

平成17年（行ケ）第10455号 審決取消請求事件（平成17年11月16日
口頭弁論終結）

判決

原告	サミー株式会社				
代表者代表取締役					
訴訟代理人弁理士		米	山	淑	幸
同		竹	山	宏	明
被告	特許庁長官	中	嶋		誠
指定代理人		鉄	宮	豊	郎
同		二	木	千	久
同		高	下	正	彰
同		宮			之

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

特許庁が不服2000-19155号事件について平成17年3月25日に
した審決を取り消す。

第2 当事者間に争いがない事実

1 特許庁における手続の経緯

(1) 原告は、平成5年8月10日、発明の名称を「スロットマシン」とする発
明につき特許出願（平成5年特許願第198127号。以下「本件出願」とい
う。）をした。これに対し、特許庁は、平成12年10月25日、拒絶査定をし
た。

(2) 原告は、平成12年12月4日、上記拒絶査定を不服として、本件審判の
請求をするとともに、同日付け手続補正書を提出して、本件出願の願書に添付した
明細書（甲7）を補正した。同請求は、不服2000-19155号事件として特
許庁に係属し、その審理の過程において、原告は、平成16年11月25日付け手
続補正書（甲8）を提出して、上記明細書を補正した。

特許庁は、上記事件について審理を遂げ、平成17年3月25日、「本件
審判の請求は、成り立たない。」とする審決をし、その謄本は、同年4月7日に原
告に送達された。

2 平成16年11月25日付け手続補正書により補正された明細書（甲8、以
下、「本件明細書」という。）の特許請求の範囲の請求項1に記載された発明（以
下「本願発明」という。）の要旨

【請求項1】 外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールの回転
を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御するようにしたス
ロットマシンにおいて、

上記スロットマシンには、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、
全ての回転リールが停止した状態で、ボーナス図柄を出現させる代わりに出現
させる特定種類の図柄の組合せを予め記憶したリーチ目記憶手段と、ストップスイ
ッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させ図柄を停止
表示させるリール駆動制御手段と、前記リール駆動制御手段からのリール位置情報
にもとづいて回転リールの停止位置を判定し、停止表示された図柄の組み合わせが
前記リーチ目記憶手段に記憶された特定種類の図柄の組み合わせと一致したことを
条件に、前記ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、リーチ目出現信号を出力す
るリーチ目判定手段と、このリーチ目判定手段からのリーチ目判定信号にもとづい
て、遊技者にリーチ目が出現したことを報知するリーチ目報知手段と、を備え、

前記リール駆動制御手段は、回転リールの回転の開始から予め定めた一定時
間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるとともに、ボーナスフラグが発
生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応
するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、
ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合
に、リーチ目記憶手段に予め記憶された特定種類の図柄の組み合わせを停止制御
し、ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづ

いて、リーチ目記憶手段に予め記憶された特定種類の図柄の組み合わせを停止制御するようにした

ことを特徴とするスロットマシン。

3 審決の理由

(1) 審決の理由は、別添審決謄本写し記載のとおりである。その要旨は、本願発明は、「パチスロ必勝本 漫画ローレンス12月号増刊」株式会社総合図書・平成3年12月25日発行（甲1、以下「引用例1」という。）に記載された発明（以下「引用発明」という。）、「パチスロ攻略マガジンNO. 1 増刊12月21日号」株式会社双葉社・1990年（平成2年）12月21日発行（甲5、以下「引用例5」という。）及び「パチスロ必勝ガイド3・2巻2号（通巻4号）」白夜書房・平成3年3月1日発行（甲6、以下「引用例6」という。）並びに各周知技術、すなわち、スロットマシンにおいて、回転リールで「リーチ」もしくは「入賞」を構成する絵柄の組み合わせの一部がそろい、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等の表示であることを判定して、遊技者へリーチが発生したことを報知するという周知技術（審決謄本10頁第1段落）、スロットマシンにおいて、ボーナス等の役が成立するための図柄を記憶しておき、停止された図柄が記憶された図柄に一致するかどうかを判定するという周知技術（同頁最終段落）、回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるようにするという周知技術（同11頁第2段落）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り、特許法29条2項の規定により特許を受けることができない、というものである。

(2) なお、審決が認定した、本願発明と引用発明との一致点及び相違点は、それぞれ次のとおりである。

ア 一致点

「外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御するようにしたスロットマシンにおいて、上記スロットマシンは、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、全ての回転リールが停止した状態で、ボーナス図柄を出現させる代わりに予め定められた特定種類の図柄の組合せ（リーチ目）を出現し得、ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させる（注、「停止させ」の誤記と認める。）図柄を停止表示させるリール駆動制御手段を備え、前記ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、前記特定種類の図柄の組み合わせが出現し、前記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ得、ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにしたスロットマシン。」（審決謄本8頁最終段落）

イ 相違点

(ア) 相違点1

「ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、本願発明では、ボーナス図柄を出現させる代わりに特定種類の図柄の組合せを出現させるように停止制御するのに対し、引用発明では、ボーナス図柄を出現させる代わりに特定種類の図柄の組合せを出現させやすくしているにすぎず、必ず前記組合せが出現するか否か不明である点。」（審決謄本9頁第2段落）

(イ) 相違点2

「本願発明は、リール駆動制御手段からのリール位置情報にもとづいて回転リールの停止位置を判定し、停止表示された図柄の組み合わせが前記リーチ目記憶手段に記憶された特定種類の図柄の組み合わせと一致したことを条件に、ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、リーチ目出現信号を出力するリーチ目判定手段と、このリーチ目判定手段からのリーチ目判定信号にもとづいて、遊技者にリーチ目が出現したことを報知するリーチ目報知手段とを備えるのに対し、引用発明は、ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、リーチ目（予め定められた特定種類の図柄の組み合わせ）が出現するものの、リーチ目を記憶するリーチ目記憶手段と、リーチ目が出現したことを判定するリーチ目判定手段と、リーチ目が出現した

ことを遊技者へ報知するリーチ目報知手段と備えていない点。」（同9頁第3段落）

（ウ） 相違点3

「リール駆動制御手段は、本願発明では、回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるのに対し、引用発明では、そのような構成が明らかでない点。」（同9頁第4段落）

第3 原告主張の審決取消事由

審決は、本願発明と引用発明との一致点及び相違点の認定を誤り（取消事由1）、相違点1ないし3及び本願発明の作用効果についての判断を誤った（取消事由2ないし4）ものであり、その誤りが審決の結論に影響を及ぼすことは明らかであるから、審決は違法として取り消されるべきである。

1 取消事由1（一致点及び相違点の認定の誤り）

（1） 審決は、本願発明と引用発明とは、「上記スロットマシンは、・・・ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させる（注、「停止させ」の誤記と認める。）図柄を停止表示させるリール駆動制御手段を備え、前記ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、前記特定種類の図柄の組み合わせが出現し、前記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ得、ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにしたスロットマシン」（審決謄本8頁最終段落）である点で一致するとし、他方、「ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、本願発明では、ボーナス図柄を出現させる代わりに特定種類の図柄の組合せを出現させるように停止制御するのに対し、引用発明では、ボーナス図柄を出現させる代わりに特定種類の図柄の組合せを出現させやすくしているにすぎず、必ず前記組合せが出現するか否か不明である点。」（相違点1、審決謄本9頁第2段落）で相違すると認定しているが、いずれも、引用発明についての誤った認定を前提とするものであり、誤りである。

すなわち、上記一致点及び相違点の認定は、以下の認定を前提とするものである。

① 「引用発明の『ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る』ことが、本願発明の『ボーナスフラグが発生』することに相当する」（審決謄本7頁第1段落）

② 「引用発明の『3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有するスロットマシン』は、・・・本願発明の・・・『ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させる（注、「停止させ」の誤記と認める。）図柄を停止表示させるリール駆動制御手段を備え』ることに相当する。」（同頁第2段落）

③ 「引用発明の『ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が揃うリーチ目が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」のリーチ目が出やすく』なる・・・構成と、本願発明の『ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、全ての回転リールが停止した状態で、ボーナス図柄を出現させる代わりに出現させる特定種類の図柄の組合せを予め記憶したリーチ目記憶手段』を備え、リール駆動制御手段が『ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、リーチ目記憶手段に予め記憶された特定種類の図柄の組み合わせを停止制御』したことは、『ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、全ての回転リールが停止した状態で、ボーナス図柄を出現させる代わりに予め定められた特定種類の図柄の組合せ（リーチ目）を出現し得』、リール駆動制御手段が『ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ得』ることで共通する」（同頁下から第2段落～下から第3段落）

④「引用発明の『これらのリーチ目は通常時にも出る』・・・構成と、本願発明の『リール駆動制御手段からのリール位置情報にもとづいて回転リールの停止位置を判定し、停止表示された図柄の組み合わせがリーチ目記憶手段に記憶された特定種類の図柄の組み合わせと一致したことを条件に、ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、リーチ目出現信号を出力するリーチ目判定手段』を備え、リール駆動制御手段が『ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、リーチ目記憶手段に予め記憶された特定種類の図柄の組み合わせを停止制御するようにしたこと』とは、・・・『ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせが出現し』、リール駆動制御手段が『ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにしたこと』とで共通する」（審決謄本7頁最終段落～8頁第2段落）との認定を前提とするものである。

しかし、引用例1は、遊技を楽しく、あるいは、有意義に行うことができるように遊技者側の立場に立って製品を紹介した雑誌にすぎず、スロットマシンを遊技者の側から外部的に観察した単なる「様子」を説明しているにすぎず、引用例1には、CPU（コンピュータの中央演算処理装置）の内部的な処理が技術的事項として記載されていない。したがって、以下に述べるとおり、本願発明と引用発明との間に上記①ないし④の対応関係があるとする根拠はない。

ア 上記①について

引用例1（甲1）の「ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る」（100頁）との記載部分は、同引用例の筆者が、特定のスロットマシンから得た、客観的、かつ、技術的な事項との関係が不明な何らかの「感覚らしきもの」を独自の表現で説明したものにはすぎないから、それらの「感覚らしきもの」が、本願発明の「ボーナスフラグが発生」に相当するものということとはできず、両者の関連性は明らかでないというべきである。

イ 上記②について

引用例1には、ストップスイッチの操作と、「MUSASHI」がそろったり、あるいは、「単チェリー」が出ることとの間の関連性が全く記載されていない。したがって、引用例1には、本願発明の「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」に相当する構成は記載されていないといわざるを得ない。

ウ 上記③について

引用例1には、「MUSASHI」がそろったり、「単チェリー」が出やすくなることについて、それが、本願発明におけるように、「ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ」（審決謄本7頁下から第2段落）るようにした結果として実現されたものであるということとは、全く記載されていない。

審決は、「ストップスイッチからのストップ信号に基づいて各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段を備え、所定図柄を出現させるフラグが発生されているにもかかわらず、前記所定図柄を停止できない場合に、前記所定図柄以外の図柄を出現させるという構成は、特開昭59-40883号公報（甲9、2頁右上欄19行目～同頁左下欄9行目、2頁右下欄19行目～3頁左上欄6行目、及び3頁左下欄第1行目～14行目参照。以下「甲9刊行物」という。）、及び特開昭59-186580号公報（甲10、1頁左欄5行目～2頁左上欄5行目、3頁左下欄2行目～右下欄1行目、及び6頁左下欄11行目～右下欄10行目参照。以下「甲10刊行物」という。）等に記載されているように、スロットマシンにおいて一般的に行われている内部的な処理である。」（審決謄本11頁下から第2段落）と認定、判断する。

しかし、甲9刊行物及び甲10刊行物に記載されているものは、審決の上記引用部分に記載されているように、いずれも、各回転リールを決定された図柄で止めることができないときに、別の何らかの図柄で停止させるとこと、すなわち、各回転リールを決定された図柄で必ず止めることはできない旨を明らかにしているものにすぎない。これに対して、本願発明は、ボーナスフラグが発生しているにもかかわらず、すべての回転リールが停止した状態で、ボーナス図柄を出現させ

る代わりに出現させる特定種類の図柄の組合せである「リーチ目」を出現させるものであり、審決が技術常識と称するものとは異なるものである。

エ 上記④について

引用例1には、リール駆動制御手段が、「ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにした」点は記載されていない。

(2) 審決は、本願発明と引用発明とは、「回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御するようにしたスロットマシン」(審決謄本8頁最終段落)である点で一致すると認定しているが、以下に述べるとおり、引用発明についての誤った認定を前提とするものであり、誤りである。

すなわち、引用例1には、「3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有するスロットマシンにおいて、ビッグボーナスが入ると『MUSASHI』が揃うリーチ目が、レギュラーボーナスが入ると『単チェリー』のリーチ目が出やすくなり、これらのリーチ目は通常時にも出ることがあるスロットマシン」(審決謄本3頁第4段落)の発明が記載されているところ、上記一致点の認定は、「『ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る』ことが、本願発明の『ボーナスフラグが発生』することに相当する」(同7頁第1段落)との認定を前提とするものである。

しかし、引用発明に係るスロットマシンでは、「ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る」という、同引用例の筆者が得た、客観的、かつ、技術的な事項との関係が不明な何らかの「感覚らしきもの」で停止制御がされているということとはできても、上記(1)アのとおり、上記「感覚らしきもの」が、本願発明の「ボーナスフラグが発生」に相当するものということとはできないから、上記一致点の認定は誤りであり、本願発明と引用発明とは、本願発明が、「回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御する」のに対して、引用発明では、その点の構成が不明である点で相違するとすべきものである。

2 取消事由2(相違点2についての判断の誤り)

(1) 特開平3-114482号公報(甲2、以下「引用例2」という。)及び実願平2-81073号(実開平3-29178号)のマイクロフィルム(甲3、以下「引用例3」という。)に、「スロットマシンにおいて、回転リールで『リーチ』もしくは『入賞を構成する絵柄の組み合わせの一部』が揃い、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等であることを判定して、遊技者へリーチが発生したことを報知する」(審決謄本10頁第1段落)点が記載されていることは認められるが、当該技術的事項は、引用例2及び3の2件の公報に単に記載されているにすぎず、周知技術に該当しない。

したがって、上記技術的事項が周知技術であることを前提とする相違点2についての審決の判断は、その前提を欠き、失当である。

(2) 審決は、「引用発明と前記周知技術とが、当回遊技及び次回以降遊技にかかわらず、遊技者が入賞のチャンスを見逃す不利益を未然に防止するという課題で共通するとともに、前記周知技術の報知手段が入賞の可能性が高いことを報知するものである限り、報知対象の図柄表示態様が周知技術の『リーチ表示』であるか引用発明の『リーチ目表示』であるかについては格別相違するものではないので、引用発明において、リールが、特定種類の図柄の組合せ、すなわちリーチ目で停止している場合に、当該リーチ目を見落としてボーナス図柄を出現させるチャンスを逸することがないように、遊技者にリーチ目が出たことを報知する報知手段を備える構成とすることは、当業者にとって格別困難なことではない。」(審決謄本10頁第2段落)と判断しているが、以下に述べるとおり、誤りである。

ア 引用例1(甲1)には、「単チェリー」の「リーチ目」(100頁)が記載され、引用例2には、スロットマシンにおいて、「停止した2つの回転リール10の絵柄が入賞の可能性がある組合せとなっている」場合に点灯し、「停止していない残りのひとつの回転リール10の絵柄さえ合えば入賞となる旨をプレイヤーに伝える」装置である「リーチランプ70」(4頁左下欄1行目~8行目、第1~2図)が記載されている。このため、引用発明と、引用例2に記載の発明とを組み合わせると、引用発明において、「単チェリー」の「リーチ目」が出現した場合に、引用例2に記載の「リーチランプ70」を点灯することとなる。しかし、引用発明に、引用例2及び3に記載の技術的事項を適用することには、阻害要因があ

る。

すなわち、引用発明の「リーチ目」である「MUSASHI」や「単チエリー」は、小役であるので、それらのリーチ目が出た場合にはメダルが払い出される。また、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯、あるいは、点滅して入賞の報知がされる。このため、小役の入賞を、入賞ランプで報知しているのに、引用例2に記載の「リーチランプ70」を点灯させて「リーチ目」であることを報知しても、二重の報知となって、遊技者は何が報知されたのかを理解することができず、報知自体に意味がないことになる。

イ また、審決は、「報知対象の図柄表示態様が周知技術の『リーチ表示』であるか引用発明の『リーチ目表示』であるかについては格別相違するものではない」と判断する。

しかし、「2つの回転リールを止めた時点で、残りのひとつの回転リールの絵柄さえ合えば入賞するというチャンス」〔引用例2（甲2）の2頁左下欄1行目～3行目〕である「リーチ」は、停止している回転リールの絵柄について見れば、入賞の図柄の組合せと相違点がないという特徴点を有することは当業者に周知の事項である。他方、いわゆる「リーチ目」は、停止した回転リールの図柄が入賞の図柄の組合せとの関係は問題とされない点において、「リーチ」とは相違する。

そして、メダルの払出しが行われる入賞図柄を認定判断することは、当該遊技の結果として遊技者に対してメダルを払い出すか否かを決定する重要な、かつ、唯一の条件であり、これを報知することに大きな必然があり、また、「リーチ」は、停止している回転リールの絵柄について見れば、入賞の図柄の組合せと相違点がないという特徴点から、同じく、これを報知することに必然性があると理解される。これに対して、スロットマシンにおいて、メダルの払出しが行われることなく、入賞の図柄の組合せとの関係は問題とされない「リーチ目」を報知することは、全く必然性のないことである。また、スロットマシンにおいて、メダルを払い出すか否かにかかわる情報である「リーチ」と、審決が認めるように「次回以降のゲーム」にかかわる情報である「リーチ目」とは、その用いられる場面を全く異にするものである。

上記のとおり、引用発明において「リーチ目」を報知することに、必然性はなく、引用発明に引用例2及び3に記載の上記技術的事項を適用することには困難性があるというべきである。

なお、本願発明のように、「リーチ目」に「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを含む場合、「リーチ」の場合と異なり、一見しても「リーチ目」であることが分かりにくいことから、本件出願時、遊技者は「リーチ目」を記憶しておく必要があったが、比較的遊技経験の浅い遊技者は、「リーチ目」を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていた事実も存在していた。このことは、上記組合せの困難性を裏付けるものである。

3 取消事由3（相違点3についての判断の誤り）

特開平2-31778号公報（甲4、以下「甲4刊行物」という。）には、「回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるようにする」ことが記載されているが、当該技術的事項は、甲4刊行物の公開特許公報に単に記載されているにすぎず、周知技術に該当しない。

したがって、上記技術事項が周知技術であることを前提とする相違点3についての審決の判断は、その前提を欠き、失当である。

4 取消事由4（作用効果についての判断の誤り）

本願発明は、「ボーナスフラグの発生の如何にかかわらず、遊技者にリーチ目が出たことを報知する」手段を備えるものであり、以下に述べるとおり、ボーナスフラグが成立した場合を前提とする引用例1並びに引用例2、3、5及び6に記載のスロットマシンの構成、作用効果からは予測することができない顕著な作用効果を奏するものである。

すなわち、既に述べたとおり、引用発明に係るスロットマシンにおいては、小役の場合には、メダルが払い出され、また、小役の入賞時には、一般的に入賞ランプが点灯、あるいは、点滅して、遊技者にその旨の報知がされるので、改めて「リーチ目」を報知する必要性がない。また、引用例2及び3に記載のスロットマシンの場合には、「リーチ目」でなく、当該ゲームで問題となる「リーチ」を報知している。当該ゲームにおける「リーチ」は、引用例2（甲2）に記載されているように、「2つの回転リールを止めた時点で、残りのひとつの回転リールの絵柄さえ合えば入賞するというチャンス」（2頁左下欄1行目～3行目）をいうものであ

り、遊技者が一見して理解し得るものであるから、その報知は、遊技者の単なる見落としを防止している補助的なものにすぎない。

他方、「リーチ目」は、本件明細書（甲８）に記載されているように、「例えば『７』『７』『チェリー』」（段落【００２４】）の絵柄のような「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せ、「例えば『７』『チェリー』『チェリー』」（同段落）をも含む概念であるから、「リーチ」の場合と異なり、遊技者から一見しても、「リーチ目」であることが分かりにくく、遊技者は「リーチ目」を記憶しておく必要がある。しかし、比較的遊技経験の浅い遊技者は、「リーチ目」を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていた。

これに対し、本願発明は、本件明細書（甲８）に記載のとおり、「遊技者はゲームに集中することができる」とともに、リーチ目を見逃す不利益が未然に防止できる。」（段落【００３１】）という効果に加え、「ボーナス図柄が出現する可能性が極めて高いという期待感を得ながらも、遊技者は、回転リールの停止操作に格別の注意を払う必要があることから、極めてスリルに富み、興趣溢れたスロットマシンを提供することができる」（段落【００３２】）という、引用発明と比較して顕著な作用効果を奏するものである。

第４ 被告の反論

１ 取消事由１（一致点及び相違点の認定の誤り）について

(1) 引用例１には、CPU（コンピュータの中央処理装置）の内部的処理の明示的な記載はないが、ストップスイッチからのストップ信号に基づいて各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段を備え、所定図柄を出現させるフラグが発生されているにもかかわらず、前記所定図柄を停止できない場合に、前記所定図柄以外の図柄を出現させるという構成は、スロットマシンにおいて一般的に行われている内部的な処理である。

すなわち、甲９刊行物及び甲１０刊行物に記載されているような一般的なスロットマシンのリールの停止制御に関する技術からみて、ボーナス図柄等の所定の図柄を出現させるフラグが発生している状態で、ストップスイッチが操作され、該フラグが発生しているにもかかわらず、上記所定図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、上記所定の図柄以外の図柄を出現させ得るように停止制御するということは、本件出願時、当業者の技術常識であったといえることができる。

また、引用例５（甲５）及び引用例６（甲６）の記載からみて、ボーナスフラグが発生している状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生しているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、特定種類の停止図柄の組合せ（リーチ目）を出現させるように、各回転リールを停止制御する構成とすることは、甲９刊行物及び甲１０号刊行物に記載されているように、所定の図柄を出現させるためにリールを停止制御することが技術常識であることを考慮すれば、本件出願時、周知技術であったといえることができる。

原告は、甲９刊行物及び甲１０刊行物は、いずれも、決定された図柄で止めることができないときに、別の何らかの図柄でリールを停止させることを明らかにしているにすぎないと主張するが、甲９刊行物には、「・・・もし所定コマ数内に目的とする絵柄がないときは所定のリール停止位置情報をダウンカウンタ（２５）に出力する。」（３頁左下欄１１行目～１４行目）と記載されており、同刊行物や甲１０刊行物に記載のスロットマシンにおいては、決定された図柄で止めることができないときに、別の予め定められた図柄で停止させるようになっていると解するのが妥当である。

そして、当業者が、上記の周知技術を踏まえて、引用例１の記載を見れば、同引用例には、原告の取消事由１(1)の①ないし④の点に関し、以下のとおりの開示があるものと容易に理解できるというべきである。

ア 原告の取消事由１(1)の①について

本願発明の「ボーナスフラグが発生」に相当する状態は、各刊行物によつて、「ヒットリクエスト信号の発生」（甲１０刊行物）、「ボーナスフラグが成立」〔引用例５（甲５）〕等と表現されており、これらの刊行物には、「ボーナスが入る」という文言自体の記載は見当たらないが、文言の相違は、上記状態を各刊行物の筆者が読者にわかりやすく説明するために生じた表現上の相違にすぎず、「ボーナスフラグが発生」という文言が唯一存在するわけでもないので、引用例１記載の「ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る」（１００頁）が、本願発明の「ボーナスフラグが発生」に相当するものであることは明らかであ

る。

イ 原告の取消事由 1 (1) の②及び③について

引用例 1 には、「リーチ目は単刀直入でわかりやすく、ビッグボーナスが入ると『MUSASHI』が、レギュラーボーナスが入ると『単チェリー』が出やすくなる。MUSASHI はどのラインに揃ってもリーチ目だが、上段で揃うのは信用度が低いのはずしてある・・・。また、『MUSASHI』は通常時でも揃うことがあるので、短い間隔で 2 ～ 3 回揃ってはじめて確実なリーチ目といえる。・・・レギュラーのリーチ目となる単チェリー・・・も通常時に出ることがあるので、やはり短時間に 2 ～ 3 回揃って確実といえる。」(100 頁) と記載されており、回転リールの停止制御に関する上記周知技術を踏まえてこの記載を見れば、引用例 1 には、構成についての具体的な記載はないものの、スロットマシンにおいて、ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作に基づいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生しているにもかかわらず、ストップスイッチの操作に基づいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組合せ(「MUSASHI」又は「単チェリー」)を出現させ得るリール駆動制御手段を備える技術が開示されているといえることができる。

したがって、引用発明は、ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチを操作して、ボーナス図柄を停止できない場合には、リーチ目を出現させ得るようにしているものであるから、当該リーチ目を出現させるために各回転リールを停止制御するものであるといえることができる。

そうすると、本願発明と引用発明は、いずれも、ボーナスフラグが発生し、該ボーナスフラグが発生した状態でストップスイッチが操作され、該ボーナスフラグが発生しているにもかかわらず、ボーナス図柄を停止できない場合に、停止図柄の組合せとして、特定種類の停止図柄の組合せを出現させ得るように各回転リールを停止制御することを含む、リール駆動制御手段を有するものであるといえることができる。

ウ 原告の取消事由 1 (1) の④について

上記イで述べたように、引用発明は、リール駆動制御手段が、ストップスイッチの操作に基づいて、予め定められた特定種類の図柄の組合せとなるように回転リールを停止するようにしたものであり、リーチ目が、ビッグボーナスが入らない「通常時でも出ることがある」ものであることから、リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作に基づいて、予め定められた特定種類の図柄の組合せとなるように回転リールを停止するようにしたものであるといえることができる。

(2) 引用発明の「ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る」が本願発明の「ボーナスフラグが発生」に相当するものであること、引用発明が「ビッグボーナス」、「レギュラーボーナス」という「ボーナスフラグ」に相当するものによって制御されているといえることは、上記(1)ア及びイで述べたとおりであるから、本願発明と引用発明とは、「外周に複数種類の図柄の表示された複数の回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御するようにしたスロットマシン」(審決謄本 8 頁最終段落)である点で一致するとした審決の認定に誤りはなく、審決に原告主張の相違点を看過した違法はない。

(3) 以上のとおりであるから、審決の一致点及び相違点の認定に原告主張の誤りはない。

2 取消事由 2 (相違点 2 についての判断の誤り) について

(1) スロットマシンにおいて、リーチ等の入賞の可能性がある場合に報知する手段を備えることは、引用例 2 及び 3 に加えて、実願昭 58-128412 号(実開昭 60-37379 号)のマイクロフィルム(乙 1, 5 頁 4 行目～8 行目参照。以下「乙 1 刊行物」という。)や、特開平 4-364872 号公報(乙 2, 図 28, 段落【0067】参照。以下「乙 2 刊行物」という。)及び実願平 3-66501 号(実開平 5-11981 号)の CD-ROM(乙 3, 図 5, 段落【0025】参照。以下「乙 3 刊行物」という。)にも記載されており、本件出願時、周知技術であったといえることができる。

これと異なる原告の主張は理由がない。

(2) 原告は、引用発明に引用例 2 及び 3 に記載の上記技術的事項を適用することには阻害要因があるとし、リーチ目である「MUSASHI」や「単チェリー」は、小役であるところ、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯、あるいは、点

滅して遊技者に報知されるから、改めて報知する必要性がない点をその理由として挙げる。

しかし、小役の入賞は、一般的に入賞ランプを点灯、あるいは、点滅して報知されるとの点は、引用例1（甲1）の記載に基づくものではない。

仮に、引用発明に係るスロットマシンが、原告の主張するように、小役の入賞を遊技者に報知する入賞ランプを備える仕様になっているとしても、「MUSASHI」がそろろ図柄又は「単チェリー」の図柄以外にも小役の図柄が存在することが一般的であって、この場合には、小役の図柄のうち一部（「MUSASHI」がそろろ図柄又は「単チェリー」の図柄）のみがリーチ目を兼ねているものとするのが自然である。そして、小役の図柄のうち一部のみがリーチ目を兼ねているスロットマシンにおいて、小役の図柄のうちリーチ目を兼ねない図柄が出現したときには、遊技者に対し、入賞の報知のみを行い、小役図柄のうちリーチ目を兼ねる図柄が出現したときには、遊技者に対し、入賞の報知とともにリーチ目の出現の報知をも併せて行うように引用発明を構成することは、当業者であれば、十分想定し得ることである。

そうすると、小役の図柄の出現の際に、遊技者に対し、入賞ランプのみでの報知と、入賞ランプ及びリーチ目の出現ランプの双方での報知を行うことにより、小役の図柄の種類を報知することに技術的意義がないとはいえないから、引用例2及び3等に記載の上記技術的事項を引用発明に適用することに阻害要因があるということとはできない。

(3) 引用例2及び3等に記載の「リーチ」（入賞の可能性がある所定の図柄で回転リールが停止したこと）を報知するという技術的事項は、遊技者から一見して分かる「リーチ」を報知することにより、遊技者に対し、遊技に対する注意を喚起して、入賞を逸することがないようにすることを目的とするものである。

ところで、引用発明と引用例2及び3等に記載の発明は、いずれも、スロットマシンという同一技術分野に属するものであり、当該技術分野において、遊技者に対し遊技への注意力を喚起して、入賞を逸することを防止するという課題は常に存在するものであり、その課題は、報知対象の図柄表示態様が引用例2及び3等に記載のリーチ表示であるか、引用発明のリーチ目表示であるかによって、格別相違するものではない。むしろ、スロットマシンにおいて、遊技者が、漫然と長時間にわたって遊技をしていれば、その遊技経験の多少にかかわらず、一見して判別できる「リーチ」でさえも見落とす可能性があるというのであり、そうであれば、「リーチ目」のように入賞の可能性が大きいことが一見してわかりにくいものについて、これを見逃す可能性はより大きいと考えられるから、その出現を報知する必要性があることは、当業者が当然予測し得ることである。

したがって、「リーチ目の出現」という入賞の可能性に対して、引用例2及び3等に記載の技術的事項であるところの、「リーチ」を報知する報知手段を適用することは、格別困難なことではないというべきである。

原告は、本願発明のように、「リーチ目」に「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを含む場合、「リーチ」の場合と異なり、一見しても「リーチ目」であることが分かりにくいことから、本件出願時、遊技者は「リーチ目」を記憶しておく必要があったが、比較的遊技経験の浅い遊技者は、「リーチ目」を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていた事実も存在していたとし、そのことが引用発明に引用例2及び3に記載の技術的事項を適用することの困難性を裏付けるものであるかのように主張する。しかし、本件明細書（甲8）には、本願発明の実施例として、「リーチ目」には、少なくとも左のリールで「7」が停止したものが含まれる具体例しか記載しておらず、当該具体例に関して見れば、必ずリーチ目に図柄「7」が含まれているので、遊技者にとって「リーチ目」を記憶することは格別困難なことではないとともに、本願発明に係る「リーチ目」が、遊技者が記憶できないほどの多数種であると特定することもできない。したがって、この点に関する原告の主張には理由がない。

(4) 以上のとおり、相違点2についての審決の判断に誤りはない。

3 取消事由3（相違点3についての判断の誤り）について

スロットマシンにおいて、「回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるようにする」ことについては、引用例4の他に、例えば、特開平2-31778号公報（乙4、以下「乙4刊行物」という。3頁左上欄9行目～右上欄14行目参照）及び甲9刊行物（2頁左上欄20行目～右上欄5行目及び3頁左上欄7行目～14行目）に記載されているか

ら、その技術的事項は、本件出願時、周知技術であったといえることができる。
相違点3についての審決の判断に誤りはない。

4 取消事由4（作用効果についての判断の誤り）について

引用例2及び3（甲2、3）、乙1刊行物、乙2刊行物及び乙3刊行物には、「リーチ」を報知するという周知技術が記載されているところ、引用発明はこの周知技術を適用して、「リーチ目」を報知する手段を備える構成とすることは、当業者において容易に想到し得ることであり、この点に関する審決の判断に誤りがないことは、上記2に述べたとおりである。そして、上記構成を採用した場合に、本願発明の奏する「リーチ目の存在やリーチ目を記憶していない遊技者に対して、リーチ目を見逃す不利益を未然に防止する」という作用効果を奏することは、引用発明及び周知技術に基づいて、当業者が当然予測できるものと認められる。

したがって、作用効果についての審決の判断に誤りはない。

第5 当裁判所の判断

1 取消事由1（一致点及び相違点の認定の誤り）について

(1) 引用例1（甲1）の記載事項

ア 引用例1には、100頁上段のムサシ（パイオニア）の説明欄に、以下の記載がある。

（ア）「リーチ目は単刀直入でわかりやすく、ビッグボーナスが入ると『MUSASHI』が、レギュラーボーナスが入ると『単チェリー』が出やすくなる。MUSASHIはどのラインに揃ってもリーチ目だが、上段で揃うのは信用度が低いのはずしてある・・・。また、『MUSASHI』は通常時でも揃うことがあるので、短い間隔で2～3回揃ってはじめて確実なリーチ目といえる。・・・レギュラーのリーチ目となる単チェリー・・・も通常時に出ることがあるので、やはり短時間に2～3度揃って確実といえる。」

（イ）白抜き図のマル5、6の図に、単チェリーのリーチ目の例が記載されており、左列にはチェリーの図柄が出ているが、その図の中列及び右列には図柄が出ていない。

（ウ）本体の写真には、その本体が、3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有する典型的なスロットマシンであることが図示されている。

イ 引用例1の上記アの記載によれば、引用例1には、3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有するスロットマシンが示され、そのスロットマシンにおいては、ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が揃うリーチ目が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」のリーチ目が出やすくなり、これらのリーチ目が通常時にも出るという内部処理がされることが認められる。

(2) 一致点及び相違点の認定の誤りの有無

ア 原告は、本願発明と引用発明とは、「上記スロットマシンは、・・・ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させる（注、「停止させ」の誤記と認める。）図柄を停止表示させるリール駆動制御手段を備え、前記ボーナスフラグの発生の如何に関わらず、前記特定種類の図柄の組み合わせが出現し、前記リール駆動制御手段は、ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ得、ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにしたスロットマシン」（審決謄本8頁最終段落）である点で一致するとした審決の認定は、誤りであるとし、その根拠として、①引用例1に記載の「ビッグボーナスが入る、及び、レギュラーボーナスが入る」とことと、本願発明の「ボーナスフラグが発生」することとの関係が明らかでない、②引用例1には、本願発明の「前記ストップスイッチからのストップ信号にもとづいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」に相当する構成が記載されていない、③引用発明において、「MUSASHI」又は「単チェリー」が出やすくなることについて、引用例1には、それが、「ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定め

られた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ」るようにした結果として実現されたものであるということが全く記載されていない、④引用例1には、リール駆動制御手段が、「ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにした」点は記載されていないと主張するので、以下判断する。

イ スロットマシンに関する従来技術に関し、各刊行物には以下の記載がある。

(ア) 本件明細書(甲8)

a 「【従来の技術】 従来、この種のスロットマシンにおいては、外周に複数種類の図柄の表示された回転リールを横3列に並列し、各回転リールを回転することで、その表面に表示された図柄が表示部に移動表示される。そして、ストップスイッチを操作すると各回転リールが停止し、停止した回転リールに表示された図柄の組み合わせにより、遊技者に所定枚数のメダルを払い出している。また、表示部に停止表示された図柄の組合せが、予め定めた一定の図柄の組み合わせであるボーナス図柄であった場合には、遊技者にとって通常遊技よりもさらに有利なボーナスゲームを行わせている。そして、このスロットマシンは、ボーナス図柄を平均して出現させるため、ボーナスフラグが発生したときに、ボーナス図柄が出現するように形成されている。そして、このボーナスフラグが発生した場合には、遊技者によって操作されるストップスイッチの操作タイミングが多少ずれていたとしても、これが所定の許容範囲内にあるときには、ボーナス図柄を出現させるよう回転リールを停止制御するものが知られている。・・・また、このスロットマシンは、ボーナスフラグが出力されて、表示部にボーナス図柄が出現する状況にあることを遊技者に対して報知するようにしている。」(段落【0002】、【0003】)

b 「【発明が解決しようとする課題】 しかし、上記した従来のスロットマシンにおいては、ボーナスフラグが発生してボーナス図柄が出現することを報知するものであるから、この報知が行われた場合には、必ずボーナス図柄が出現することとなる。このため、ボーナスフラグの出力が報知された時点で、表示部にボーナス図柄が出現することが一目瞭然に判ってしまう。したがって、遊技者は、回転リールを停止させる操作に格別の注意を払うことなしに、ボーナス図柄を出現させることができるため、スリル感が薄れ、逆にゲームの興趣をそぐ結果となるといった問題点があった。」(段落【0004】)

c 「上記したスロットマシンは、遊技者のストップスイッチの操作タイミングが所定の許容範囲を越え、ボーナス図柄を出現させることができない場合には、ボーナス図柄を出現させる代わりに、予め定められている特定種類の図柄の組合せを出現させるようにしている。この特定種類の図柄の組合せは、一般に『リーチ目』と呼ばれており、停止図柄の組合せが『リーチ目』となった場合には、遊技者は、ボーナス図柄が出現する可能性が極めて高い状態であることを認識することができる。ただ、この『リーチ目』といわれる停止図柄の組合せが出現するのは、上記したように入賞リクエスト信号が出力された場合に必ずしも限られない。すなわち、ボーナスフラグを出力していない状態であっても、回転リールの停止制御の都合上、偶然に『リーチ目』といわれる停止図柄の組合せとなってしまう場合がある。」(段落【0005】)

d 「上記したようにボーナスフラグの出力と、『リーチ目』の出現とは確実に関連してはいないが、遊技者は、特別の賞態様が出現する可能性が高い状態であることを知るためには、予め「リーチ目」といわれる図柄の組合せを記憶しておくか又はホールに掲示された図柄の組合せが表してある『リーチ目』の表示と照合しながら、ゲームを行うことが多い。しかしながら、この『リーチ目』といわれる停止図柄の組み合わせは、多数にのぼることが多く、記憶しておくことは困難であり、また、ホールに掲示された『リーチ目』の表示と照合することも、煩雑であることから、ゲームへの集中を妨げる原因となっており、遊技者が『リーチ目』の出現を見逃すことが多いといった問題点があった。」(段落【0006】)

e 「本発明は、上記した従来の技術の有する問題点を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、ボーナス図柄が出現する可能性を有する『リーチ目』が停止表示されたことを遊技者に報知することにより、遊技者は、『リーチ目』を見逃すことがなくなるとともに、大きな期待感を持ちながらも、スリル溢れるゲームを集中して行うことができるスロットマシンを提供するこ

とにある。」（段落【0007】）

（イ） 甲9刊行物

a 「スロットマシンは通常第1図に示すような外観を有しており、ハンドル（1）を引き3個のリール（2a）、（2b）、（2c）を回転せしめ、自動的または停止ボタン（3a）、（3b）、（3c）の押圧により3個のリールを順次停止せしめて絵柄の組合せにより所定の数のメダルを排出する。」（2頁左上欄末行～右上欄5行目）

b 「このようにフリーランの状態のデータが常に入力されているラッチ（9）に前記タイマ（6）からのハンドル信号が入力すると、ハンドル信号の入力時のデータに基づく乱数情報（配当テーブルメモリ（13）のアドレス情報）がラッチ（9）から比較演算部（12）に送られる。比較演算部（12）は、絵柄の組合せおよびそれに対応する配当のテーブルがストアされている配当テーブルメモリ（13）から、乱数情報に基づくアドレスにストアされている絵柄の組合せおよび配当を読み取る。」（2頁右上欄下から2行目～左下欄9行目）

c 「比較演算部（12）では前記乱数によりランダムに決定された絵柄の組合せ情報と絵柄位置検出部（20）からの現在位置情報とを比較演算し、リール停止位置情報をリール停止部（24）のダウンカウンタ（25）に出力する。リール停止位置情報は、リールを所定回数回転させたのち絵柄表示位置から所定のコマ数以内に目的とする絵柄が入ったときに出力される。」（2頁右下欄下から2行目～3頁左上欄6行目）

d 「ダウンカウンタ（25）では入力されたリール停止位置情報をフットセンサ（15b）でえられる1コマごとのカウント信号によりカウントダウンする。カウントダウンされた信号はコンパレータ（27）に送られ、コンパレータ（27）はその内容が零になったときタイマ（28）を介してソレノイド（29）に停止信号を送り、リールを目的とする絵柄が表示される位置で停止せしめる。」（3頁左上欄7行目～下から7行目）

e 「また、リールの停止をリール停止ボタン（3a）、（3b）、（3c）の押圧によって行なうこともできる。そのばあい、停止ボタンの押圧により生じた信号を停止信号部（34）の波形成形部（35）で波形を成形したのち比較演算部（12）に停止信号を送る。停止信号が入力されると比較演算部（12）では前記と異なり、停止信号入力時現在の絵柄から所定コマ数内に前記乱数によって決定された絵柄があるか否かを比較し、もしその絵柄があるならその位置でリールを停止させるためのリール停止位置情報をダウンカウンタ（25）に出力し、もし所定コマ数内に目的とする絵柄がないときは所定のリール停止位置情報をダウンカウンタ（25）に出力する。したがって停止ボタンを採用するときは遊戯者の意思をも加えることができ、さらにゲーム性を高めることができる。」（3頁左下欄1行目～下から3行目）

（ウ） 甲10刊行物

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頁左下欄の「特許請求の範囲」第1項）

b 「前記リールを停止させるべく操作されるストップボタンを設け、前記リールストップ制御手段がこのストップボタンの操作信号によって起動される特許請求の範囲第1項に記載のスロットマシン。」（1頁左下欄～右下欄の同第2項）

c 「スタートレバー操作により、3つのリールが回転され、所定時間の経過後、後述するヒットリクエストの設定（入賞の有無を照合）を行なってリールストップのためのストップボタンの操作の有効化およびその表示のためのストップランプ（第1図中27に対応）を点灯させる。・・・ストップボタンに対応したリールが回転中、かつストップボタンが操作された場合に、そのリールをストップさせることになる。・・・すべてのリールが停止した判断が得られるとゲーム終了となり、・・・入賞判定処理、入賞の場合メダル払い出し処理がなされる。」（3

頁左下欄4行目～右下欄1行目)

d 「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(この時点で各リールは定常回転されることが好ましい。)により、その時点で乱数値RAM80(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・・・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頁左上欄下から5行目～右上欄9行目)

e 「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行目～下から3行目)

f 「ストップボタンが操作された時点から限られた時間内にリールを停止させ、しかも可能な限り得られたヒットリクエストに応じたシンボルマークの組み合わせでリールを停止させるようにするものである。・・・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にあればそこでリールを停止させることになる。なお、このような処理は3個のリールそれぞれについて行われることは言うまでもない。」(6頁左下欄12行目～右下欄10行目)

g 「各ラインでのシンボルコードの組み合わせを、入賞のシンボルコードの組み合わせと共にこれに対応した支払メダル数、またボーナスゲームの有無がメモリされている入賞シンボルテーブルと照合される。・・・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3行目～右下欄2行目)

(エ) 引用例5(甲5)

a 「今度は、ボーナスフラッグが成立したときについて話そう。ボーナスフラッグが成立しないと、その絵柄はそろわない。これは当たり前。しかし、ボーナス絵柄は、小役と違って絵柄の数が少ない。だから、ボーナスフラッグが成立しても、すぐにそろってくれるわけじゃないんだ。そこで活躍するのが、ストップボタンだ。フラッグが成立したボーナス絵柄を、ストップボタンを使って狙うワケ。これが目押しというヤツだ。」(18頁第4段の第3段落～最終段落)

b 「では早速、ボーナスフラッグを判断する、いくつかの方法について話をしよう。最も代表的なものが、ボーナス絵柄のテンパイ形である。ユニバーサル系の機種は、特定の有効ラインに7がテンパイ(つまり、2つ並ぶ)すれば、ボーナスフラッグが成立したと判断できる。」(19頁第2段の第1段落～第2段落)

c 「次に代表的なものが、リーチ目によるフラッグ判断方法である。前述の『ボーナスフラッグのテンパイ形』も、この仲間といえる。このリーチ目というのは、大きく2種類に分けることができる。1つは、ボーナスフラッグが成立したことで、特定の小役が頻繁に出てくるもの。・・・もう1つは、7と7の代役絵柄が、有効ラインに並ぶものである。」(同頁第3段の第2段落～4段の第2段落)

d 「そして、3番めのボーナスフラッグ判断方法は、リールのスベリに注意することだ。パチスロは機種に関係なく、フラッグが成立した絵柄をそろえたがるという特徴を持っている。そして、ストップボタンを押した瞬間にリールが止まらずに、その絵柄を出そうと、リールがずべるのだ。リールのスベリ幅は、最大で4コマというのも、頭にいれておこう。」(同頁第4段の第3段落～最終段落)

e 「この機種は、いずれかのボーナスフラッグが成立すると、単チェリーの抽選確率が引き上げられ、高い確率で出現するようになる。つまり、単チェリーがこの機種のリーチ目となるわけだ。・・・チェリーが中段に出てきた場合

は、ほぼ間違いなくどちらかのボーナスフラッグが成立している。」（23頁「比較4」の第1段～24頁第1段の第2段落）

f 「3番めに考えられるのは、ボーナスフラッグが成立し、左リールにボーナス絵柄が出たにもかかわらず、中リールを止めたタイミングが悪く、ボーナス絵柄のテンパイ形ができなかった場合である。⑨～⑮はその代表的な例で、左リール中段のチェリー同様に、高確率のリーチ目となる。」（25頁第3段第1段落）

（オ） 引用例6（甲6）

a 「スベリとは一体、何ですか！？ スベリとは、機械側が決めた役を揃いやすくするために、ボタンを押したタイミングのズレを修正してくれる為に発生する現象だ。とはいっても、最大スベリは約4コマなので、それ以上はスベってくれない。つまり、早い分には4コマ以内でボタンを押せば揃えてくれるということだ。反対に機械側が決めていない役が揃わないように、ハズそうとするスベリもある。実戦で、確かめよう。」（61頁左中欄）

b 「フラッグが立った状態になって、やっと7を揃えることが可能になりました。目押しの主な用途はここから重要になります。左の図にあるように、ストップを押してから、リールが止まるまでの時間差（コマの動き）をスベリと呼びます。このスベリは最大約4コマの範囲で動き、フラッグが立っている時は、その絵柄を引き込んだり、立っていない時はハズしたりするのです。つまりフラッグが立っていれば、4コマ手前で押しても、スベって揃ってくれます。もしそれより大きな範囲でボタンを押してしまった場合、前述のリーチ目は出るのですが、なかなか揃わないために、結果的にコインを損する場合が出てくるのです。」（同頁最下欄「目押しは何故必要なのか？全ては損得が基準である！」の第3段落～最終段落）

ウ 本件明細書の上記イ（ア）の記載によれば、スロットマシンにおいて、ストップスイッチを操作すると各回転リールが停止し、停止した回転リールに表示された図柄の組合せにより、遊技者に所定枚数のメダルが払い出され、ボーナスフラッグが発生したときには、ストップスイッチの操作により、ボーナス図柄が出現するように形成され、その場合には、ストップスイッチの操作タイミングが多少ずれていたとしても、そのずれが所定の許容範囲内にあるときには、ボーナス図柄を出現させるよう回転リールを停止制御するという内部的処理が行われることは、本件出願時、従来技術として当業者に周知であったことが認められる。また、甲9刊行物及び甲10刊行物には、上記のとおり、スロットマシンのCPUにおける上記内部的処理の内容が詳しく記載されており、そのようなCPUにおける内部的処理についても、本件出願時、当業者に周知であったと認められる。

さらに、ボーナスフラッグにより回転リールの停止制御が行われる上記のようなスロットマシンにおける具体的な遊技態様についてみると、引用例5（甲5）及び引用例6（甲6）には、フラッグが成立した場合に、ストップボタンを使用してボーナス絵柄をねらうこと、ボーナスフラッグが成立しないと、その絵柄はそろわないこと（上記イ（エ）のa）、ボーナスフラッグが成立したことを判断する方法の一例として、特定の小役（リーチ目）が頻繁に出てくること（上記イ（エ）のeでは「単チェリー」が出やすくなる。）が挙げられること（上記イ（エ）のc）、ストップボタンを押した瞬間にリールが止まらずに、フラッグが成立した絵柄を出そうとして、リールがずれること（上記イ（エ）のf、上記イ（オ）のa、b）、スベリの範囲（最大約4コマ）より大きな範囲でボタンを押してしまった場合にリーチ目が出ること（上記イ（オ）のb）が記載されていることができる。

そして、上記記載によれば、一般的なスロットマシンにおいては、ボーナスフラッグが成立した状態で、ストップボタンを使用してボーナス絵柄をねらうことにより、ボーナス絵柄がそろうか、そろわないことになるところ、ボーナス絵柄がそろわない場合でも、ボーナスフラッグが成立していれば、特定の小役（リーチ目）が頻繁に出てくるようになっており、そのような状況の出現によりボーナスフラッグが成立したことを判断することができるようになってきていること、ボーナスフラッグが立った状態では、スベリの範囲でボタンを押せば、ボーナスフラッグが立った役がそろうが、スベリの範囲を越えてボタンを押した場合には、リーチ目が出るということが認められ、これらの事項は、本件出願時、当業者に周知の技術であったと認めることができる。

原告は、甲9刊行物及び甲10刊行物に記載されているものは、いずれも決定された図柄で止めることができないときに、別の何らかの図柄でリールを停止させること、すなわち、決定された図柄で必ず止めることはできない旨を明らか

にしているものにすぎない旨主張する。

しかしながら、甲9刊行物には、上記イ(イ) e のとおり、スロットマシンにおいて、「もしその絵柄があるならその位置でリールを停止させるためのリール停止位置情報をダウンカウンタ(25)に出力し、もし所定コマ数内に目的とする絵柄がないときは所定のリール停止位置情報をダウンカウンタ(25)に出力する」との記載があり、この記載は、スロットマシンにおいて、決定された図柄でリールを停止させることができないときには、別の予め定められた図柄でリール停止させるようにリールの停止制御が行われることを意味するものと解される。スロットマシンにおいて、このようなリールの停止制御が行われることは、引用例5及び引用例6の上記記載からも明らかである。原告の上記主張は採用することができない。

エ 上記ウの認定に基づいて、上記アの①ないし④の原告主張について検討すると、以下のとおりである。

(ア) 上記ア①について

本件明細書の上記イ(ア)の記載によれば、本願発明において、「ボーナスフラグが発生」とは、ボーナス図柄が出現するように回転リールの停止制御がされ、その場合に、遊技者によって操作されるストップスイッチの操作タイミングが多少ずれていたとしても、これが所定の許容範囲内にあるときには、ボーナス図柄を出現させるようにその制御がされ、また、遊技者のストップスイッチの操作タイミングが所定の許容範囲を越え、ボーナス図柄を出現させることができない場合には、ボーナス図柄を出現させる代わりに、予め定められている特定種類の図柄の組合せであるリーチ目を出現させるように回転リールの停止制御がされる状態をいうものであること、ボーナスフラグを出力していない状態であっても、回転リールの停止制御の都合上、偶然に「リーチ目」といわれる停止図柄の組合せとなってしまう場合があることが認められる。

一方、引用発明に係るスロットマシンにおいて、ビッグボーナスが入ると「MUSASHI」が揃うリーチ目が、レギュラーボーナスが入ると「単チェリー」のリーチ目が出やすくなり、これらのリーチ目が通常時にも出るという内部的処理がされるものであることは、上記(1)イに認定したとおりである。そして、上記ウに認定した本件出願時のスロットマシンに関する周知技術を参酌して、引用発明におけるこのような回転リールの停止に関する内部処理を見れば、引用例1に記載の「ビッグボーナスが入る」、あるいは、「レギュラーボーナスが入る」は、本願発明における「ボーナスフラグが発生」に相当するものと認めることができる。

(イ) 上記ア②について

上記ウに認定したとおり、スロットマシンにおいて、ボーナスフラグが発生した状態での回転リールの停止制御に関するCPUの内部処理は、本件出願当時、周知であったと認められるから、引用例1(甲1)にはCPUの内部処理について明示の記載がないけれども、当業者であれば、上記周知技術を参酌して、引用発明における「3つの回転リールと、該回転リールに対応した3つのストップスイッチを有するスロットマシン」(上記(1))においては、「前記ストップスイッチからのストップ信号に基づいて、各回転リールの回転を停止させるリール駆動制御手段」(審決認定の一致点)により回転リールの停止制御が行われるものと容易に把握することができるものと認められる。

(ウ) 上記ア③について

上記(1)のとおり、引用例1には、「リーチ目は単刀直入で分かりやすく、ビッグボーナスが入ると、『MUSASHI』が、レギュラーボーナスが入ると、『単チェリー』が出やすくなる」との記載があるところ、引用例1の「MUSASHI」や「単チェリー」というリーチ目が、本願発明の「特定種類の停止図柄の組合せ」に相当することは明らかであるから、引用例1の上記記載に接した当業者は、本件出願時のスロットマシンにおけるボーナスフラグが発生した状態での内部的処理に関する本件明細書並びに甲9刊行物及び甲10刊行物に記載の上記ウの周知技術、及び、ボーナスフラグにより回転リールの停止制御が行われるスロットマシンにおける具体的な遊技態様に関する引用例5及び6に記載の上記ウの周知技術を参酌することにより、引用発明に係るスロットマシンにおいて、「MUSASHI」や「単チェリー」が出やすくなることについて、それは、「ボーナスフラグが発生した場合に、ストップスイッチの操作にもとづいて、当該ボーナスフラグに対応するボーナス図柄を停止制御し、ボーナスフラグが発生されているにもかかわらず、ストップスイッチの操作にもとづいてボーナス図柄を停止制御できない場合

に、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを出現させ」る（審決認定の一致点）ようにした結果として実現されるものであることを容易に把握することができるものと認められる。

（エ） 上記④について

上記（イ）及び（ウ）で説示したとおり、引用発明は、リール駆動制御手段が、ストップスイッチの操作に基づいてボーナス図柄を停止制御できない場合に、予め定められた特定種類の図柄の組合せを停止するようにしたものであると認められるところ、上記（1）のとおり、引用例1には、リーチ目が、ビッグボーナスが入らない「通常時でも出ることがある」ものであると記載されているから、引用例1に係るスロットマシンは、「ボーナスフラグが発生していない場合にも、ストップスイッチの操作にもとづいて、予め定められた特定種類の図柄の組み合わせを停止するようにした」（審決認定の一致点）ものであるということが出来る。

オ 以上のとおり、原告主張の取消事由1の（1）の①ないし④に記載の審決認定の事項は、上記認定の各周知技術を参酌すれば、引用例1の記載から容易に把握することができるものである。審決の引用発明の認定に原告主張の誤りはなく、その認定に誤りがあることを前提として、審決の一致点の認定の誤りをいう原告の取消事由1は、その前提を欠き理由がない。

（3） 原告は、本願発明と引用発明とは、「回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御するようにしたスロットマシン」（審決謄本8頁最終段落）である点で一致するとした審決の認定は、引用発明についての誤った認定を前提とするものであるから、誤りであり、引用発明は、「回転リールの回転を、ゲーム中に発生されたボーナスフラグにもとづいて停止制御する」点の構成が不明である点で本願発明と相違するのにも、その点を看過したものであると主張する。

しかしながら、上記（2）のウ、エに説示したところからすれば、引用例1には、ボーナスフラグにより停止制御がされるスロットマシンが開示されていると認めることができる。

審決の上記一致点の認定に誤りはなく、相違点の看過もないから、原告の上記主張は採用の限りでない。

2 取消事由2（相違点2についての判断の誤り）について

（1） 原告は、引用例2、3（甲2、3）には、スロットマシンにおいて、回転リールで「リーチ」、あるいは、「入賞を構成する絵柄の組み合わせの一部」がそろい、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等であることを判定して、遊技者へ報知する点が記載されているが、その技術は周知技術ではないから、それが周知技術であることを前提とする相違点2についての審決の判断は、その前提を欠き、失当である旨主張する。

しかしながら、スロットマシンの発明に関し、乙1刊行物には、「第1及び第2リール3、4が停止された際、その絵柄の組み合わせが、入賞を構成し得るものである場合にはチャイム、ランプなどにより遊技者に報知させるようにすれば、さらに興趣を高めることができる。」（5頁4行目～8行目）と、乙2刊行物には、「可変表示ゲーム中、有効ライン上の表示が2つ停止してリーチ状態となったときに、ビッグチャンス及びシングルボーナス等の大役が発生し得るライン上の3つの窓要素・・・のいずれかの透明発光素子11Fが点滅発光されてどのライン上にリーチ状態が生じたかが知らされる。」（段落【0067】）と、乙3刊行物には、「この種のスロットマシンでは、遊戯者が複数のリールを停止ボタンの押操作で順次停止していく際に、入賞にかかわる図柄の組み合わせが停止ライン上に出現する可能性があることに気付かず、最後の停止ボタンを不用意に押してしまうことがある。・・・この考案は、上記問題に着目してなされたもので、停止ライン上に入賞にかかわる図柄の組み合わせが出現する可能性があるとき、遊戯者にこれを知らせて注意を喚起し、入賞に対する期待感を高めることができるスロットマシンを提供することを目的とする。」、「図5は、停止ボタンスイッチ8a、8bの操作により2個のリール3A、3Bが停止した時点を示しており、有効化された停止ラインL1、上にはリール3A、3Bの入賞にかかわる図柄Cが2個並んでいる。このとき入賞にかかわる図柄の組み合わせが出現する可能性がある」と判定され、効果音が発生される。」（段落【0003】、【0004】、【0025】）とそれぞれ記載されている。

引用例2、3に原告の自認する上記開示があるほか、乙1刊行物、乙2刊

行物及び乙3刊行物に上記認定の開示があることからすれば、入賞を構成する絵柄の組合せの一部がそろい、入賞の可能性がある場合に、当該リーチ等の表示を見逃して入賞のチャンスを逸することがないように、リールが前記リーチ等であることを判定して、遊技者へ報知することは、本件出願時、当業者に周知の技術であったと認めることができる。

したがって、原告の上記主張は採用することができない。

(2) 原告は、引用発明に、引用例2、3(甲2、3)に記載の「リーチ」(入賞の可能性がある所定の図柄で回転リールが停止したこと)を報知するという上記(1)に認定の周知技術を適用することには、阻害要因ないし困難性があるとし、その理由として、①引用発明の「リーチ目」である「MUSASHI」や「単チェリー」は小役であり、小役の入賞は一般的に入賞ランプを点灯、あるいは、点滅して報知されるから、小役の入賞について、引用例2(甲2)の「リーチランプ」を点灯させて「リーチ目」であることを報知しても、二重の報知となって、遊技者は何が報知されたのか理解することができないこと、②「リーチ」は、その状態で入賞の図柄の組合せと相違点がなく、また、メダルの払い出しにかかわる情報であるという特徴点を有するのに対し、いわゆる「リーチ目」は、入賞の図柄の組合せとの関係は問題とされず、メダルの払い戻しとは直接関係がなく、次回以降のゲームにかかわる情報であるという点において相違しているところ、「リーチ」は入賞の図柄の組合せと相違点がないという特徴点から、これを報知することに必然性があるが、メダルの払出しが行われることがなく、入賞の図柄の組合せとの関係は問題とされない「リーチ目」を報知することは、引用発明において、全く必然性がないこと、を挙げる。

ア 上記①について

引用発明に係るスロットマシンが、小役の入賞を報知する手段を備えているとしても、スロットマシンの一般の技術常識(引用例5の上記1(2)のイ(エ)の記載)からすれば、小役は、「MUSASHI」と「単チェリー」に限定されるものではなく、他にも存在し、それら小役の中には、「MUSASHI」と「単チェリー」のようにリーチ目を兼ねるものと、小役がリーチ目を兼ねないものがあるものと認められる。そして、小役がリーチ目を兼ねない場合には、入賞の報知のみをし、小役がリーチ目を兼ねる場合には、入賞の報知とともにリーチ目が出たことの報知を併せて行う構成を採用することは、遊技者に、当該小役がリーチ目を兼ねるものであることを認識させ得るのであって、遊技者が何を報知されたか理解できないという事態は生じないものと考えられる。

したがって、引用発明に引用例2及び3等に記載の上記周知技術を適用することに阻害要因があるとする原告の上記主張①は、採用することができない。

イ 上記②について

上記周知技術と引用発明とは、いずれもスロットマシンに係るものとして技術分野を共通にするばかりでなく、前者が当回の遊技にかかわるものであり、後者が次回以降の遊技にかかわるものである点で相違するものの、スロットマシンの遊技において入賞のチャンスが到来した場合に、遊技者の注意力を喚起して、入賞の機会を逸することを防止する要請があるという点で課題を共通にするから、引用発明に引用例2、3等に記載の上記周知技術を適用して、引用発明において、回転リールが特定種類の図柄であるリーチ目で停止している場合に、遊技者にリーチ目が出たことを報知する構成を採用することは、当業者が容易に想到し得ることというべきである。

上記②において原告が主張する「リーチ」と「リーチ目」との相違点は、引用発明に上記(1)の技術的事項を適用することを困難とする事情には当たらない。

原告は、本願発明のように、「リーチ目」に「リーチ」を構成する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを含む場合、遊技者は、一見してもリーチ目であることが分かりにくく、リーチ目を記憶しておく必要があるが、比較的遊技経験の浅い遊技者は、リーチ目を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていた事実も存在していたとし、このことが、上記適用の困難性を裏付けるものであるかのように主張するが、上記事実が存在していたとの一事をもって、上記適用の困難性を裏付けるものということとはできない。

したがって、引用発明に引用例2及び3等に記載の上記周知技術を適用することを困難にする事情があるとする原告の上記主張①は、採用することができない。

3 取消事由3（相違点3についての判断の誤り）について

(1) 原告は、引用例4には、「回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるようにする」ことが記載されているが、その技術は周知技術ではなく、それが周知技術であることを前提とする相違点3についての審決の判断は、その前提を欠き、失当である旨主張する。

(2) しかしながら、甲9刊行物には、上記1(2)イ(イ)のと通りの記載があり、乙4刊行物には、「14は各リール1～3を回転開始させたあと、所定時間経過後に自動停止させるリール自動停止指令部で、この指令部には図示しないがスタート信号形成部8からの信号を受けて起動するセット時間任意設定タイプのタイマーと、このタイマーが起動して設定時間が経つと各モータ4～6に対するストップ信号TP₁～TP₃を出力する自動ストップ信号出力部とから成る。ここでは一例として、自動ストップ信号TP₁～TP₃はタイマーが4秒計時してから出力されるようにしているが、この時間は予め任意に設定可能である。15はストップボタン11～13の操作により生じたマニュアルストップ信号SP₁～SP₃と、タイマーの作動による自動ストップ信号TP₁～TP₃との優先順位を、先に供給されたものを優先するように、夫々対応する信号ごと・・・に判別し、優先したストップ信号を駆動制御部9に供給するストップ信号の判別部である。この構成により、本発明では回転している各リール1～3は、ストップボタン11～13の操作によるストップ信号SP₁～SP₃か、又は、自動停止指令部からのストップ信号TP₁～TP₃のいずれかにより、停止されるようにした手動停止機構と自動停止機構を結合した絵柄変更の停止機構の例を形成することとなる。」(3頁左上欄9行目～右上欄下から7行目)と記載されている。

上記各刊行物の記載によれば、甲9刊行物及び乙4刊行物記載のスロットマシンにおいて、各回転リールを回転開始後に所定の時間経過後、又は所定回数回転後に自動停止させる停止制御が行われることが開示されていると認められる。

引用例4に原告の自認する上記(1)の開示があるほか、甲9刊行物及び乙4刊行物に上記認定の開示があることからすれば、「回転リールの回転の開始から予め定めた一定時間の経過を条件に、回転リールの回転を停止させるようにする」とは、本件出願時、当業者に周知であったと認めることができる。

したがって、原告の上記主張は採用することができない。

4 取消事由4（作用効果についての判断の誤り）について

(1) 原告は、本願発明のようなボーナスフラグで回転リールの停止制御がされるスロットマシンにおいて、比較的遊技経験の浅い遊技者は、「リーチ目」を記憶していないことが多く、遊技を楽しむことを困難にしていたところ、本願発明は、本件明細書(甲8)に記載のとおり、「遊技者はゲームに集中することができるとともに、リーチ目を見逃す不利益が未然に防止できる。」(段落【0031】)という効果に加え、「ボーナス図柄が出現する可能性が極めて高いという期待感を得ながらも、遊技者は、回転リールの停止操作に格別の注意を払う必要があることから、極めてスリルに富み、興趣溢れたスロットマシンを提供することができる」(段落【0032】)という作用効果を奏するものであり、引用発明と比較して顕著な効果を奏するものである旨主張する。

(2) しかしながら、本願発明の奏する上記効果は、引用発明に引用例2及び3等に記載の周知技術を適用した結果、奏されるものである。

そして、乙3刊行物には上記2(1)に認定した記載があるほか、引用例2及び3には、スロットマシンにおいて、リーチを遊技者に報知する構成を採用することにより奏される効果として、以下の記載がある。

ア 引用例2(甲2)

「本発明によれば、以下のような効果がある。即ち、全ての回転リールのうちのひとつを残して全ての回転リールを止めた時点で、残るひとつの回転リールの絵柄が特定のものであれば入賞となる、という場合に、プレーヤーに入賞のチャンスである旨をリーチランプの点灯によって伝えることができるように形成することによって、入賞チャンスの増大を図ったスロットマシンを提供することができた。」(5頁左欄10行目～末行)

イ 引用例3(甲3)

「本考案のスロットマシンによれば、停止されたリールによって入賞に該当する絵柄の組み合わせの一部が構成されているときに報知手段が作動し、遊技者に入賞が得やすい状態になったことを報知するから、遊技者は残りのリールがどのように位置(注、「どのような位置」の誤記と認める。)で停止されるかという

ことに大きな期待感をもつようになり、単調化しやすいスロットマシンゲームにこれまでにはない新たな興趣を盛り込むことができる。」（１０頁１４行目～１１頁２行目）

上記２（１）に認定した乙刊行物３の記載並びに引用例２及び３の上記記載によれば、スロットマシンにおいて、リーチを報知する構成を採用することにより、遊技者がリーチを見落とし、入賞のチャンスを逸することを防止するとともに、入賞に対する期待感を高め、単調化しやすいゲームに新たな興趣を盛り込むことができるという効果を奏することが明らかであるところ、本願発明のリーチ目も、次回以降の遊技に関し、入賞の可能性が高くなる状態の特定の図柄の組合せをいうものであるから、本願発明において、リーチ目を報知する構成を採用することにより奏される上記の効果は、リーチを報知することにより奏される上記効果に照らし、当業者であれば予測し得る範囲内のものであると認められる。

５ 以上によれば、原告主張の取消事由はいずれも理由がなく、他に審決を取り消すべき瑕疵は見当たらない。

よって、原告の請求は理由がないから、これ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１部

裁判長裁判官 篠 原 勝 美

裁判官 青 柳 馨

裁判官 宍 戸 充