状態（適切な操作が行われればボーナス入賞できる状態）を持ち越すことすら明記されていないから、2つ以上記憶されたボーナス役内部当たりの連続放出に関する技術事項が開示されているとはいえない旨主張する。

イ 確かに、刊行物3ないし6には、貯金したボーナスフラグを、ボーナスゲームの終了直後の1ゲームから放出するようにする、すなわち、本件訂正発明1の相違点Bに係る構成である「ボーナスゲームを実行すると、残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて、ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を、ボーナスゲーム状態が終了した直後の一般遊技状態における1ゲーム目のゲームからボーナス役の内部当たり状態に移行させるように変更する」構成は記載も示唆もされていない。しかし、刊行物8には、前記2(2)ケ(ア)c及びgのとおり、「これまでに述べてきた大、中、小の各ヒットの例としては、大ヒットが15枚のメダル支払いの後ボーナスゲームができるようになるもの、中ヒットが10～15枚のメダル支払い、小ヒットが2～5枚程度のメダル支払など適宜設定される。ボーナスゲームとしては、例えばメダル1枚の投入毎に1個のリールのみでゲームを実行し、その1個のリールについてある種のシンボルマークが出ればそのまま15枚のメダル支払いがなされ、このような手順で数回のゲームができるようにすることなどが考えられる。」、「すなわち、前述したヒットリクエストが発生すると、各ヒットリクエストをカウントするリクエストカウンタが+1され、RAM上にストアされる。そして、ヒットした際に、そのリクエストカウンタは-1の減算処理が行われる。また、ヒットしない場合には、そのまま保存され、最終的にリクエストカウンタが零になるまでヒットリクエストが発生し、このためペイアウト率は一定に保たれる。」との記載があるほか、「まず、大ヒットリクエストが発生されている場合

には第16図のフローチャートに従つて、ストップボタンが操作された時点でのRAM1のエリアR1(第14図)のデータに基づき、シンボルマークの4コマずれの範囲でシンボルマークをチェックし、その範囲内に大ヒットを構成するシンボルマーク要素が存在すれば、それがリール窓に現れるようにモータに送り出されるパルス数を調整する。」(7頁右下欄13行~8頁左上欄1行)との記載もある。

大ヒットリクエストを記憶して持ち越すことは、ペイアウト率を一定とするためのものであるところ、大ヒットリクエストが2つ以上記憶されている場合であつて、大ヒットとなつたときには、そのボーナスゲームを消化した後に再度大ヒットを発生させるようにしなければ、当該大ヒットの時のボーナスゲームによる払い出し枚数が所定の枚数以下となつてしまい、ペイアウト率が一定とならないことは明らかであることから、刊行物8のロットマシンにおいても、大ヒットが発生してボーナスゲームに移行中には、大ヒットリクエストが発生しないようにされているものと理解するのが自然かつ合理的である。

そして、上記記載によると、リクエストカウンタは、ヒットすれば-1の減算処理され、ヒットしなければそのまま保存され、当該リクエストカウンタが0になるまで、ヒットリクエストが発生し続けるというものであるから、ヒットした状態からヒットしていない状態に移行した場合、リクエストカウンタが0になっていない限り、ヒットしていない状態の冒頭で、すなわち、ボーナスゲーム終了直後の通常ゲームから、ヒットリクエストが発生するものというべきである。

ウ そうすると、審決が、相違点Bに係る構成が周知技術Bであることを根拠付けるものとして刊行物3ないし8を例示したことは、必ずしも正確であるとはいえないものの、相違点Bについて、「ボーナスゲームを実行すると、残りのボーナス役の内部当たりが存在することに基づいて、ボーナスゲーム状態が終了した後の抽選条件を、ボーナスゲーム状態が終了した直後の一般遊技状態における1ゲーム目のゲームからボーナス役の内部当たり状態に移行させるように変更する」という構成が本件出願時には刊行物8に既に用いられていたことは、上記のとおりである。

(3) 取消事由 2 (4) ( 本件訂正発明 1 についての容易想到性の判断の誤り ) について

原告は、審決は、上記(1)及び(2)のとおり、相違点 A 及び B に係る本件訂正発明 1 の構成が刊行物 3 ないし 6 , 8 , 9 に記載されていると誤認したものであり、これが相違点 A 及び B についての認定判断に重大な影響を及ぼすことは明らかである旨主張する。

しかし、前記のとおり、刊行物 8 には、相違点 A 及び B に係る本件訂正発明 1 の構成が開示されているところ、引用発明及び刊行物 8 は、いずれもスロットマシンという同一技術分野において、「ボーナス役の内部当たり」に関する技術事項を対象としていて課題となる技術をも共通にしており、一方、遊技者の技量に関係なく、初心者でも十分に遊技を楽しむことができる遊技機を提供するという技術課題は、当業者が当然に持っているものであるから、刊行物 8 に接した当業者が、同刊行物を引用発明に適用して、相違点 A 及び B に係る本件訂正発明 1 の構成とすることは、容易に想到し得たものというべきである。

### 3 結論

以上のとおり、審決の認定判断は正当であって、原告主張の取消事由はいずれも理由がなく、原告の請求は棄却を免れない。

知的財産高等裁判所第 1 部

裁判長裁判官 塚 原 朋 一

裁判官 宍 戸 充

裁判官 柴 田 義 明