



平成 15 年 1 月 7 日

各 位

会社名 アルゼ株式会社
代表者の 代表取締役社長 岡田和生
役職・氏名
(登録銘柄コード番号 6425)
問合せ先 常務取締役
総合企画室長 大賀恭一郎
電話番号 03 - 5530 - 3055

特許権の無効審判審決に関するお知らせ

平成 15 年 1 月 6 日付で特許庁より受けました当社保有特許権の無効審判審決について、下記の通りお知らせ致します。

記

当社保有特許権（CT ゲーム特許権：特許第 1855980 号）の無効審判審決について

昭和 55 年頃にオリンピアマシンとして登場したものがパチスロの原点となっています。しかしながら、これらの機械は一時的に成功したにもかかわらず、技術介入性の影響が大きすぎた為に全て市場から撤去された歴史がありました。これらの問題を解決するために、特に当たりの頻度をランダム確率で抽出したものに限定し狙える枠として発明したものです。

この様に、パチスロ機の前段判定方式の技術は、当社が独自に技術開発しパチスロ業界の発展に貢献したものです。この前段判定方式は、スタートスイッチを押した時点で入賞とはずれをランダムな確率で抽出して予め決定し、パチスロという押しボタン付きのスロットマシンを営業的に成り立つようにした機械です。もともと米国にあったスロットマシンや西独製ロタミント機といわれる遊技機は、リールやボールが停止して停止位置が決定した後、当たりはずれをみる、結果判定方式の機械でした。この結果判定方式の機械は、リール自体が確率的要素をもっており、同じ位置で止まらないように機械的な歯車の組み合わせ（たまご形カム）でランダムな時間差をつくり、停止する図柄が一律でなくそれによって停止図柄がずれて公平性を保てるものでした。

これに対し、前段判定方式は、スタートスイッチで回転開始時にランダムな確率抽選を行い、ランダム確率抽選から予め入賞を決定し、入賞した場合には、さらにボタンを操作することで当選入賞図柄を停止させることができた時、始めて配当が行われるというものです。前段判定方式のパチスロにおいては、スタートスイッチを押した時点でランダム確率の抽出がなされ、抽出された乱数が当選入賞しているときには、当選入賞図柄に出来るだけリール図柄を当選しやすくするために、4 コマ前後の合わせようとする制御を設け、押しボタンによるリール停止が行われます。そのことは、下手な遊技者にとっては、当たりやすく補助することになり、結果判定

方式の機械の確率計算上の確率数値とほぼ格差のない範囲にてコンピュータ制御が出来るようになり、営業が成り立つようになったのです。

このように、前段判定方式が発明されなかった以前は、結果判定が一般的な遊技機の開発論理として考えられやすかったのが、最新の電子技術により高速で予め当たりはずれを決定する前段判定方式が技術的に可能になり前段判定で当たりが決定した場合は、リール制御が入賞しやすいような制御に変わりました。

今回の当社CTゲーム特許権の内容は前段判定方式のスロットマシンを基に、更にリールを制御しない技術介入性をあえてゲーム性として組み込み、上手下手による格差を押さえるために、CTゲームの停止できる回数、若しくは枚数を予め定めることによって、獲得される範囲が制限された技術介入方式であり、ランダム確率で制限することなく、リールをフリーで制御させないゲームを組み込み、ゲーム性を高めたスロットマシンに関するものです。

今回、結果判定方式のロタミント機に関連する公開特許公報を主にして、特許庁審判官によって無効審決がなされました。ロタミント機自体又は引用された公開公報記載の実施例の機械には押しボタンで停止させる機能がついていますが、この押しボタンは、狙って操作する上手な人にとられないための制御として、同時にわずかな時間に停止時間を遅延させることにより図柄を停止させる技術であり、しかもそれは機械全体の確率計算の上においてランダムな抽出時間確率をサンプリングしていることにより図柄停止が狙った位置からはずれ幅をもって停止する技術になります。また、この機械では停止後、当たり判定を行い、払い出しを行うことになるわけです。ランダムな抽出時間確率にはなっていますが、このことは確率計算が一回のゲーム毎に行われていることを意味します。また、一回のみのゲーム毎に完結するように構成されています。

当社の考案したチャレンジタイム機（CT機）と称されるスロットマシンは、前段判定方式の入賞決定に基づいてリール制御が行われるものであります。そして、そこに全く別のゲームとして、“技術介入ができるリール制御しないゲーム”を組み込んだスロットマシンであり、一回のゲーム毎にゲーム性が拘束されるロタミント機のような確率計算を行うものではなく、何回かの回数分又は何枚かの獲得枚数分ゲームが継続するスロットマシンであり、全く思想的に異なる特許権の構成となっています。

また、ロタミント機は一回のゲーム毎に停止制御に遅延を入れるか入れないかを定めるようなランダム確率計算が行われております。CT機のゲーム性は、CTゲーム自体のある終了条件が達成するまでリール制御しないゲームが続くのでロタミント機及び引用された公開公報とは全く基本構成及びゲーム性が異なります。

前述の通り、全く思想の異なるロタミント機に関する公開公報に、さらに、遊技者にとって特定の条件を達成したときに有利なゲーム(ビックボーナス等)に移行することが周知である等の、本件発明とは直接的に関連がない技術が記載された数多くの文献を引用して容易に想到できるとした無効審決には承服しがたいものがあります。

審決の内容は今後、各種ホームページ等に記載され、各位の目にとまることと思いますが、当社と致しましては、以上述べた通り、この審決は審判官の誤解であるのではないかと認識しております。このような誤解に基づく到底理解し難い審決に対して、やむを得ず、直ちに審決取消訴訟を提訴することと致しました。

以上