

平成17年（行ケ）第10301号（東京高裁平成16年（行ケ）第212号）
特許取消決定取消請求事件
平成17年3月3日口頭弁論終結

判 決
原 告 株式会社高尾
訴訟代理人弁理士 尾崎隆弘
被 告 特許庁長官 小川洋
指定代理人 二宮千久、渡戸正義、立川功、大橋信彦、井出英一郎

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 原告の求めた裁判

「特許庁が異議2003-71465号事件について平成16年3月25日にした異議の決定を取り消す。」との判決。

第2 事案の概要

本判決においては、書証等を引用する場合を含め、公用文の用字用語例に従って表記を変えた部分がある。

本件は、後記本件発明の特許権者である原告が、特許異議の申立てを受けた特許庁により本件特許を取り消す旨の決定がされたため、同決定の取消しを求めた事案である。

1 特許庁における手続の経緯

(1) 本件特許

特許権者：株式会社高尾（原告）

発明の名称：「弾球遊技機」

特許出願日：平成10年4月21日（特願平10-126693号の一部を特願平11-246817号として新たな特許出願としたもの。）

設定登録日：平成14年9月27日

特許番号：第3354525号

(2) 本件手続

特許異議事件番号：異議2003-71465号

訂正請求日：平成16年2月9日付け（甲3）

異議の決定日：平成16年3月25日

決定の結論：「訂正を認める。特許第3354525号の請求項1及び2に係る特許を取り消す。」

決定謄本送達日：平成16年4月19日（原告に対し）

2 本件発明の要旨（上記訂正は、従前の請求項3を削除し、請求項1及び2に下線部を付加したもの。以下、請求項番号に対応して、それぞれの発明を「本件発明1」などという。）

【請求項1】遊技球の入賞したことを検出するための遊技球検出手段と、
該遊技球検出手段を介して入力される遊技球の入賞信号に起因して遊技を制御する遊技制御基盤と、
遊技球の入賞に起因して遊技者に賞球を払い出す賞球払出装置と、
を少なくとも備える弾球遊技機において、
前記遊技球検出手段は、遊技盤面上の全ての入賞口に個々に備えられ、
前記遊技制御基盤は入力する遊技球の入賞信号に基づいたデータを、前記賞球払出装置を制御する枠制御基盤に出力し、
前記枠制御基盤は、入力する前記データに基づき記憶される記憶入賞個数又は賞球数を加算し、賞球を払い出すことに起因して記憶入賞個数又は賞球数を減算し、この加減算される記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出し、
前記枠制御基盤は、前記記憶入賞個数又は賞球数を停電時に消滅しないように記憶保持し、
前記遊技球検出手段を介して流下する入賞球を集合させ、該集合させた入賞球を、アウト口から取り込まれた入賞しない遊技球と合流させて排出する、

よう構成し、
前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払い出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出し、

前記枠制御基盤がリセットをかけられたとき、前記枠制御基盤に記憶された前記記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断すれば零クリアし、

前記リセットが遊技中に行かけられたと判断した場合には、異常である旨を表示する処理が実行される、

よう構成したことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】遊技球の入賞したことを検出するための遊技球検出手段と、
該遊技球検出手段を介して入力される遊技球の入賞信号に起因して遊技を制御する遊技制御基盤と、

遊技球の入賞に起因して遊技者に賞球を払い出す賞球払出装置と、
を少なくとも備える弾球遊技機において、

前記遊技球検出手段は、遊技盤面上の全ての入賞口に個々に備えられ、
前記遊技制御基盤は入力する遊技球の入賞信号に基づいたデータを、前記賞球払出装置を制御する枠制御基盤に出力し、

前記枠制御基盤は、入力する前記データに基づき記憶される記憶入賞個数又は賞球数を加算し、賞球を払い出すことに起因して記憶入賞個数又は賞球数を減算し、
この加減算される記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出し、

前記枠制御基盤は、前記記憶入賞個数又は賞球数を停電時に消滅しないように記憶保持し、

前記遊技球検出手段を介して流下する入賞球を集合させ、該集合させた入賞球を、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球とは異なる経路で排出する、

よう構成し、

前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払い出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出し、

前記枠制御基盤がリセットをかけられたとき、前記枠制御基盤に記憶された前記記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断すれば零クリアし、

前記リセットが遊技中に行かけられたと判断した場合には、異常である旨を表示する処理が実行される、

よう構成したことを特徴とする弾球遊技機。

3 決定の要旨

決定は、上記訂正を認めた上で、以下の理由に基づき、本件発明1及び2は、後記第1引用例に記載された発明及び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ものであるから、本件特許は特許法29条2項の規定に違反してされたものであり、取り消されるべきとした。

(1) 引用例

第1引用例：特開平6-71028号公報（本訴甲4）

第2引用例：特開平7-265529号公報（本訴甲19）

第3引用例：特開平5-237247号公報（本訴甲7）

第4引用例：特開平4-329988号公報（本訴甲8）

第5引用例：特開平6-63230号公報（本訴甲20）

第6引用例：特開平9-266981号公報（本訴甲9）

第7引用例：特開平3-286790号公報（本訴甲21）

第8引用例：特開昭59-166178号公報（本訴甲22）

(2) 第1引用例に記載された発明（以下「引用発明」という。）

「遊技球の入賞したことを検出するための入賞球検出器41～45、48～51と、

該入賞球検出器41～45、48～51を介して入力される遊技球の入賞信号に起因して遊技を制御する電氣的制御装置56と、

遊技球の入賞に起因して遊技者に賞球を払い出す遊技球排出装置71と、
を少なくとも備える遊技機において、

前記入賞球検出器41～45、48～51は、遊技盤面上の全ての入賞口に個々に備えられ、

前記電氣的制御装置56は入力する遊技球の入賞信号に基づいた賞球排出数データを、前記遊技球排出装置71を制御する排出制御装置58に出力し、

前記排出制御装置 58 は、入力する前記賞球排出数データに基づき第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される記憶賞球排出数を加算し、前記記憶賞球排出数に従って賞球を払い出し、賞球排出動作が完了すると記憶賞球排出数をリセットして排出記憶を更新し、第 2 賞球排出数記憶手段 123 の記憶が全てなくなるまで前記賞球排出動作を連続して行い、

前記排出制御装置 58 は、前記第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される記憶賞球排出数を停電時に消滅しないように記憶保護手段 125 により記憶保持に必要な電源を供給するバックアップを行い、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 を介して流下する入賞球を入賞球案内樋 62 により集合させた後、調流樋 64 を介して導出樋 65 から遊技機外へ排出するとともに、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球をアウト球流下路 67 から遊技機外へ排出する、

よう構成し、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 にて検出した入賞球を前記入賞球案内樋 62 から前記調流樋 64 に整列状態で供給し、前記調流樋 64 を通過する間にセーフセンサ 63 により入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を遊技機外へ排出し、

前記排出制御装置 58 の起動に際して、電源投入であれば各種のフラグやタイマを初期化し、また、停電復帰であれば排出数表示器 28 への表示出力を再開する等の停電時の出力状態へ戻す停電復帰処理が実行される、

よう構成した遊技機。」

(3) 本件発明 1 と引用発明との対比判断

ア 本件発明 1 と引用発明との対比

(7) 一致点

「遊技球の入賞したことを検出するための遊技球検出手段と、
該遊技球検出手段を介して入力される遊技球の入賞信号に起因して遊技を制御する遊技制御基盤と、

遊技球の入賞に起因して遊技者に賞球を払い出す賞球払出装置と、
を少なくとも備える弾球遊技機において、

前記遊技球検出手段は、遊技盤面上の全ての入賞口に個々に備えられ、
前記遊技制御基盤は入力する遊技球の入賞信号に基づいたデータを、前記賞球払出装置を制御する枠制御基盤に出力し、

前記枠制御基盤は、入力する前記データに基づき記憶される記憶入賞個数又は賞球数を加算し、記憶される前記記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出し、

前記枠制御基盤は、前記記憶入賞個数又は賞球数を停電時に消滅しないように記憶保持し、

前記遊技球検出手段を介して流下する入賞球を集合させ、該集合させた入賞球と、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球とを排出し、

前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を、貯留することなく遊技機外へ排出する、

よう構成し、

前記枠制御基盤がリセットをかけられたとき、初期化処理を実行し、前記リセットが遊技中にかけられたと判断した場合には、停電復帰処理が実行される、

よう構成した弾球遊技機。」

(1) 相違点

「〈相違点 A〉

枠制御基盤が、記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出すときに、本件発明 1 は、賞球を払い出すことに起因して記憶入賞個数又は賞球数を減算する構成であるのに対して、引用発明は、該構成のものであるか明らかな点。

〈相違点 B〉

集合させた入賞球と、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球とを排出するときに、本件発明 1 は、前記入賞球と前記入賞しない遊技球とを合流させて排出する構成であるのに対して、引用発明は、前記入賞球と前記入賞しない遊技球とを異なる経路で排出する構成である点。

〈相違点 C〉

対応する賞球の払出しの終了を待たず、入賞球を遊技機外へ排出するものにおいて、本件発明 1 は、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、再度検出するための貯留することなく遊技機外へ排出する構成であるのに対して、引用発明は、遊技球

検出手段にて検出後の入賞球を、調流樋64を通過する間にセーフセンサ63により検出した後で遊技機外へ排出する構成である点。

〈相違点D〉

枠制御基盤がリセットをかけられたときの初期化处理として、本件発明1は、前記枠制御基盤に記憶された前記記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断すれば零クリアするのに対して、引用発明は、各種のフラグやタイマを初期化する処理を実行する点。

〈相違点E〉

枠制御基盤に対するリセットが遊技中に行われたと判断した場合の停電復帰処理として、本件発明1は、異常である旨を表示する処理が実行されるのに対して、引用発明は、排出数表示器28への表示出力を再開する等の停電時の出力状態へ戻す停電復帰処理が実行される点。」

イ 相違点の検討

「i. 相違点Aについて

まず、第4引用例〔特開平4-329988号公報〕に、玉払出器（賞球払出装）が1個の入賞球に対応する賞球払出がなされるごとに入賞記憶数を「1」減算するようにしたパチンコ遊技機の発明が、また、第7引用例〔特開平3-286790号公報〕に、賞球が1個払い出されるごとに記憶賞球数を減算する弾球遊技機の発明が記載されているように、賞球を払い出すことに起因して記憶入賞個数又は賞球数を減算する構成は、周知技術である。

また、引用発明を認定した第1引用例には、入賞球の種別により賞球排出数が異なるため、賞球排出数に対応した排出音として“5個排出音”、“10個排出音”、“15個排出音”の音声出力を行うこと（段落【0076】）、及び、入賞球の種別ごとにその入賞記憶数をもって排出記憶の内容を表示すること（段落【0118】）が記載されていることからして、当業者は、引用発明において排出記憶を更新しながら該排出記憶が全てなくなるまで賞球排出動作を連続して行うときに、入賞球の種別ごとにその入賞記憶数をもって排出数記憶の減算を行う構成のものと理解又は想定するところである。

そうすると、引用発明において、排出記憶を更新するときに、前記周知技術に示される、賞球の払出しに応じて入賞記憶数又は記憶賞球数の減算を行う構成を採用するか、あるいは、前記のように引用発明から理解又は想定されるところに基づいて、前記相違点Aに係る本件発明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。

ii. 相違点Bについて

集合させた入賞球を、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球と合流させて排出する構成は、周知技術（例えば、第2引用例〔特開平7-265529号公報〕、第3引用例〔特開平5-237247号公報〕）である。

そうすると、引用発明に示される、入賞球と入賞しない遊技球とを異なる経路で排出する構成に代えて、前記周知技術に示される、入賞球と入賞しない遊技球とを合流させて排出する構成を採用して、前記相違点Bに係る本件発明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。

iii. 相違点Cについて

引用発明は、第1引用例に開示される、遊技球検出手段にて検出した入賞球について、調流樋64を通過する間にセーフセンサ63により入賞球を検出した後で、対応する賞球の払出しの終了を待たずに遊技機外へ排出するようにした実施例に基づいて認定したものであるところ、該第1引用例の特許請求の範囲の請求項1には、入賞種別検出手段と賞球排出数記憶手段と記憶保護手段と排出動作制御手段とを備える遊技機として、入賞球を貯留して検出するためのセーフ球タンク及びセーフセンサを発明の構成要件としない、対応する賞球の払出しの終了を待たずに入賞球を再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機の発明が完成した1つの発明として規定されているとともに、その段落【0060】及び【0061】には、これによって従来の証拠玉方式の弾球遊技機における入賞球を貯留して検出する構成に起因する問題を全面的に解決できることが記載されている。

また、第3、4、6引用例には、証拠玉方式の弾球遊技機の構成を変更したものとして、入賞個数の記憶値が停電等で消去されないようにバックアップ電源を利用することで、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく、対応する賞球の払出しの終了を待たずに遊技機外へ排出するようにした非

証掘玉方式の弾球遊技機発明が開示（例えば、第3引用例の段落【0026】、第4引用例の段落【0036】、第6引用例の段落【0053】）されており、非証掘玉方式をもって弾球遊技機を構成することは周知技術というべきものである。

そうすると、第1引用例の特許請求の範囲の請求項1に開示される発明、あるいは、前記周知技術に示される非証掘玉方式の弾球遊技機の構成に基づいて、引用発明における、セーフセンサ63により入賞球を検出する構成を省略し、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成をもって、前記相違点Cに係る本件発明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。

iv. 相違点Dについて

リセットによる起動、あるいは、タイマ割込による起動のときに、弾球遊技機の制御装置を構成するRAMのデータをチェックし、該データが異常であると判断すれば零クリアすることは、周知技術（例えば、特開平4-58975号公報（本訴甲10）、特開昭62-14878号公報（本訴甲11）、特開昭61-259685号公報（本訴甲12））であり、記憶入賞個数又は賞球数の値は、弾球遊技機の制御装置としての枠制御基盤を構成するRAMのデータに含まれるものである。

そうすると、引用発明に示される、弾球遊技機の制御装置としての枠制御基盤がリセットをかけられたときの初期化处理として、前記周知技術に示される、RAMのデータが異常であると判断すれば零クリアする構成を採用して、前記相違点Dに係る本件発明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。

v. 相違点Eについて

ところで、一般にマイコン回路が動作中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、該マイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、特定の技術分野に限定されない周知技術（例えば、特開平2-28801号公報（本訴甲13）、特開平5-261055号公報（本訴甲14）、特開平8-178391号公報（本訴甲15））である。

そして、弾球遊技機の技術分野においても、遊技中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、弾球遊技機に関連するマイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、適宜実施されている周知技術（例えば、特開平9-117560号公報（本訴甲16）、特開平10-71257号公報（本訴甲17））である。

しかも、弾球遊技機の技術分野において、遊技中の停電から復帰した場合に係員が遊技機の状態に応じて動作を停電時の出力状態へ戻して再開するか、初期化するかを選択して停電復帰処理を実行する構成は、周知技術（例えば、特開昭60-58186号公報（本訴甲18））であり、該構成において係員に対して遊技機の状態を報知する異常表示手段を具備させることは、当業者が適宜になし得る設計的事項というべきである。

そうすると、引用発明に示される、枠制御基盤に対するリセットが遊技中にかけられたと判断した場合に停電時の出力状態へ戻す停電復帰処理が実行される構成において、停電が発生後に電源が復帰した場合にマイコン回路にリセットをかけるとともに異常である旨を表示する処理を実行する前記一般的技術、あるいは、係員が弾球遊技機の状態に応じて停電復帰処理を実行する前記周知技術を背景に、弾球遊技機における前記周知技術に示される、停電が発生後に電源が復帰した場合に異常である旨を表示する処理を実行する構成を採用して、前記相違点Eに係る本件発明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。 vi. 本件発明1の作用効果について

本件発明1の作用効果は、引用発明及び前記各周知技術に基づいて、当業者が当然予測できるものである。」

「よって、本件発明1は、第1引用例に記載の発明（引用発明）及び前記各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ものであるから、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。」

(4) 本件発明2と引用発明との対比判断

「前記4.（1）において本件発明1と引用発明とを対比した事項を踏まえると、本件発明2と引用発明は、前記相違点A、C、D、Eにおいて相違することを除き、その余の点で一致しているものと認められるところ、前記相違点A、C、D、Eについては、前記4.（2）において検討したとおりであるから、本件発明2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。」

「よって、本件発明2は、第1引用例に記載の発明（引用発明）及び前記各周知

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ものであるから、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。」

(5) 結論

「以上のとおり、本件発明 1 及び 2 は、第 1 引用例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、その特許は特許法 29 条 2 項の規定に違反してされたものである。

したがって、本件発明 1 及び 2 についての特許は、特許法 113 条 2 号に該当し、取り消されるべきものである。」

第 3 原告の主張の要点

1 本件発明 1 と引用発明についての基本的な考え方

本件発明 1 は、従来の証拠玉方式のハード構成とソフト構成を変更し、証拠玉方式との互換性を備えず、構成を簡略化した非証拠玉方式の弾球遊技機である。ここでいう証拠玉方式とは、(a)セーフ球タンク及びセーフセンサを備え、賞球を払い出すごとに、賞球制御基板が 1 個ずつセーフセンサでセーフ球タンクに貯留されたセーフ球を検出すること、(b)セーフセンサからの検出信号は賞球制御基板から賞球払出し要求信号として主制御基板に送信され、主制御基板から賞球払出し信号を送信し賞球制御基板が要求信号に応じて賞球を払い出すこと（払出しが終了するまで双方向通信にてセーフ球の 1 個ずつについて当該処理を繰り返すこと）、(c)停電時にセーフ球タンクに貯留された遊技球を視覚で現認できること、の 3 要件を満たすものをいう。上記 3 要件を備えていないものが非証拠玉方式である。

引用発明は、入賞種別センサからの入賞球及びセーフセンサからの入賞球をともにバックアップ方式とすること、遊技球の払出しを待たずに入賞球をセーフセンサで検出していること、において従前の証拠玉方式の遊技機とは異なるが、従来の遊技機のハード構成（証拠玉方式のハード構成を含む。）を維持しているのであるから、電子的記憶式にソフト構成を変更した証拠玉互換方式を採用したものであることができる。

ところが、決定は、引用発明を、非証拠玉方式（バックアップ機能を備え証拠玉方式を完全に放棄したもの）と誤認している。決定は、引用発明の構成要素としてセーフセンサ 63 を認定しながら、第 1 引用例の請求項 2 の照合・記憶保持手段を認定せず、引用発明を一つのまとまりのある技術思想として認定していない。

このように、決定は、本件発明 1 と引用発明の基本的な構成の差異を誤って認定するなどした結果、以下のとおり、引用発明の認定を誤り（取消事由 1）、本件発明 1 と引用発明の一致点及び相違点の認定を誤り（取消事由 2）、本件発明 1 の進歩性を誤って否定し（取消事由 3）、本件発明 2 の進歩性を誤って否定した（取消事由 4）ものである。

2 取消事由 1（引用発明の認定の誤り）

(1) 決定の引用発明の認定のうち、下線部①ないし⑤の認定は誤りである（当該引用発明の認定のうち、下線部を含まない部分の記載は省略する。）。

「前記排出制御装置 58①は、入力する前記賞球排出数データに基づき第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される記憶賞球排出数を加算し、前記記憶賞球排出数に従って賞球を払い出し、②賞球排出動作が完了すると記憶賞球排出数をリセットして排出記憶を更新し、第 2 賞球排出数記憶手段 123 の記憶が全てなくなるまで前記賞球排出動作を連続して行い、

前記排出制御装置 58 は、前記第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される③記憶賞球排出数を停電時に消滅しないように記憶保護手段 125 により記憶保持に必要な電源を供給するバックアップを行い、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 を介して流下する入賞球を④入賞球案内樋 62 により集合させた後、調流樋 64 を介して導出樋 65 から遊技機外へ排出するとともに、アウト口から取り込まれた入賞しない遊技球をアウト球流下路 67 から遊技機外へ排出する、

よう構成し、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 にて検出した入賞球を前記入賞球案内樋 62 ⑤から前記調流樋 64 に整列状態で供給し、前記調流樋 64 を通過する間にセーフセンサ 63 により入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を遊技機外へ排出し、」

(2) 上記(1)の下線部①ないし⑤は、正しくは以下のとおり認定されるべきである。

「前記排出制御装置 58①は、セーフセンサ 63 から入力される入賞球記憶に基づいて、賞球排出数要求を電氣的制御装置 56 に対して行い、入賞球検出記憶を記憶保持し、賞球排出数要求をしてから、前記電氣的制御装置 56 から賞球排出数データを受信し、入力する前記賞球排出数データに基づき第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される記憶賞球排出数を加算し、前記記憶賞球排出数に従って賞球を払い出し、②電氣的制御装置 56 から賞球数を受けると、記憶リセット信号により賞球排出数要求手段 122 への信号出力を停止し、入賞球数記憶（セーフセンサ 63 の検出記憶）を 1 減算し、入賞球数記憶が全てなくなるまで前記賞球排出動作を連続して行い、

前記排出制御装置 58 は、前記第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶される③記憶賞球排出数及び入賞球数記憶手段 121 に記憶される前記入賞球数記憶を停電時に消滅しないように記憶保護手段 125 により記憶保持に必要な電源を供給するバックアップを行い、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 を介して流下する入賞球を④遊技盤裏面に設けた入賞球集合樋（図示略）で集合させて遊技機外へ排出するとともに、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球をアウト球流下路 67 から遊技機外へ排出する、

よう構成し、

前記入賞球検出器 41～45、48～51 にて検出した入賞球を前記入賞球案内樋 62⑤に集合させた後、前記調流樋 64 に整列状態で供給し、前記調流樋 64 を通過する間にセーフセンサ 63 により入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を遊技機外へ排出し、」

(3) 決定の認定が誤りである理由は、以下のとおりである。

ア 下線部①について

引用発明の当該構成は、第 1 引用例（甲 4）の段落【0051】ないし【0059】、【図 7】に 1 つのまとまりのある発明として記載されているとおりであり、決定の下線部①の認定は不正確である。

イ 下線部②について

第 1 引用例の段落【0058】、【0059】、図 7 によれば、引用発明は、排出制御装置 58 の入賞球数記憶手段 121 の入賞球数記憶から 1 減算する処理を行うものであるから、下線部②については、上記 (2) の該当部分のとおりに認定すべきであり、これに反する決定の認定は誤りである。

ウ 下線部③について

第 1 引用例の段落【0054】ないし【0059】、【0063】によれば、引用発明は、最初の検出に係る賞球排出数と、再度の検出に係る入賞球数との両者を記憶保護し、両者の記憶保持によらないかぎり、停電復帰時に電氣的制御装置 56 から排出制御装置 58 への賞球排出数の送信、賞球払出しはできないのであるから、下線部③については、上記 (2) の該当部分のとおりに認定すべきであり、これに反する決定の認定は誤りである。

エ 下線部④⑤について

第 1 引用例において、「集合」という用語は、「入賞球集合樋（図示略）による集合」と「入賞球案内樋 62 による集合」の 2 種類の意味に用いられている（段落【0030】）。このうち、「入賞球案内樋 62 による集合」は、単に集合させられるだけのものではなく、技術的には「貯留」を意味する。なぜなら、入賞球の排出は、セーフセンサ 63 により検出されればただちに行われるのではなく、入賞球数記憶手段 121、賞球排出数要求手段 122 及び賞球排出数送信手段 119 を介して、第 2 賞球排出数記憶手段 123 に記憶させた後に行われ、その間排出球はとどまっているからである（段落【0054】ないし【0059】、【0061】、【図 7】）。したがって、下線部④⑤については、上記 (2) の各該当部分のとおりに認定すべきであり、これに反する決定の認定は誤りである。

3 取消事由 2（一致点及び相違点の認定の誤り）

(1) 決定の認定した一致点のうち、下線部・ないし・の認定は誤りである（当該一致点の認定のうち、下線部を含まない部分の記載は省略する。）。

「前記枠制御基盤は、・入力する前記データに基づき記憶される記憶入賞個数又は賞球数を加算し、記憶される前記記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出し、

前記枠制御基盤は、・前記記憶入賞個数又は賞球数を停電時に消滅しないように記憶保持し、

前記遊技球検出手段を介して流下する入賞球を集合させ、該集合させた入賞球と、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球とを排出し、
前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、・前記検出後の入賞球を、貯留をすることなく遊技機外へ排出する、

よう構成し、
・前記枠制御基盤がリセットをかけられたとき、初期化処理を実行し、前記リセットが遊技中に行われたと判断した場合には、停電復帰処理が実行される、

よう構成した弾球遊技機。」

(2) 上記(1)の下線部・ないし・は、正しくは以下のとおり認定されるべきである。

「前記枠制御基盤は、・前記データを参照して賞球を払い出し、

前記枠制御基盤は、・賞球に関するデータを停電時に消滅しないように記憶保持し、

前記遊技球検出手段を介して流下する入賞球を集合させ、該集合させた入賞球

と、アウトロから取り込まれた入賞しない遊技球とを排出し、

前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、・遊技機外へ排出する、

よう構成し、

・前記枠制御基盤がリセットをかけられるよう構成した弾球遊技機。」

(3) 決定の一致点の認定が誤りである理由は、以下のとおりである。

ア 下線部・について

引用発明においては、セーフセンサ63からの検出記憶（入賞球数記憶）を契機として記憶入賞個数又は賞球数を払い出すのであって、遊技制御基盤に入力する遊技球の入賞信号に基づいたデータの送信を契機として賞球を払い出すものではない。したがって、下線部・については、上記(2)の該当部分のとおりに認定すべきであり、決定の認定は正確性を欠くものである。

イ 下線部・について

本件発明1の「記憶入賞個数又は賞球数」は、最初の検出に係るものであるから、引用発明の最初の検出に係る「賞球排出数」には相当するが、本件発明1にはセーフセンサ63による再度の検出に係る「入賞球数記憶」に相当するものは存在しない。したがって、下線部・については、上記(2)の該当部分のとおりに認定すべきであり、決定の認定は誤りである。

ウ 下線部・について

引用発明は、従来の遊技機の構成を変更したものではないから、「前記検出後の入賞球を、貯留をすることなく」との構成は有していない。決定が下線部・を一致点と認定したのは誤りである。

エ 下線部・について

本件発明1と引用発明は、枠制御基盤がリセットをかけられることだけが共通し、本件発明1の異常判断と異常表示の記載は引用発明には存在しないのであるから、下線部・については、上記(2)の該当部分のとおりに認定すべきであり、決定の認定は誤りである。

(4) 相違点の認定の誤り

決定は、上記のとおりに、一致点の認定を誤った結果、以下のとおり、本件発明1と引用発明の相違点を看過したものである。

① 本件発明1では、枠制御基盤が、再度の検出をしないで、入賞信号を受信すると、賞球払出装置により賞球を払い出すのに対し、引用発明では、排出制御装置58がセーフセンサ63から入力される入賞球数記憶に基づいて、賞球排出数要求を電氣的制御装置56に対して行い、入賞球数検出記憶を記憶保持し、賞球排出数要求をしない限り、前記電氣的制御装置56から賞球排出数データを受信せず、賞球を払い出すことはできない点。

② 本件発明1では、枠制御基盤が記憶入賞個数又は賞球数を減算するが、引用発明では、入賞球数記憶（セーフセンサ63（入賞球検出手段120）による入賞球検出記憶）を減算し、第2賞球排出数記憶手段123にセットされた記憶をリセットするものである点。

③ 本件発明1では、枠制御基盤が記憶入賞個数又は賞球数の記憶保持を行うが、引用発明では、前記排出制御装置58が、前記第2賞球排出数記憶手段123に記憶される賞球排出数記憶及び入賞球数記憶手段121に記憶される前記入賞球

数記憶の両者の記憶を、停電時に消滅しないように、記憶保護手段１２５により記憶保持に必要な電源を供給するバックアップを行う点。

④ 引用発明では、遊技球検出手段にて検出された後の入賞球を、一度、入賞球案内樋６２に集合させているのに対し、本件発明１はそのような構成を有しない点。

⑤ 枠制御基盤がリセットをかけられたときの処理として、本件発明１では、電源投入時のリセット時も含め、前記記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断すれば零クリアし、記憶入賞個数又は賞球数が異常でなければ正常処理されるのに対し、引用発明では、電源投入時であれば、排出数記憶の異常の有無の判断はせず、強制的に全てのデータが零クリアされる点。

⑥ 枠制御基盤に対するリセットがかけられたと判断した場合の処理として、本件発明１は、リセットがかけられたことをもって異常である旨を表示する、すなわち、記憶入賞個数又は賞球数の値が異常か否か（零クリアの有無）にかかわらずに異常表示をするが、引用発明は、停電という異常をもって、停電時の出力状態へ戻すものであり、排出数記憶が零クリアされる場合には表示出力自体すらされない点。

４ 取消事由３（相違点の判断の誤り）

（１）相違点Ｃについての判断の誤り

ア 決定は、引用発明には、入賞球を貯留して検出するためのセーフ球タンク及びセーフセンサを発明の構成要件としない、対応する賞球の払出しの終了を待たずに入賞球を再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機の発明が記載されているとする。

しかしながら、第１引用例の特許請求の範囲の請求項１には、入賞種別検出手段と賞球排出数記憶手段と記憶保護手段と排出動作制御手段とを備える遊技機として、複数の機能実現手段から構成されるソフトウェア関連発明が１つの完成した発明として規定されている。このソフトウェア関連発明は、引用発明から派生することから、従来のハード構成を変更せず、ソフト構成を変更した発明として把握されるものである。すなわち、入賞球を貯留（集合）して検出するためのセーフ球タンク及びセーフセンサなどのハード構成を備えた証拠玉方式の弾球遊技機の発明に適用され、賞球排出数を記憶し、対応する賞球の払出しの終了を待たずに、遊技機外へ排出するようにしたソフト構成を備える、互換性を基本とする証拠玉互換方式の弾球遊技機の発明である。第１引用例の段落【００６０】及び【００６１】には、これによって従来の証拠玉方式の弾球遊技機における入賞球を貯留して検出する構成に起因する問題を解決できると記載されているが、従来の証拠玉方式の弾球遊技機における問題を全面的に解決できるものではない。

イ 決定は、第３、４、６引用例（甲７、８、９）には、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく、対応する賞球の払出しの終了を待たず遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機の発明が開示されており、非証拠玉方式をもって弾球遊技機を構成することは、周知技術というべきであるとする。

しかしながら、第３、４、６引用例には、証拠玉方式の弾球遊技機が開示され、入賞個数の記憶値が停電等で消去されないようにバックアップ電源を利用することの示唆はあるものの、いずれも証拠玉方式のハード構成を前提とするものである。入賞個数の記憶値が停電等で消去されないようにバックアップ電源を利用し、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく（入賞球を貯留して検出するためのセーフ球タンク及びセーフセンサを発明の構成要件としないこと）、対応する賞球の払出しの終了を待たず遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機発明が開示されているとはいえない（例えば、第３引用例の段落【００２６】、第４引用例の段落【００３６】、第６引用例の段落【００５３】）。したがって、非証拠玉方式をもって弾球遊技機を構成することは、周知技術というべきものではない。

ウ 上記ア及びイによれば、第１引用例の請求項１に開示される発明、あるいは、証拠玉方式というべき上記周知例の構成に基づいて、引用発明におけるセーフセンサ６３により入賞球を検出する構成を省略し、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成をもって、相違点Ｃに係る本件発明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はないというべきである。

したがって、決定の相違点Cに係る判断は、誤りである。

(2) 相違点Dについての判断の誤り

電源投入によるリセットのときに、弾球遊技機の遊技制御装置を構成するRAMのメモリをチェックし、当該メモリが異常であると判断すればRAM領域を初期化することは、周知技術（甲10ないし12）である。しかしながら、弾球遊技機の制御装置としての枠制御基盤を構成するRAMのデータである記憶入賞個数又は賞球数の値の異常をチェックする旨の記載はない。

そうすると、引用発明に示される、弾球遊技機の制御装置としての遊技制御基盤がリセットをかけられたときの初期化処理として、上記周知技術に示される、RAMのメモリが異常であると判断すれば、RAMを初期化（全てのデータを零クリアする）する構成を採用したとしても、枠制御基盤の記憶入賞個数又は賞球数の異常判断の結果の零クリアについての記載はなく、他の相違点C、Eとの関係から、相違点Dに係る本件発明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はない。

したがって、決定の相違点Dに係る判断は、誤りである。

(3) 相違点Eについての判断の誤り

一般にマイコン回路が動作中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、当該マイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、特定の技術分野に限定されない周知技術（甲13ないし15）である。そして、弾球遊技機の技術分野においても、遊技中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、弾球遊技機に関連するマイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、適宜実施されている周知技術（甲17）である。

しかしながら、本件発明1のように、遊技中にリセットがかけられたことをもって、記憶保持された記憶入賞個数又は賞球数の異常判断の有無（零クリアの有無）にかかわらずに異常表示をすることにより、店員に注意を喚起し不正書替え等を判断する余地を残すことは、当業者が適宜になし得る設計的事項とはいえない。

また、停電をもって異常表示するもののほかに、停電復帰時に停電発生前の遊技状態を容易に確認する発明がなされている（例えば、甲16）。しかしながら、甲16には、弾球遊技機にその遊技状態を記憶保持するバックアップ機能を付加し、停電解消後に記憶内容を読み出せるようにすることが有効であるとしても、バックアップ機能を利用してメモリに不正なデータを書き込むことにより本来の遊技内容とは違った極端に射幸心をあおる遊技内容に変更してしまう不正行為を防止することは困難である旨記載されている。そのため、バックアップ機能を搭載した引用発明では、不正行為を放任してしまう結果となる。

弾球遊技機の技術分野において、停電から復帰した場合に係員が遊技機の状態に応じて動作を停電時の出力状態へ戻して再開するか、初期化するかを選択して停電復帰処理を実行する構成が周知技術（例えば甲18）であったとしても、本件発明1のように、遊技中のリセットがかけられたことをもって、記憶保持された記憶入賞個数又は賞球数の異常判断の有無（零クリアの有無）に関係なく異常表示をすることにより、店員に注意を喚起し不正書替え等を判断するものとは異なる。

したがって、相違点Eに係る本件発明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はない。

(4) 顕著な作用効果の看過

ア 決定は、本件発明1には、以下のとおりの顕著な作用効果があるにもかかわらず、これを誤って看過している。

(7) 本件発明1では、記憶入賞個数又は賞球数の値が改竄又は変更された場合であっても、その改竄又は変更された値が零クリアされることとなり、改竄値又は変更値に基づいて賞球が不当に払い出されてしまうことを防止でき、本来の値とは異なる値に基づいて賞球が払い出されてしまうことを防止できる。

(1) 本件発明1は、遊技中にリセットがかけられたと判断した場合には、異常である旨を表示する。これにより、未払いの賞球値があれば、現場の状況から判断して、店員が遊技球の損失を遊技中の遊技者に補填でき、不正と判断すれば、賞球の支払いを行わないとすることができる。このように値が異常であるか否かにかかわらず、遊技中のリセット時に異常である旨を表示することで、パチンコホール従業員に注意を喚起できる。これにより、パチンコホール従業員は遊技現場の状況（不正であれば、遊技現場の雰囲気からわかる。）に応じて対応ができ、パチンコホール側に不測の不利益を与えることを抑制できる。一方、遊技中のリセットでない場

合には、遊技者が遊技中ではなく未払いのデータが存在しないと考えられるので、異常表示しなくともよい。

(ウ) 本件発明1において、枠制御基盤から主制御基盤へ要求信号を出力する必要がないということは、セーフタンク及びセーフセンサ等をなくして遊技機の構成を簡素化することができるとともに、制御の処理をも簡素化し主制御基盤の処理の負担を減少させることができるという効果を有する。

イ 本件発明1の有する以上の作用効果を考慮すれば、従来の証拠玉方式の構成を完全になくした本件発明1の構成を引用発明に基づき当業者が容易に想到できたとは考えられない。

(5) 以上のとおり、相違点CないしEに係る構成は、いずれも引用発明及び周知技術から当業者が容易に発明し得るものではない。したがって、本件発明1について進歩性を否定した決定の判断は、誤りである。

5 取消事由4（本件発明2についての認定判断の誤り）

本件発明1と2は、遊技球と合流させて排出するか（発明1）、遊技球とは異なる経路で排出するか（発明2）が異なり、その余の構成は一致するのであるから、上記1ないし4と同様の理由から、本件発明2も当業者が容易に想到できるものではない。したがって、本件発明2に関する決定の認定判断も、誤りである。

第4 被告の主張の要点

1 本件発明1と引用発明についての基本的な考え方に対して

原告は、本件発明1は非証拠玉方式であるのに対し、引用発明は証拠玉互換方式であると主張する。しかしながら、引用発明が非証拠玉方式又は証拠玉互換方式のいずれであるかは本質的な問題ではなく、特許請求の範囲及び明細書の記載に基づいて本件発明1の容易想到性を判断すべきである。

引用発明は、本件発明1の容易想到性を判断する際の比較発明として必要十分な範囲で認定すべきところ、決定では、第1引用例の請求項1に規定される発明に着目し、実施例に基づいて、遊技球検出手段にて検出した入賞球について、調流樋64を通過する間にセーフセンサ63により入賞球を検出した後で、対応する賞球の払出しの終了を待たずに遊技機外へ排出するよう構成した遊技機を認定したものである。原告は、入賞球検出手段120が検出した入賞球と入賞種別検出手段117が検出した入賞球種別とを照合する構成は、引用発明に必須のものであると主張するが、同構成は第1引用例の請求項2に記載された発明の実現手段として必要な要件にすぎない。

2 取消事由1（引用発明の認定の誤り）に対して

(1) 下線部①

原告は、電気的制御装置56と排出制御装置58との間の送受信構造の認定を看過している旨主張するが、この送受信構造は、引用発明の請求項1の発明とは技術的な関連性を有しない。同構造は、入賞球検出手段120が検出した入賞球と入賞種別検出手段117が検出した入賞球種別とを照合する引用発明の請求項2の発明の実現手段として必要な要件にすぎない。

(2) 下線部②

決定は、本件発明1の容易想到性を判断する際の比較発明として必要十分な範囲で引用発明を認定したものであり、その認定に誤りはない。

(3) 下線部③

決定は、本件発明1の容易想到性を判断する際の比較発明として必要十分な範囲で引用発明を認定したものであり、その認定に誤りはない。

(4) 下線部④⑤

原告は、引用発明において、調流樋64に遊技球が貯留すると認定すべきであるにもかかわらず看過した旨主張するが、調流樋64は、第1引用例の段落【0030】に記載されるように、入賞球の流れを調整して整列状態でセーフセンサ63に導く構造のものであり、入賞球を通過させるにすぎず、従来の証拠玉方式のように貯留を意図するものではない。したがって、大量の入賞球が発生したときに入賞球が調流樋64に短時間停滞する状況が発生することがあるとしても、これをもって調流樋64に貯留すると認定すべきではない。

3 取消事由2（一致点及び相違点の認定の誤り）に対して

(1) 一致点の認定の誤り

ア 下線部・～・

決定は、第1引用例の請求項1に記載された発明に基づいて引用発明を認定し、

その上で本件発明１との一致点の認定を行っている。これに対し、原告は、同引用例の請求項２に記載された発明が引用発明であることを前提として一致点の誤りを主張しているものであり、決定を正解しないものである。

イ 下線部・

本件発明１と引用発明には、リセットの状況に応じて初期化処理あるいは停電復帰処理が実行されることが記載されている。また、第１引用例の段落【００８８】によれば、停電復帰処理が排出ソレノイドや排出数表示器が特定の状態で動作している「遊技中」に実行されることも明らかである。したがって、決定の認定には誤りはない。

(2) 相違点の認定の誤り

原告が相違点の看過と主張する前記④ないし⑥は、いずれも引用発明の認定及び一致点の認定に誤りがあることを前提とするものであるところ、これらの認定には誤りがないのであるから、相違点を看過しているとの原告の主張は失当である。

4 取消事由３（相違点の判断の誤り）に対して

(1) 相違点C

ア 第１引用例の請求項１には、入賞種別検出手段（１１７）と賞球排出数記憶手段（１２３）と排出動作制御手段（１２４）と記憶保護手段（１２５）とを備え、入賞球を貯留して検出するためのセーフ球タンク及びセーフセンサを必須の構成要件とせず、対応する賞球の払出しの終了を待たずに遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機の発明が開示されている。したがって、セーフセンサ６３により入賞球を検出する構成を省略し、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成をもって、相違点Cに係る本件発明１のように構成することは、当業者が容易に想到し得る。

原告は、第１引用例の段落【０１２３】における「遊技球を一旦貯留する方式の従来の遊技機においても、遊技機のハード構成を変更することなく、賞球数記憶に基づいた賞球排出処理を実現できるので、従来の遊技機とも互換性を保持できる」との記載を根拠に、引用発明は証拠玉互換方式であると主張するものと理解できると。しかしながら、同記載は、遊技球を貯留しない方式の遊技機が発明の主体となることを前提に、それ以外に遊技球を一旦貯留する方式の従来の遊技機とも互換性を保持できるという副次的作用効果を備えていることを開示するにすぎない。

原告は、引用発明にはセーフセンサ６３による入賞球数と入賞種別検出手段１１７からの入賞球数とを照合する構成が不可欠であると主張するが、第１引用例に開示される実施例及び発明の効果は、その特許請求の範囲の請求項１ないし６に記載の発明の全てを網羅するものとして記載されているのであって、請求項１記載の発明に限定して記載されたものではない。第１引用例の段落【００５７】及び【００８６】に記載される事項は、第１引用例の請求項２記載の発明の実施態様に関するものであり、賞球排出数要求手段１２２から賞球排出数送信手段１１９に送信される要求信号は、賞球数を照合するための実現手段として同発明において必要となるものである。

原告は、証拠玉方式を放棄して非証拠玉方式へと転換することは、第１引用例に記載も示唆もない旨主張する。しかしながら、第１引用例には、発明が解決しようとする課題として「斯かる事態を防止するためには、大量のセーフ球を貯留可能なスペースを予め確保した遊技機を構成しなければならないが、僅少なスペースを有効に活用して各種の機構を設けてある遊技機に、更に多くのスペースを確保することは比較的困難である」（段落【０００５】）との記載があり、これによれば、非証拠玉方式への転換の動機付けが存在することは明らかである。

イ 第３、４、６引用例に、入賞個数の記憶値が停電等で消去されないようにバックアップ電源を利用することにより、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留をすることなく、対応する賞球の払出しの終了を待たずに遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機の発明が開示されていることは、決定が指摘するとおりである。これらの引用例には、賞球の払出しの終了まで対応する入賞球を証拠玉として貯留しておくという証拠玉方式の基本的構成から脱却した非証拠玉方式の弾球遊技機が示されている。したがって、引用発明及び第３、４、６引用例に示される非証拠玉方式の周知技術に基づいて、前記相違点Cに係る本件発明１のように構成することは、当業者が容易に想到できることである。

ウ 以上のとおり、相違点Cの構成は当業者が容易に発明できるとした決定の判断に誤りはない。

(2) 相違点D

甲10ないし12には、リセットによる起動、あるいは、タイマ割込みによる起動のときに、弾球遊技機の制御基盤におけるRAMのデータをチェックし、当該データが異常であると判断すれば零クリアする周知技術が記載されている。RAMのデータの異常をチェックする制御基盤として、上記周知技術が遊技制御基板を対象とするのに対して、本件発明1は枠制御基盤を対象とする点で相違しているが、上記周知技術は、弾球遊技機の制御基板を構成するRAMの異常をチェックする技術として、制御基板の種別によることなく、採用し得る汎用技術である。

甲10ないし12に示される、制御基盤にリセットがかけられたときにRAMのデータをチェックして異常があれば零クリアする周知技術に基づき、制御基盤の一種である枠制御基盤を対象にRAMに含まれるデータである記憶入賞個数又は賞球数の値をチェックすることは、不正行為やノイズ等に対処する課題解決手段として当業者が通常想起するところというべきである。つまり、制御基盤に対する不正及びノイズ対策は、非貯留・非照合方式を前提とするかどうか、あるいは枠制御基盤を対象とするかどうかに関係なく、当業者が普遍的な課題として常に採用を考えるものである。したがって、引用発明の枠制御基盤に上記周知技術を適用して、相違点Dに係る本件発明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。

(3) 相違点E

ア 決定が甲13ないし15を提示した趣旨は、一般にマイコン回路が動作中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、当該マイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することが、特定の技術分野に限定されない汎用的な周知技術であることを示すことにある。すなわち、マイコン回路は、本件発明1が属するパチンコ機の技術分野に限らず、あらゆる技術分野において機器を制御するために利用されており、パチンコ機の制御にマイコン回路を利用する当業者は、上記周知技術を当然熟知しているものであるから、マイコン回路を利用したパチンコ機において、動作中の電源異常によりリセットをかけられたときに異常が発生した旨を表示することは、上記周知技術に示される作用機能を単にパチンコ機に適用するだけであって、当業者が適宜になし得る設計的事項にすぎない。

したがって、引用発明に示される、枠制御基盤に対するリセットが遊技中にかけられたと判断した場合に停電時の出力状態へ戻す停電復帰処理が実行される構成において、停電の発生後に電源が復帰した場合にマイコン回路にリセットをかけるとともに異常である旨を表示する処理を実行する上記汎用的な周知技術を採用して、相違点Eに係る本件発明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 また、甲16には、停電発生前の遊技データを記憶しておき、停電復帰時に表示された当該遊技データに基づき係員の判断で遊技者に対し補償を行うことができるようにするとともに、係員によるリセット操作によって当該データがクリアされるようにした技術が記載されている（段落【0090】【0101】）。甲16には、本件発明1を発展させた形態、あるいは本件明細書の実施例の形態が記載されているといえるから、甲16記載の技術を簡略化した形態を想定することは、当業者が容易に発想し得る事項にすぎない。

甲17には、営業時間外の警戒態勢中に電源が切れると次に電源が入ったときに電源復帰表示ランプが点灯して異常を通報する技術が記載されており（段落【0011】）、当該技術を遊技中に作動させるように応用することは、当業者が適宜になし得るものである。

甲18には、当該引用例に遊技中の停電から復帰した場合に係員が遊技機の状態に応じて動作を停電時の出力状態へ戻して再開するか、初期化するかを選択して停電復帰処理を実行する構成が記載されており、当該構成において遊技機が停電復帰してリセットがかけられたときに係員に対して停電という異常が発生した旨を表示する表示手段を備える程度のことは、当業者が容易に想定できるものである。

ウ 以上のとおり、第1引用例には、本件発明1と同様の非証拠玉方式とともに、遊技中の不正状態発生に応じた表示を行うようにした技術及び枠制御基盤リセット技術が開示されている。そして、引用例（甲13ないし18）には、相違点Eに係るリセットによる異常表示技術が開示され、甲13ないし15は、特定の技術分野に限定されない汎用的な周知技術であり、甲16ないし18は、本件発明と同一の弾球遊技機の技術分野に属する周知技術である。一般的に異常表示技術なるも

のを採用しようとする課題が常に存在することを考慮すると、第1引用例に対し、汎用技術分野あるいは同一技術分野に属する甲13ないし18に示される周知技術を組み合わせる動機付けが存在することは明らかである。

(4) 顕著な作用効果の看過

原告は、本件発明1には顕著な作用効果があると主張する。

しかしながら、枠制御基盤がリセットをかけられたとき、枠制御基盤に記憶された記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断されれば、遊技中のリセットであると否とにかかわらず強制的に零クリアしてしまうと、遊技者に不測の不利益を与えるおそれがある。

リセットが遊技中に行われたと判断した場合に異常である旨を表示するという構成は、それ以上に、記憶された未払いの賞球個数あるいは記憶された賞球数の値を表示することをもって異常内容を表示したり、遊技再開に伴うパチンコ機の制御内容を店員が選択可能とすることまで発明の要件とするものではない。したがって、記憶された未払いの賞球個数あるいは賞球数の値の表示を見て遊技者に損失補填を行うか否かを店員が判断したり、さらに店員の判断により遊技再開に伴うパチンコ機の特定の制御内容が選択されることまでが本件発明1の作用効果ということはいできない。

原告が主張するその他の作用効果も、引用発明及び各周知技術に記載されているか、あるいは記載から容易に想到できる事項であり、その効果も当業者が当然予測できるものである。

(5) 以上のとおり、原告の取消事由3は理由がない。

5 取消事由4（本件発明2についての認定判断の誤り）に対して

原告の主張する取消事由1ないし3は、全て失当であるから、取消事由1ないし3に理由があることを前提とする取消事由4も理由がない。

第5 当裁判所の判断

1 本件発明1と引用発明についての基本的な考え方について

原告は、前記（第3、1）のとおり、「証拠玉方式」の弾球遊技機といえるための3要件を定立し、この要件を充足するものが「証拠玉方式」であり、それ以外のものが「非証拠玉方式」であるとした上で、本件発明1に係る弾球遊技機は「非証拠玉方式」であり、引用発明に係る弾球遊技機は証拠玉方式の骨格を残した「証拠玉互換方式」であると分類する。他方、決定も、その意味内容を何ら定義することなく、「証拠玉方式」「非証拠玉方式」との用語を用い、第1引用例には「非証拠玉方式」の弾球遊技機が規定されているとする。その結果、本件では、引用発明が「非証拠玉方式」といえるかどうかについて、当事者間に争いが生じている。

しかしながら、本件発明1に係る本件訂正明細書（甲3）及び第1引用例（甲4）には、「証拠玉方式」「非証拠玉方式」との用語は使用されておらず、もとよりその定義もなされていないのであって、本件証拠を総合しても、これらの用語について一般的な定義が存在するとは認められない。「証拠玉方式」「非証拠玉方式」「証拠玉互換方式」等の用語に関する原告の定義は、特許請求の範囲や明細書に根拠を有しない独自のものというほかなく、決定にも上記用語の定義は記載されていないのであるから、かかる分類を前提として、本件発明1の進歩性の判断を行うことはできない。

そこで、以下では、本件発明1及び引用発明の特許請求の範囲、明細書、図面の記載に基づいて、本件発明1の進歩性の判断を行うこととする。

2 取消事由1（引用発明の認定の誤り）について

(1) 認定すべき引用発明

ア 被告は、入賞金の検出・排出、賞金排出数の記憶等の構成に関する引用発明の認定について、決定は、第1引用例の請求項1に記載された発明に着目し、実施例に基づいて引用発明を認定したものであると主張する。これに対し、原告は、決定は同請求項2に記載されたセーフセンサ63を引用発明の一部として認定しているのであるから、請求項2に係る他の構成も一体のものとして引用発明を認定すべきであると主張する。

イ そこで、まず、第1引用例（甲4）の特許請求の範囲の請求項1及びこれに対応する本件訂正明細書の該当部分を摘示すると、以下のとおりである（請求項1のかっこ内の符号等は本判決が付加した。）。

「【請求項1】 遊技盤の遊技部内に設けた入賞領域へ入賞した入賞球の種別を検出する入賞種別検出手段（117）と、上記入賞種別検出手段によって検出された入

賞球の種別に応じた賞球排出数を個別に記憶する賞球排出数記憶手段（１２３）と、上記賞球排出数記憶手段の記憶内容を保護する記憶保護手段（１２５，１２５'）と、上記賞球排出数記憶手段が記憶する賞球排出数に基づいて、遊技球排出装置（７１）より賞球を排出させる排出動作制御手段（１２４）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【産業上の利用分野】本発明は、遊技内容に応じて交換される各種の遊技盤と互換性を保持し、当該遊技盤の入賞領域に応じて設定された数の賞球を排出制御可能な排出制御装置を備える遊技機に関する。

【０００４】・・・また、賞球排出動作を行う場合、各入賞球ごとに排出賞球数を電氣的制御装置で設定することから、各入賞領域から受け入れた入賞球を集める入賞球集合樋を経て集められた入賞球を調流樋等に一旦貯留し、当該入賞球に対する賞球排出動作が完了した後に、当該入賞球の排出動作をセーフ球払出機構によって行うものとなっている。

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、近來の遊技機においては、比較的短時間に多量の入賞球が発生する特別遊技等が設定された遊技内容が主流となっており、斯かる遊技機においては、未処理分の入賞球が大量に調流樋及び入賞球集合樋内に停留することで、各入賞領域から入賞球を受け入れられないような不都合が生じ、円滑な遊技を妨げることにもなりかねない。斯かる事態を防止するためには、大量のセーフ球を貯留可能なスペースを予め確保した遊技機を構成しなければならないが、僅少なスペースを有効に活用して各種の機構を設けてある遊技機に、更に多くのスペースを確保することは比較的困難であると共に、遊技機全体の設計変更を余儀なくされるために、従前の遊技機との互換性を確保することもできなくなる。

【０００６】また、入賞球を一旦貯留しないで、各入賞球を順次記憶しておく構成を採用することも考えられるが、遊技中に停電や故障が生じた場合には、未処理分の入賞球の記憶が消滅してしまい、遊技者が多大の不利益を蒙る可能性もあり、単純に記憶方式に切り替える訳にも行かない。

【０００７】そこで、短時間に大量の入賞球が発生した場合であっても、遊技に影響を及ぼすことなく確実に賞球排出処理できると共に、遊技中における不意の停電や故障の際にも、遊技者が不利益を受けることなく、入賞球に応じた賞球を確実に獲得できる遊技機の開発が望まれていた。

【０００８】

【課題を解決するための手段】本発明は上記に鑑み提案されたもので、遊技盤（１０）の遊技部（９）内に設けた入賞領域（例えば、第１～第３特図始動口３８ａ～３８ｃ、変動入賞装置３３の大入賞口３３ａ等）へ入賞した入賞球の種別を検出する入賞種別検出手段（１１７）と、上記入賞種別検出手段（１１７）によって検出された入賞球の種別に応じた賞球排出数を個別に記憶する賞球排出数記憶手段（例えば第２賞球排出数記憶手段１２３）と、上記賞球排出数記憶手段（１２３）の記憶内容を保護する記憶保護手段（１２５，１２５'）と、上記賞球排出数記憶手段（１２３）が記憶する賞球排出数に基づいて、遊技球排出装置（７１）より賞球を排出させる排出動作制御手段（１２４）と、を備えるものとした。

【０００９】

【作用】遊技盤の遊技部内に設けた各種の入賞領域へ入賞した入賞球の種別を入賞球種別検出手段が検出し、該入賞球種別検出手段によって検出された入賞球の種別に応じた賞球排出数が、賞球排出数記憶手段に一旦記憶されることとなる。そして、この賞球排出数記憶手段に記憶されている賞球数記憶に基づいて、排出動作制御手段が遊技球排出装置を制御し、賞球数記憶に応じた賞球を排出する。また、賞球排出数記憶手段に記憶保持された記憶内容は、記憶保護手段によって保護された状態となる。

【０１２２】

【発明の効果】以上説明したように、本発明に係る遊技機においては、遊技盤の遊技部内に設けた各種の入賞領域へ入賞した入賞球の種別を入賞球種別検出手段が検出し、該入賞球種別検出手段によって検出された入賞球の種別に応じた賞球排出数が、賞球排出数記憶手段に一旦記憶されることとなる。したがって、入賞球を一旦貯留しておく従来の遊技機の如く、短時間に発生した大量の入賞球を処理できない

場合に、貯留している入賞球が遊技盤の裏面側にまで溢れてしまい、各入賞領域からの入賞球受け入れを阻害してしまうような遊技上の不都合が生ずることを防止できる。

【０１２３】さらに、この賞球排出数記憶手段に記憶されている賞球数記憶に基づいて、排出動作制御手段が遊技球排出装置を制御し、賞球数記憶に応じた賞球を排出させるので、排出数記憶手段と排出動作制御手段を遊技機の排出制御装置等に設けることで、賞球数記憶に基づいた賞球数排出処理を実現できる。したがって、遊技球を一旦貯留する方式の従来の遊技機においても、遊技機のハード構成を変更することなく、賞球数記憶に基づいた賞球排出処理を実現できるので、従来の遊技機とも互換性を保持できる。

【０１２４】しかも、賞球排出数記憶手段に記憶保持された記憶内容は、記憶保護手段によって保護されるので、遊技中における不意の停電や故障の際にも、遊技者が不利益を受けることなく、入賞球に応じた賞球を確実に獲得できる。」

以上の記載によれば、第１引用例の請求項１に記載された発明は、「入賞球を調流樋等に一旦貯留し、当該入賞球に対する賞球排出動作が完了した後に、当該入賞球の排出動作をセーフ球払出機構によって行う」という従来の構成では、「未処理分の入賞球が大量に調流樋及び入賞球集合樋内に停留する」との問題点があるため、入賞種別検出手段（１１７）によって検出された入賞球の種別に応じた賞球排出数を個別に記憶する賞球排出数記憶手段（１２３）を設け、その記憶する賞球排出数に基づいて賞球を排出させることにより、セーフ球タンクに貯留することなく入賞球を排出するとともに、「遊技中における不意の停電や故障の際にも、遊技者が不利益を受けることなく、入賞球に応じた賞球を確実に獲得できる」ようにするため、上記記憶手段（１２３）の記憶内容を保護する記憶保護手段（１２５、１２５'）を設けたものであると認められる。

ウ 次に、第１引用例の請求項２を摘示すると、以下のとおりである（かっこ内の符号等は本判決が付加した。）。

「【請求項２】 全ての入賞領域へ入賞した球を一括して検出する入賞球検出手段（１２０、セーフセンサ６３に該当）を備え、上記入賞球検出手段が検出した入賞球と入賞種別検出手段（１１７）が検出した入賞球種別とを照合して決定された賞球排出数を賞球排出数記憶手段（１２３）が個別に記憶保持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２の構成を設けた理由について、第１引用例には、以下の記載がある。

「【００５７】このように、全ての入賞領域へ入賞した球を一括して検出する入賞球検出手段１２０を備えるものとし、該入賞球検出手段１２０が検出した入賞球と上記入賞種別検出手段１１７が検出した入賞球種別とを照合して決定された賞球排出数を第２賞球排出数記憶手段１２３が記憶保持するようにすれば、遊技者の不正行為に起因して入賞種別検出手段１１７のみが動作したような場合を検出することが可能となり、不正検出に基づく遊技停止等を実行できる。」

上記記載によれば、第１引用例の請求項２に係る発明は、遊技者の不正行為に起因して入賞種別検出手段１１７のみが動作したような場合に備え、入賞球検出手段１２０が検出した入賞球と入賞種別検出手段１１７が検出した入賞球種別とを照合するようにしたものであり、請求項１に係る発明に、入賞球検出手段（１２０、セーフセンサ６３に該当）、入賞球数記憶手段１２１、賞球排出数要求手段１２２を付加したものであると認められる。

エ 上記イ及びウで認定した第１引用例の請求項１及び２記載の発明の内容によれば、セーフセンサ６３、入賞球検出手段１２０、入賞球数記憶手段１２１、賞球排出数要求手段１２２は、専ら請求項２記載の発明を構成する要素であり、引用発明を認定するに当たり、請求項２で付加した構成を請求項１に係る構成と一体として認定すべき理由はないというべきである。引用発明の認定は、本件発明１の進歩性を判断する上で必要かつ十分な範囲で行えば足りるところ、第１引用例の請求項１に係る発明の内容に照らせば、本件では、請求項１に係る構成を引用発明として認定すべきであり、かつ、それで足りる。したがって、請求項２記載の発明を付加的に引用発明として認定すべきであるとの原告主張は採用できない。

オ 他方、決定は、引用発明は「調流樋６４を通過する間にセーフセンサ６３により入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、前記検出後の入賞球を遊技機外へ排出し、」との構成を備えていると認定し、第１引用例の請求項２の発明の構成要素のうち、セーフセンサ６３のみを引用発明の一部として付加して認定している。被告は、その理由について、決定は第１引用例の実施例に基づい

て認定したにすぎず、誤りはないと説明する。しかしながら、前記のとおり、本件では、請求項１に係る構成を引用発明として認定すべきであり、決定が、第１引用例の請求項１の発明に着目するとしながら、請求項２の発明の一体となる構成要素のうち一部のみを付加して引用発明を認定したことは相当ではないといわざるを得ない。そうすると、決定がセーフセンサ６３により入賞球を検出する構成を引用発明の一部として認定し、これを本件発明１との相違点Ｃと認定したことは相当ではないというべきであるが、決定は相違点Ｃの構成は容易に想到できるとしてその進歩性を否定しているため、決定の上記不適切な説示は結論に影響を与えるものではない。

(２) 上記(１)の判示に基づき、引用発明の認定の誤りをいう原告の主張について検討する。

ア 下線部①について

原告は、引用発明に関する決定の「前記排出制御装置５８①は、入力する前記賞球排出数データに基づき第２賞球排出数記憶手段１２３に記憶される記憶賞球排出数を加算し、」との認定は誤りであり、「前記排出制御装置５８①は、セーフセンサ６３から入力される入賞球記憶に基づいて、賞球排出数要求を電氣的制御装置５６に対して行い、入賞球検出記憶を記憶保持し、賞球排出数要求をしてから、前記電氣的制御装置５６から賞球排出数データを受信し、入力する前記賞球排出数データに基づき第２賞球排出数記憶手段１２３に記憶される記憶賞球排出数を加算し、」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、セーフセンサ６３及び入賞球を照合するための入賞球数記憶手段１２１、賞球排出数要求手段１２２が引用発明を構成することを前提とするものであるところ、そのような前提を採用することができないことは前記判示のとおりである。第１引用例の段落【００５６】【００６０】【００６１】等の記載によれば、決定の上記認定は是認することができる。

イ 下線部②について

原告は、引用発明に関する決定の「②賞球排出動作が完了すると記憶賞球排出数をリセットして排出記憶を更新し、第２賞球排出数記憶手段１２３の記憶が全てなくなるまで前記賞球排出動作を連続して行い、」との認定は誤りであり、「②電氣的制御装置５６から賞球数を受けると、記憶リセット信号により賞球排出数要求手段１２２への信号出力を停止し、入賞球数記憶（セーフセンサ６３の検出記憶）を１減算し、入賞球数記憶が全てなくなるまで前記賞球排出動作を連続して行い、」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、セーフセンサ６３及び入賞球を照合するための入賞球数記憶手段１２１、賞球排出数要求手段１２２が引用発明を構成することを前提とするものであるところ、そのような前提を採用することができないことは前記判示のとおりである。第１引用例の段落【００６２】等の記載によれば、決定の上記認定は是認することができる。

ウ 下線部③について

原告は、引用発明に関する決定の「前記第２賞球排出数記憶手段１２３に記憶される③記憶賞球排出数を」との認定は誤りであり、「前記第２賞球排出数記憶手段１２３に記憶される③記憶賞球排出数及び入賞球数記憶手段１２１に記憶される前記入賞球数記憶を」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、セーフセンサ６３及び入賞球を照合するための入賞球数記憶手段１２１、賞球排出数要求手段１２２が引用発明を構成することを前提とするものであるところ、そのような前提を採用することができないことは前記判示のとおりである。第１引用例の段落【０００８】等の記載によれば、決定の上記認定は是認することができる。

エ 下線部④⑤について

原告は、引用発明に関する決定の「入賞球を④入賞球案内樋６２により集合させた後、調流樋６４を介して導出樋６５から遊技機外へ排出する」「入賞球を前記入賞球案内樋６２⑤から前記調流樋６４に整列状態で供給し、」との認定は誤りであり、「入賞球を④遊技盤裏面に設けた入賞球集合樋（図示略）で集合させて遊技機外へ排出する」「入賞球を前記入賞球案内樋６２⑤に集合させた後、」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、入賞球案内樋６２又は調流樋６４は入賞球を「貯留」するためのものであるとの理解を前提とするものであるところ、同前提を採用できないことは前記判示のとおりである。仮に、大量の入賞球が発生したとき

に入賞球が調流樋64に短時間停滞する状況が事実上発生することがあるとしても、これをもって引用発明が入賞球を貯留する構成を備えていると認定することはできない。第1引用例の段落【0030】等の記載によれば、決定の上記認定は是認することができる。

(3) 以上のとおり、引用発明の認定の誤りをいう取消事由1は理由がない。

3 取消事由2（一致点及び相違点の認定の誤り）について

(1) 引用発明と本件発明1の一致点の認定の誤り

ア 下線部・について

原告は、一致点に関する決定の「前記枠制御基盤は、・入力する前記データに基づき記憶される記憶入賞個数又は賞球数を加算し、記憶される前記記憶入賞個数又は賞球数に従って賞球を払い出し、」との認定は誤りであり、「前記枠制御基盤は、・前記データを参照して賞球を払い出し、」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、引用発明がセーフセンサ63からの検出記憶（入賞球数記憶）を契機として記憶入賞個数又は賞球数を払い出す構成を備えていることを前提とする主張であるところ、そのような前提を採用できないことは、前記判示のとおりである。したがって、原告の主張には理由がない。

イ 下線部・について

原告は、一致点に関する決定の「前記枠制御基盤は、・前記記憶入賞個数又は賞球数を停電時に消滅しないように記憶保持し、」との認定は誤りであり、「前記枠制御基盤は、・賞球に関するデータを停電時に消滅しないように記憶保持し、」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、引用発明がセーフセンサ63による再度の検出を行う構成を備えていることを前提とする主張であるところ、その前提を採用できないことは、前記判示のとおりである。したがって、原告の主張には理由がない。

ウ 下線部・について

原告は、一致点に関する決定の「前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、・前記検出後の入賞球を、貯留をすることなく遊技機外へ排出する」との認定は誤りであり、「前記遊技球検出手段にて入賞球を検出した後は対応する賞球の払出しの終了を待たず、・遊技機外へ排出する」と認定すべきであったと主張する。

しかしながら、原告の上記主張は、引用発明が入賞球を貯留する構成を備えていることを前提とする主張であるところ、そのような前提を採用できないことは、前記判示のとおりである。したがって、原告の主張には理由がない。

エ 下線部・について

原告は、決定は、本件発明1と引用発明は、「・前記枠制御基盤がリセットをかけられたとき、初期化処理を実行し、前記リセットが遊技中につけられたと判断した場合には、停電復帰処理が実行される、よう構成した」点で一致すると認定したが、両発明は「・前記枠制御基盤がリセットをかけられるよう構成した」点で一致するのみであるから、上記認定は誤りであると主張する。

そこで、両発明が、枠制御基盤がリセットをかけられたとき、初期化処理を実行するかどうか、及びリセットが遊技中につけられたと判断した場合に停電復帰処理を実行するかどうかについて検討する。

第1引用例の段落【0088】には「排出制御装置58の起動に際して、先ず、当該遊技機1に対する電源投入によるものか、停電復帰によるものか…を判定し、電源投入であれば各種のフラグやタイマを初期化する。一方、停電復帰であれば、停電時の出力状態へ戻す…停電復帰処理を行って、停電によって中断された際の各処理へ戻る。」との記載がある。

上記記載によれば、引用発明において、リセットがかけられたときに初期化処理が行われ、停電復帰によるリセットであると判定された場合には、停電復帰処理が実行されることは明らかである。停電復帰によるリセットは、電源投入後に初期化が行われた後の遊技可能な状態で行われるのであるから、決定が、リセットが生じたときの状況に着目し、停電復帰によるリセットを「遊技中」のリセットと認定しても、誤りとはいえない。

他方、本件訂正明細書の段落【0024】には「パワーオンリセット信号が有り、かつタッチスイッチ55がオンとの肯定判断が共にされたときは突発的な瞬停時であり…、リセット釦96が押下されるまで発射装置制御基盤65を制御して遊

技球の発射を停止し異常ランプを点灯させる等の異常処理が実行される…。リセット釦96が押下されれば…、メモリの値はクリアされ…。電源投入時と判断されメモリの値はクリアされ」と記載され、段落【0025】には「本具体例では、…電源投入時と瞬停時とを区別する構成としそれぞれの場合で実行される処理を異なるものとしている」と記載され、段落【0026】には、「賞球払出処理に関し瞬停時には入賞記憶M1～M3に基づき賞球処理は実行されないが、バッテリーバックアップされた入賞記憶M1～M3に基づき未だ払い出されていない賞球個数Hが表示されたまま残る。これにより、未だ払い出されていない賞球をパチンコホールの店員により遊技者に損失補填され得るという効果を奏する。」という記載がある。

上記記載によれば、本件発明1では、電源投入時のリセットの際に初期化処理が行われるとともに、リセットが「遊技中」にかけられたかどうかが判定されることは明らかである。また、本件訂正明細書には停電復帰処理が行われるとの明示の記載はないが、瞬停等によりリセットが「遊技中」にかけられた場合に、自動的に賞球の払出しをせず、店員等を介して不正の有無を確認してから払出し未了の賞球を払い出すことは、「停電復帰処理」ということができる。

したがって、本件発明1と引用発明は、いずれも、枠制御基盤がリセットをかけられたとき、初期化処理を実行し、リセットが遊技中にかけられたと判断した場合に停電復帰処理を実行するということができる。

オ 以上のとおり、本件発明1と引用発明の一致点に関する決定の認定には誤りがあるとはいえない。

(2) 相違点の認定の誤り

原告は、決定が、上記④ないし⑥の相違点を看過したと主張する。しかしながら、上記④ないし⑥のうち、④ないし⑤は、引用発明がセーフセンサ63、入賞球数記憶手段121、賞球排出数要求手段122を備えていることを前提とするものであり、⑥は、引用発明が入賞球を貯留する構成を備えていることを前提とするものであって、失当である。また、⑥⑦は、決定の認定した相違点D及びEに付加訂正を行ったものであるが、相違点の認定は本件発明1の容易想到性を判断する際に必要十分な範囲で行えば足りるのであり、相違点D及びEの記載と上記⑥⑦の記載を対比検討しても、新たな相違点として把握すべき事項を見出すことはできない。

したがって、決定のした相違点の認定に誤りがあるとは認められない。

4 取消事由3（相違点の判断の誤り）について

(1) 相違点Cについて

決定は、「対応する賞球の払出しの終了を待たず、入賞球を遊技機外へ排出するものにおいて、本件発明1は、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成であるのに対して、引用発明は、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、調流樋64を通過する間にセーフセンサ63により検出した後で遊技機外へ排出する構成である点。」を相違点Cと認定した。

ア しかしながら、前記判示のとおり、引用発明の請求項1に記載された発明は、入賞球を一括して検出するセーフセンサ63を必須の構成とするものではなく、入賞球は再度の検出のために貯留されることなく遊技機外に排出されるものと認められる。そうすると、本件発明1と引用発明は、共に「遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成である」点で一致し、相違点が存在するとは認められない。なお、決定が相違点Cを相違点と認定したことについては、前判示のとおりであり、結論に影響を及ぼす説示ではない。

これに対し、原告は、引用発明は、従前の遊技機と同様のハード構成を維持しており、互換性がある点を強調し、引用発明と本件発明1は相違すると主張する。確かに、第1引用例の段落【0123】には「遊技球を一旦貯留する方式の従来の遊技機においても、遊技機のハード構成を変更することなく、賞球数記憶に基づいた賞球排出処理を実現できるので、従来の遊技機とも互換性を保持できる。」と記載されており、引用発明は従来の遊技機との互換性を有するものといえる。しかしながら、上記記載は、入賞球の貯留を行わない構成にしたとしても、従来の遊技機のハード構成を変更する必要がないという副次的な効果があることを意味するにすぎないというべきであり、本件訂正明細書の段落【0003】に記載されたような従

来の構成、すなわち「遊技球は、セーフ球タンクに一旦貯留される」「遊技球が払い出されたことが検出されると、…、セーフ球タンクの遊技球は1個機外に排出される」構成を有するものとは認められない。

イ 付言するに、第3引用例(甲7)の段落【0026】、第4引用例(甲8)の段落【0036】、第6引用例(甲9)の段落【0053】には、入賞個数の記憶値が停電等で消去されないようにバックアップ電源を利用することにより、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を再度検出するための貯留を行わず、対応する賞球の払出しの終了を待たず遊技機外へ排出するようにした弾球遊技機発明が開示されている。したがって、本件発明1のように、「遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく遊技機外へ排出する構成」とすることは、周知技術であり、当業者が容易に想到できるものである。

これに対して、原告は、第3、4、6引用例に記載された発明は、いずれも証拠玉方式のハード構成を前提とするものであり、入賞球を再度検出するための貯留をすることなく対応する賞球の払出しの終了を待たず遊技機外へ排出するようにした非証拠玉方式の弾球遊技機ではないと主張する。しかしながら、例えば、第3引用例の段落【0026】及び第4引用例の段落【0036】に「証拠玉を貯留する代わりにマイクロコンピュータ等で入賞個数等を記憶しておき、その記憶値に基づいて払出制御を行うようにしてもよい。」と記載されているように、遊技球検出手段にて検出後の入賞球を、再度検出するための貯留をすることなく、遊技機外へ排出する構成は、周知であると認められる。原告の主張は理由がない。

(2) 相違点Dについて

決定は、「枠制御基盤がリセットをかけられたときの初期化処理として、本件発明1は、前記枠制御基盤に記憶された前記記憶入賞個数又は賞球数の値が異常であると判断すれば零クリアするのに対して、引用発明は、各種のフラグやタイマを初期化する処理を実行する点。」を相違点Dと認定した。

原告は、電源投入によるリセットのときに、弾球遊技機の遊技制御装置を構成するRAMのメモリをチェックし、当該メモリが異常であると判断すればRAM領域を初期化することは、周知技術であると認めつつも、決定の挙げる引用例には、枠制御基盤についての記憶入賞個数又は賞球数の異常判断の結果の零クリアについての記載はないのであるから、相違点Dに係る構成を想到するのは容易ではないと主張する。

しかしながら、例えば甲10ないし12で開示されている上記周知技術は、弾球遊技機の制御基板を構成するRAMの異常をチェックする技術として制御基板の種別によることなく採用し得る汎用技術であり、制御基盤にリセットがかけられたときにRAMのデータをチェックして異常があれば零クリアするという極めて一般的な技術に基づき、制御基盤の一種である枠制御基盤のRAMに含まれるデータである記憶入賞個数又は賞球数の値をチェックすることは、不正行為等に対処する課題解決手段として当業者が通常容易に想到し得ることというべきである。

したがって、当業者であれば、相違点Dに係る構成を想到するのは容易であるというべきであり、原告の主張は採用できない。

(3) 相違点Eについて

決定は、「枠制御基盤に対するリセットが遊技中に行われたと判断した場合の停電復帰処理として、本件発明1は、異常である旨を表示する処理が実行されるのに対して、引用発明は、排出数表示器28への表示出力を再開する等の停電時の出力状態へ戻す停電復帰処理が実行される点。」を相違点Eと認定した。

甲13ないし18によれば、一般にマイコン回路の動作中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、当該マイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、特定の技術分野に限定されない周知技術であり、弾球遊技機の技術分野においても、遊技中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、弾球遊技機に関連するマイコン回路にリセットをかけるとともに停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、適宜実施されている周知技術であると認められる。したがって、本件発明1のように、枠制御基盤に対するリセットが遊技中に行われたと判断した場合の停電復帰処理として、異常である旨を表示する処理を実行することは、弾球遊技機の分野においても周知技術であったと認められ、第1引用例に上記周知技術を組み合わせる動機付けが存在することも明らかである。

これに対し、原告は、弾球遊技機の技術分野においても、遊技中に停電が発生し、その後に電源が復帰した場合に、弾球遊技機に関連するマイコン回路にリセッ

トをかけるとともに、停電という異常が発生した旨を表示する処理を実行することは、適宜実施されている周知技術であることは認めつつも、本件発明1のように、遊技中にリセットがかけられたことをもって、記憶保持された記憶入賞個数又は賞球数の異常判断の有無（零クリアの有無）にかかわらずに異常表示をすることにより、店員に注意を喚起し不正書替え等を判断する余地を残すことは、当業者が適宜になし得る設計事項とはいえないと主張する。

しかしながら、弾球遊技機の遊技中に停電が発生し、マイコン回路にリセットをかける場合において、記憶保持された記憶入賞個数又は賞球数が異常な場合にのみ異常表示をするかどうかは、設計事項というほかなく、異常の有無に関係なく異常表示をすることにより店員が不正の有無の判断を行うことにすることは、当業者が容易に想到し得ることであるというべきである。

以上のとおり、当業者であれば、相違点Eに係る構成を想到するのは容易であるというべきであり、原告の主張は採用できない。

(4) 顕著な作用効果の看過

原告は、本件発明1には、①記憶入賞個数又は賞球数の値が改竄又は変更された場合には零クリアされるので、賞球が不当に払い出されてしまうことを防止できる、②記憶賞球個数の値が異常であるか否かにかかわらず、遊技中のリセット時に異常である旨を表示することにより不正行為に対応できる、③セーフタンク及びセーフセンサ等をなくして遊技機の構成を簡素化できるとともに、主制御基盤の処理の負担を減少させることができる、との顕著な作用効果があるにもかかわらず、決定はこれを誤って看過したと主張する。

しかしながら、原告の主張する作用効果は、いずれも、引用発明と従来の周知技術を組み合わせることで本件発明1の構成にすることにより、当然に生じ、あるいは生じると予測されるものであり、予期し得ない顕著な効果であるとは認められない。

(5) 以上のとおり、原告の主張する取消事由3はいずれも理由がない。

5 取消事由4（本件発明2についての認定判断の誤り）について

本件発明1と2は、本件発明1が、入賞球を、アウト口から取り込まれた入賞しない遊技球と「合流させて」排出するとしているのに対し、本件発明2が「異なる経路で」排出するとしている点で異なるにすぎない。この点は、本件発明1と引用発明の相違点Bに係る構成であり、本件発明2と引用発明はこの点において一致する。したがって、本件発明2と引用発明との相違点となり得るのは、相違点A、C、D、Eであるところ、上記1ないし4で判示したとおり、相違点Cは相違点ということとはできず、その余の相違点に係る構成は当業者が容易に想到し得るというべきである。

したがって、本件発明2について進歩性を否定した決定の判断に誤りはない。

6 結論

以上のとおり、原告主張の決定取消事由はいずれも理由がないので、原告の請求は棄却されるべきである。

知的財産高等裁判所第4部

裁判長裁判官	塚	原	朋	一
裁判官	田	中	昌	利
裁判官	佐	藤	達	文