

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3868125号

(P3868125)

(45) 発行日 平成19年1月17日(2007. 1. 17)

(24) 登録日 平成18年10月20日(2006. 10. 20)

(51) Int. Cl.	F I
<b>A 6 3 F 13/00 (2006. 01)</b>	A 6 3 F 13/00 A
<b>G 0 3 B 15/00 (2006. 01)</b>	A 6 3 F 13/00 H
<b>G 0 3 B 17/53 (2006. 01)</b>	A 6 3 F 13/00 J
	G 0 3 B 15/00 D
	G 0 3 B 17/53
請求項の数 7 (全 12 頁)	

(21) 出願番号	特願平10-246881	(73) 特許権者	306019111
(22) 出願日	平成10年9月1日(1998. 9. 1)		株式会社タイトー
(65) 公開番号	特開2000-70548(P2000-70548A)		東京都千代田区平河町二丁目5番3号
(43) 公開日	平成12年3月7日(2000. 3. 7)	(74) 代理人	100092576
審査請求日	平成16年2月25日(2004. 2. 25)		弁理士 鎌田 久男
前置審査		(72) 発明者	中桐 誠一郎
			東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株式会社タイトー内
		審査官	松川 直樹
最終頁に続く			

(54) 【発明の名称】 撮影ゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

撮影する被写体を表示する被写体表示部と、  
前記被写体表示部に撮影内容及び撮影条件を提示して、ゲーム内容を進行させるゲーム制御部と、

前記被写体表示部に表示された被写体を撮影する撮影操作部と、  
前記撮影操作部を用いて撮影された結果を評価する撮影評価部と、  
を備え、

前記撮影操作部は、  
ゲーム機本体に対して所定の範囲内で移動可能であって、  
前記被写体表示部に表示された被写体表示範囲内で撮影対象範囲の画像を表示する撮影対象範囲表示部と、

前記撮影対象範囲表示部で表示された撮影対象範囲の拡大縮小の調整を操作する撮影対象範囲調整操作部と、

前記撮影対象範囲調整操作部で調整された撮影対象範囲を撮影画面として決定する操作を行う撮影画面決定操作部と、  
を備えること、

前記ゲーム制御部は、前記撮影内容として指定された被写体を提示し、前記撮影条件として前記被写体のポーズを提示すること、及び、

前記撮影評価部は、前記ゲーム制御部が提示した前記撮影内容及び前記撮影条件を満た

した撮影を行ったか否かを評価すること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記撮影操作部を用いて撮影した画像を印刷する印刷部を備えたこと、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記撮影操作部は、撮影画面を観察するファインダを備えており、  
前記被写体表示部は、その一部に前記ファインダの画面を表示すること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

10

【請求項 4】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記撮影対象範囲表示部は、前記被写体表示部内に表示されること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記ゲーム制御部は、前記撮影評価部が所定以上の評価をした場合には、別ステージの  
撮影内容及び撮影条件を提示すること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

20

【請求項 6】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記ゲーム制御部は、撮影時間を提示すること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項 7】

請求項 1 に記載の撮影ゲーム機において、  
前記ゲーム制御部は、シャッタチャンスを知らせること、  
を特徴とする撮影ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

30

【発明の属する技術分野】

本発明は、カメラを使用してゲームを行う撮影ゲーム機に関し、特に、モニタ上に映し出される被写体の映像を、プレイヤーがカメラを使用して撮影操作を行う撮影ゲーム機に関するものである。

【0002】

【発明が解決しようとする課題】

本発明の課題は、提示された内容及び条件の写真撮影を、リアルに擬似体験することができる、その撮影結果を客観的に評価することができる撮影ゲーム機を提供することである。

【0003】

【課題を解決するための手段】

40

前記課題を解決するために、請求項 1 の発明は、撮影する被写体を表示する被写体表示部と、前記被写体表示部に撮影内容及び撮影条件を提示して、ゲーム内容を進行させるゲーム制御部と、前記被写体表示部に表示された被写体を撮影する撮影操作部と、前記撮影操作部を用いて撮影された結果を評価する撮影評価部と、を備え、前記撮影操作部は、ゲーム機本体に対して所定の範囲内で移動可能であって、前記被写体表示部に表示された被写体表示範囲内で撮影対象範囲の画像を表示する撮影対象範囲表示部と、前記撮影対象範囲表示部で表示された撮影対象範囲の拡大縮小の調整を操作する撮影対象範囲調整操作部と、前記撮影対象範囲調整操作部で調整された撮影対象範囲を撮影画面として決定する操作を行う撮影画面決定操作部と、を備えること、前記ゲーム制御部は、前記撮影内容として指定された被写体を提示し、前記撮影条件として前記被写体のポーズを提示すること、

50

及び、前記撮影評価部は、前記ゲーム制御部が提示した前記撮影内容及び前記撮影条件を満たした撮影を行ったか否かを評価すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0004】

請求項2の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部を用いて撮影した画像を印刷する印刷部(48)を備えたこと、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0007】

請求項3の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、撮影画面を観察するファインダを備えており、前記被写体表示部は、その一部に前記ファインダの画面を表示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0008】

請求項4の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影対象範囲表示部は、前記被写体表示部内に表示されること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0009】

請求項5の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、前記撮影評価部が所定以上の評価をした場合には、別ステージの撮影内容及び撮影条件を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0010】

請求項6の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、撮影時間を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0011】

請求項7の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、シャッタチャンスを知らせること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0012】

【発明の実施の形態】

以下、図面などを参照しながら、実施の形態をあげ、本発明をさらに詳細に説明する。

図1、図2は、本発明による撮影ゲーム機の実施形態を示す外観図である。

この撮影ゲーム機は、ゲーム機の本体となるキャビネット10と、キャビネット10の前面に設けられ、撮影する被写体を含むゲーム画面(プレイヤーの視点からみた1人称視点の画面)を表示する50インチ程度のプロジェクタ(被写体表示部)20と、プロジェクタ20に表示された被写体を撮影する2台のカメラコントローラ(撮影操作部)30と、キャビネット10の上部に設けられ、ギャラリーが鑑賞するために、フレーム(図4のファインダ画面32-1)に映った画像を表示するフレームモニタ11と、後述するプリンタ48によって印刷されたプリント(写真)を取り出すプリント排出口12と、後述するコイン管理装置47のコイン投入口13と、2台のカメラコントローラ30を載置する載置台14などを備えている。

【0013】

図3は、本実施形態による撮影ゲーム機に用いるカメラコントローラを示す図である。

カメラコントローラ30は、レンズ一体型のカメラボディ31と、カメラボディ31に設けられ、被写体を観察するファインダ32と、回転することにより、ファインダ32内に表示される画面の拡大、縮小を調節するズームチェンジハンドル33と、押すことにより、撮影時の画面決定を行うシャッターボタン34と、カメラボディ31とキャビネット10とを接続して、所定の範囲でプレイヤーの好きな位置で操作をすることを可能にするコード35(図1参照)等と、を備えている。

【0014】

この撮影ゲーム機では、カメラコントローラ30の操作は、簡単に遊べるように、パワーズーム操作とシャッター操作の2種類だけにしてある。カメラボディ31のデザインは、持ちやすく、落としても大丈夫なプラスチック素材を使用している。カメラボディ31の内部は、デジタルカメラと略同じものを使用することができる。

【0015】

ズームチェンジハンドル33は、被写体のズームアップ、ズームダウン撮影時に使用され

10

20

30

40

50

、左右に回転することによって、電動によりズームチェンジが行われるパワーズームを採用している。また、このズームチェンジハンドル33は、ハンドル部を左右に回転することによって、構図の拡大縮小を行う他に、ネームエントリ選択時には、ハンドル部を回転することによって、文字を選択することができる。

【0016】

シャッターボタン34は、1ストローク（全押し操作）で撮影ができるボタン（カメラの撮影決定ボタン）としてあり、操作を簡単にするために、半押し操作の意味合いはなくしてある。また、このシャッターボタン34は、ゲームモード選択、ネームエントリ選択などの決定ボタンにも使用している。

【0017】

図4は、本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面とファインダ画面の関係を示す図である。

図4(a)は、ゲーム画面21を示し、図4(b)は、プレイヤーがファインダ32から覗いたファインダ画面32-1を示しており、ゲーム画面21の一部には、ファインダ画面32aが表示されている。

なお、チャンス表示21aは、撮影OKのときに、ヘルプ表示される（ただし、3ステージまで）。

【0018】

図5は、本実施形態による撮影ゲーム機の制御系統を示す回路ブロック図である。

この撮影ゲーム機の制御系統は、ゲーム全体の流れを制御するCPU41と、ゲーム画面やゲームプログラム、デモプログラム等を記憶するハードディスク(HDD)等の外部記憶装置42と、メインスイッチ、ノイズフィルタ及びスイッチングレギュレータ等を含む電源装置43と、キャビネット10の各所の照明をする照明装置44と、キャビネット用の冷却ファン45と、基板用の冷却ファン46と、ゲーム用のコインの投入、照合、排出等の含むコイン管理を行うコイン管理装置47と、撮影画面を昇華転写などの方法により印刷するプリンタ48と、ゲーム操作の説明や効果音等を発生するスピーカ49と、前述したプロジェクタ20と、前述したカメラコントローラ30等とを備えている。

【0019】

カメラコントローラ30は、ファインダ32の走査線読み取りセンサ32aと、ズームチェンジハンドル33のパワーズーム用ボリューム33aと、シャッターボタン34のシャッターボタン用スイッチ34a等が接続されている。

【0020】

図6は、本実施形態による撮影ゲーム機の動作を説明するフローチャートである。

このゲームは、電源投入によりスタートし(S101)、コインが投入されたか否かを判断し(S102)、否定された場合には、デモループに入る(S103)。

【0021】

S102で肯定された場合には、コイン設定に従って、入金情報を表示して(S104)、一人プレイ(1P)か二人プレイ(2P)かのモード選択がされるのを待ち(S105)、操作の説明(S106)や、ゲームルールの説明(S107)を行う。

【0022】

ここで、ゲームプレイが行われると(S108)、ゲーム結果が判定され(S109)、ゲーム結果が合格の場合には(S110)、S107に戻り、ゲーム結果が不合格及びオールステージをクリアした場合には(S111)、次のステップに進む。なお、S108のゲームプレイについては、後で詳細に説明することとする。

そして、ゲーム結果（撮影画面など）がプリント処理され(S112)、排出される(S113)。

【0023】

コンティニューするか否かが判断され(S114)、肯定の場合には、コイン設定に従って入金状況を表示し(S116)、入金があった場合(S116:Yes)には、S107に戻り、入金がない場合(S116:No)には、タイムオーバーか否かを判断して(S

10

20

30

40

50

117)、S118に進む。

【0024】

S114で否定された場合及びS117で肯定された場合には、ネームエンタリ画面で得点や順位を表示した(S118)後に、プレイ終了画面を表示して(S119)、コインの投入を待つ(S102)。

【0025】

S108のゲームプレイは、例えば、指定された被写体のポーズ又はキャラクタをカメラコントローラ30を用いて撮影するものとし、指定されていないポーズやキャラクタを撮影すると減点となるようにし、「判断力」を要求する内容となっている。また、難易度が上がると、被写体をアップで撮影する指定などのゲームも用意されている。

10

【0026】

プレイヤーは、フリーカメラマンとなり、依頼された仕事(撮影ミニゲーム)をこなしていく。撮影が終わると依頼者の写真採用結果が出され、採用されれば、次の仕事へ進み、不採用であれば、GAME OVERとなる。

【0027】

写真審査の判定要素は、減点方式を採用し、一番よい写真を100点と設定しておき、プレイヤーが撮影した写真と比較する。ピントのずれ、アングルのずれ、ブレなどを減点の対象として点数を出す。合格点に到達していれば、写真が採用され、次のステージに進める。

【0028】

プラスシーンは、その場면을撮影できれば、得点が加算されるシーンであり、各被写体にランダムの確率で設定されている。例えば、女性モデルであれば、構図などの要素以外にも、最高の笑顔をする瞬間があるので、それが「プラスシーン」となる。

20

【0029】

次に、具体的なゲーム画面を示して、さらに、ゲーム内容を説明する。

図7～図11は、本実施形態による撮影ゲーム機ゲーム画面を示した図である。

図7において、タイトル画面201では、一定時間タイトル表示されると、タイトルデモ画面202に移行される。タイトルデモ画面202では、コイン投入が行われるまで、タイトル画面201との間でループ移行を繰り返す。コイン投入画面203では、コインが投入されると、残りの投入コイン数が表示される。コントローラ操作説明画面では、カメラコントローラ30の操作説明が表示される。

30

【0030】

図8において、仕事内容説明画面205では、仕事依頼者がゲームのルールを説明する。ゲームをクリアしていくと、難易度が上がり、仕事依頼者も変わっていく。仕事タイトル画面206では、仕事先のロケーションイメージ画面をバックに、タイトルテーマが表示される。ゲームプレイ画面207では、前述したように、3ステージまでは、ゲーム感覚を覚えてもらうために、シャッタチャンス時に「チャンスマーク」が表示される。ゲーム審査画面208では、仕事依頼者に写真を受け渡す。

【0031】

図9において、審査用写真画面109では、プレイヤーの撮影した写真が表示される。ゲーム内容によっては、複数写真表示の場合もある。可否判定画面210では、仕事依頼者が写真採用判定を行う。採用であれば、合格画面211の後に次の仕事内容画面に移行する。不採用であれば、不合格画面212の後に、プリント画面213に移行する。オールステージクリアの場合も、プリント画面に移行する。合格画面211では、プレイヤーの撮影した写真が、雑誌、新聞などに採用された画面を表示する。不合格画面212では、プレイヤーの撮影した写真がゴミ箱に捨てられた画面を表示する。

40

【0032】

図10において、プリント画面213では、プレイヤーの撮影した写真の中で一番点数の高かった作品がプリントされる。プリント排出画面214では、排出されるプリントは、写真(LC)サイズで、右隅に日付と点数が表示される。コンティニュー画面215では、

50

時間内にコインを投入すれば、図7(a)に示した仕事内容説明画面205に移行する。投入しなければ、ネームエントリー画面216に移行する。ネームエントリー画面216では、プレイヤーの名前を登録する。点数順でランク付けが行われる。

【0033】

図11において、エンディングデモ画面217は、オールステージクリアのプレイヤーのみが見ることができる。スタッフロール画面218は、オールステージクリアのプレイヤーのみが見ることができる。ゲーム終了画面219では、ゲームオーバの表示を行い、ゲーム終了画面219の後には、図6(c)のコイン投入画面203に戻る。オールステージクリアの場合は、エンディングデモ、スタッフロール後に、ゲーム終了画面219になる。

【0034】

以上のように、ミニゲームの画面では、仕事で依頼された被写体(モデル・ポーズなど)を撮影するのが目的である。しかし、ゲーム中には、引っかけの被写体が混じって登場してくるために、間違えないように素早く判断して撮影することが攻略の鍵となる。難易度が上がっていくと、被写体の登場時間が短くなったり、被写体をアップで撮影する制約がでてくる。

【0035】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下のような効果がある。

(1) カメラコントローラの使用により、プレイヤーは、ゲーム画面を直接見るのではなく、ファインダ越しにゲームをおこなうことが可能となる。これにより、撮影疑似体験が高められる。

(2) コードでつながれたカメラコントローラは、従来にない自由な動きが可能となる。これにより、第三者は、ゲーム画面とプレイヤーの動きの両方を楽しむことができる。

(3) カメラコントローラの使用により、プレイヤーが撮影した被写体をプリントアウトすることが可能となる。

【0036】

本実施形態のミニゲームの内容を一覧表にすると、以下の通りである。

(ミニゲーム)

1 依頼内容：仕事の依頼内容。

2 撮影時間：時間内に仕事をこなさなくてはならない。ステージによっては、撮影回数が限定されることもある。

3 ゲーム内容：ゲームの説明とポイント。

4 別ステージ：同じシチュエーションであっても、キャラクターは複数用意されている。

【0037】

この撮影ゲーム機は、前述したミニゲームに限らず、例えば、以下のようなゲーム内容とすることが可能である。

(競馬編)

1 依頼内容：GM杯記念の「1番馬」のアップを撮影せよ。

2 撮影時間：10秒間の間に撮影チャンスは1回とする。

3 ゲーム内容：混戦で雪崩れ込んでくる競走馬の「1番馬」をアップで撮影せよ。他の馬を写せば減点とする。チャンスは1回のみである。

4 別ステージ：「陸上100メートル」。転倒する選手もいるので気をつけて撮影せよ。なお、「オートレース編」として、順位に関係なく、「元アイドル」のゴールシーンを撮影せよ、等としてもよい。

【0038】

(フォーカス編)

1 依頼内容：マンションから出てくる熱愛芸能人カップルである「オサム&ナミコ」のアップを撮影せよ。

2 撮影時間：20秒。

3 ゲーム内容：入り口、非常口のあるマンションから、色々な人々が登場してくる。

10

20

30

40

50

間違えずに「オサム&ナミコ」を撮影せよ。他の人を写すと減点となる。笑顔だと得点アップとなる。

4 別ステージ：危険な夫婦「青柳ルリコ&ケンタ夫妻」を撮影せよ。人気カップル「衣 鉄也&花原 朋美」を撮せよ。

【0039】

(取材編)

1 依頼内容：今世紀最後のアイドルである「広末のぞみ」を合同取材中に撮影せよ。

2 撮影時間：20秒。

3 ゲーム内容：TV・雑誌の合同取材中に、広末のぞみのアップを撮影せよ。笑顔だと得点アップする。周りの取材陣を撮影すると減点となる。動き回っているので、慎重に撮影せよ。 10

4 別ステージ：若手俳優「ロナウド・デカプリオ」を撮影せよ。人気アイドルグループ「金銀キッズ」を撮影せよ。

【0040】

(モデル編)

1 依頼内容：グラビアモデル「山田まりも」を撮影せよ。

2 撮影時間：20秒間。

3 ゲーム内容：1秒ごとにいろいろなポーズをとる「山田まりも」のセクシーポーズのみを撮影せよ。へんてこポーズを撮影すると減点となる。

4 別ステージ：俳優の「ソリマッチ隆志」セクシーポーズを撮影せよ。パンダの「ホアンホアン」プリティポーズを撮影せよ。 20

【0041】

(スポーツ編)

1 依頼内容：GMモンキーズの4番打者「王島 貞男」のバッティングシーンを撮影せよ。

2 撮影時間：20秒後。

3 ゲーム内容：当たればホームラン強打者「王島 貞男」のホームランシーンのみを撮影せよ。このとき、空振り、バント、デットボールシーンを撮影すると減点となる。

4 別ステージ：サッカーの「中山 ゴン太」のシュートシーンを撮影せよ。バスケットボールの「マイケル・ダンジョン」のダンクシュートを撮影せよ。 30

【0042】

(逃走編)

1 依頼内容：汚職問題を起こした政治家「橋本 虎太郎」のアップを撮影せよ。

2 撮影時間：10秒間の間に撮影チャンスは1回とする。

3 ゲーム内容：車に乗って出てくる「橋本 虎太郎」を激写せよ。どこの座席に座っているかがポイントであり、運転手、ボディガード、秘書を撮影すると減点とする。

4 別ステージ：教祖になった「米森 和男」を撮影せよ。日本に来日した「ダイアマ妃」を撮影せよ。

【0043】

(風景編)

1 依頼内容：流れ星を撮影せよ。

2 撮影時間：20秒間。

3 ゲーム内容：流れ星を撮影せよ。いろいろな物が飛んでくるので、間違えないようにせよ。アップで撮れば得点アップとなる。

【0044】

(変形形態)

以上説明した実施形態に限定されることなく、種々の変形や変更が可能であって、それも本発明の均等の範囲内である。

例えば、カメラコントローラには、フォーカス操作、露出補正操作などを加えてもよい。

【0045】

## 【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、次のような効果がある。

(1) 撮影操作部を操作することにより、プレイヤーは、被写体表示部(ゲーム画面)を直接見るのではなく、ファインダ越しにゲームをおこなうことが可能となり、撮影疑似体験が高められる。

(2) 撮影操作部は、所定範囲ないで自由に操作できるので、従来にない自由な動きが可能となり、第三者は、被写体表示部(ゲーム画面)とプレイヤーの動きの両方を楽しむことができる。

(3) ゲーム制御部は、撮影条件及び撮影内容を提示し、プレイヤーは、その条件や内容に合った撮影を行い、その結果を撮影評価部によって評価するので、写真撮影の技術の上達になる。

(5) 印刷部を設けたので、撮影した画像をプリントアウトすることが可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による撮影ゲーム機の実施形態を示す外観斜視図である。

【図2】本発明による撮影ゲーム機の実施形態の外観を示す平面図、正面図及び側面図である。

【図3】本実施形態による撮影ゲーム機に用いるカメラコントローラを示す正面図、平面図、側面図である。

【図4】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面とファインダ画面の関係を示す図である。

【図5】本実施形態による撮影ゲーム機の制御システムを示す回路ブロック図である。

【図6】本実施形態による撮影ゲーム機の動作を説明するフローチャートである。

【図7】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図8】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図9】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図10】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図11】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

## 【符号の説明】

- 10 キャビネット
- 11 フレームモニタ
- 12 プリント排出口
- 20 プロジェクタ(被写体表示部)
- 30 カメラコントローラ(撮影操作部)
- 31 カメラボディ
- 32 ファインダ
- 33 ズームチェンジハンドル
- 34 シャッターボタン
- 35 コード
- 41 CPU
- 42 外部記憶装置
- 43 電源装置
- 44 照明装置
- 45, 46 冷却ファン
- 47 コイン管理装置
- 48 プリンタ
- 49 スピーカ

10

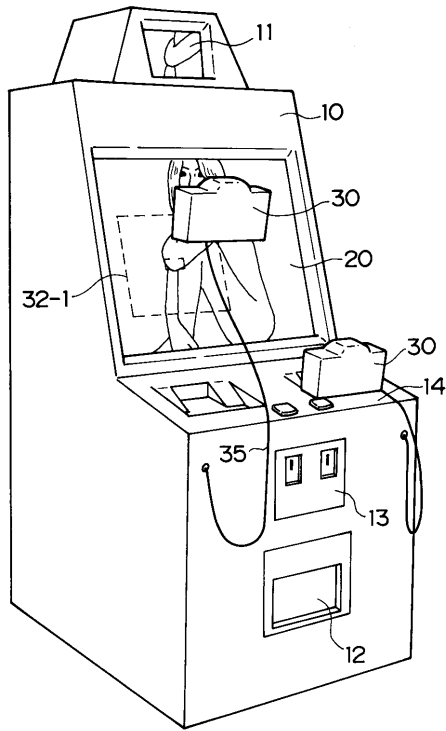
20

30

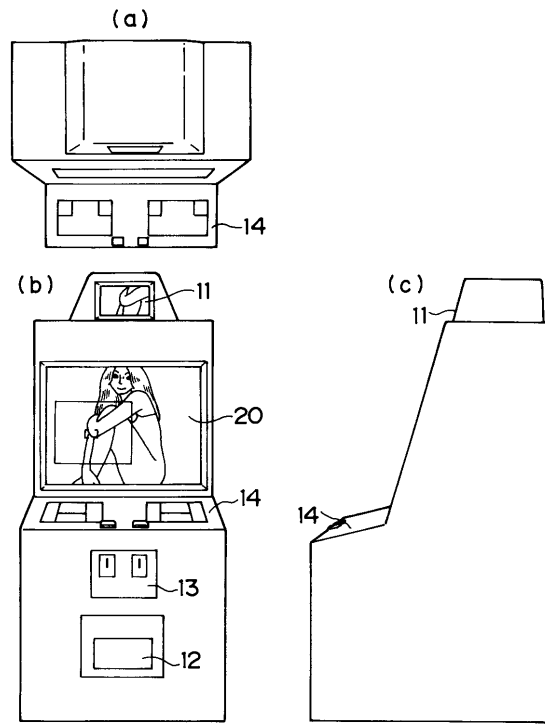
40



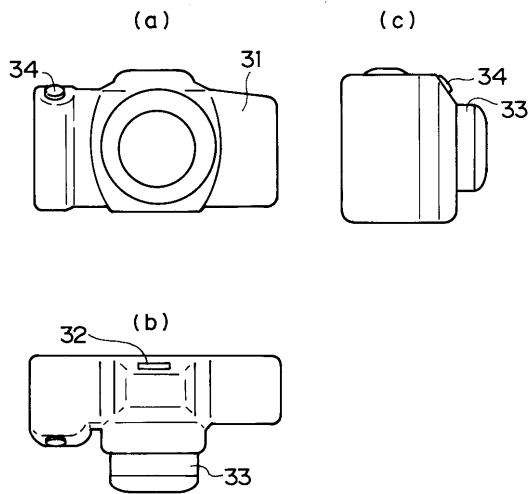
【 図 1 】



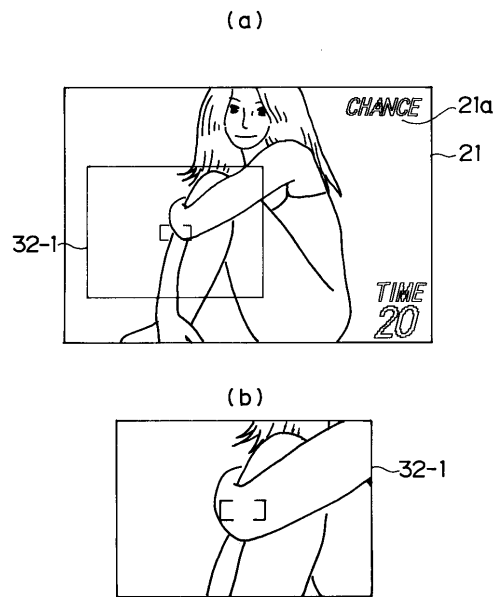
【 図 2 】



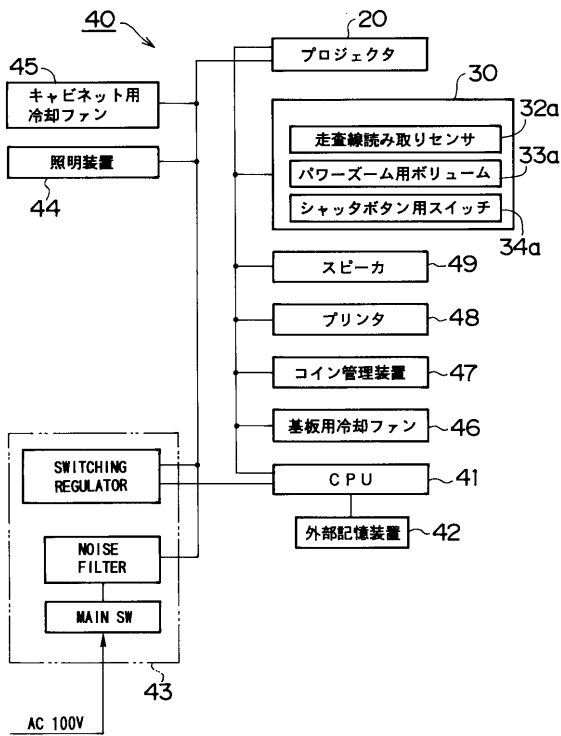
【 図 3 】



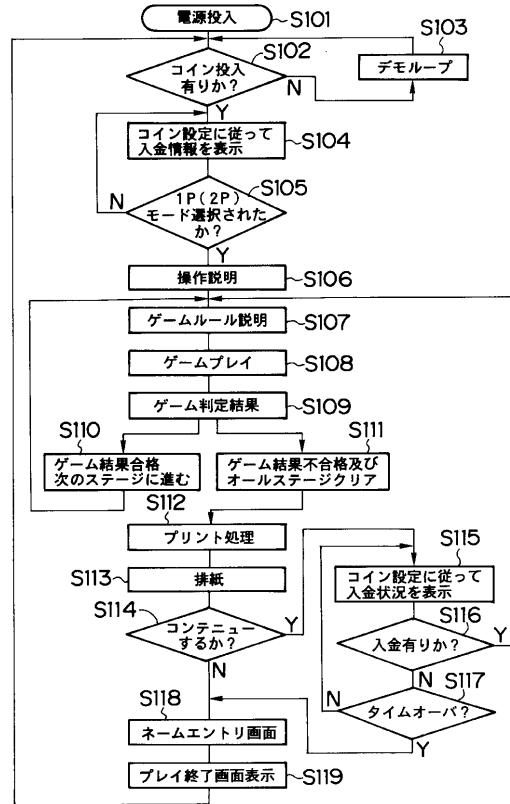
【 図 4 】



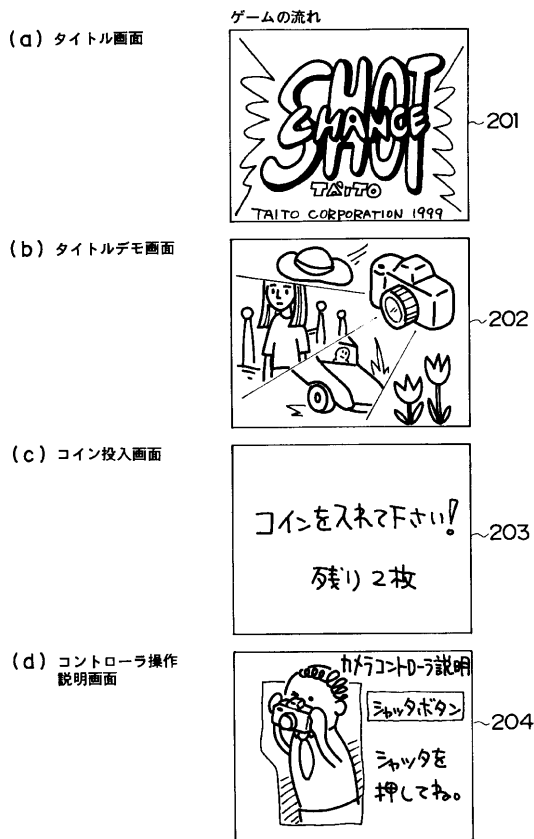
【図5】



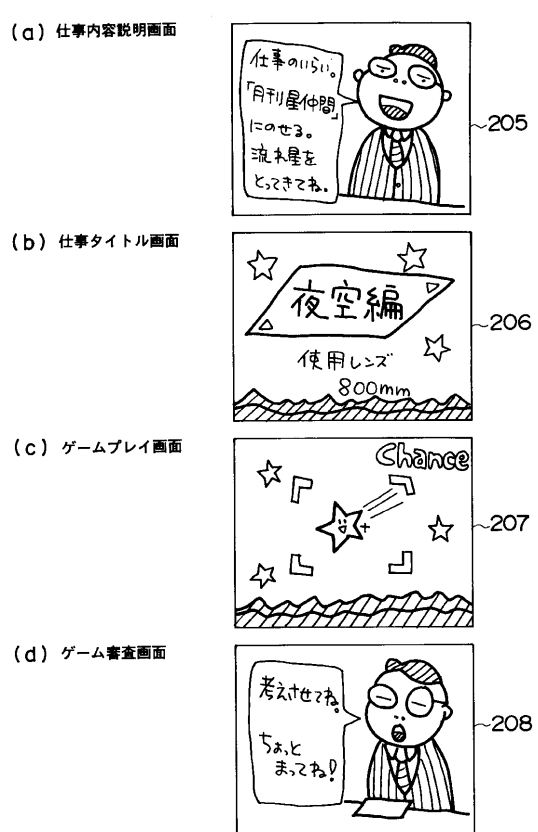
【図6】



【図7】

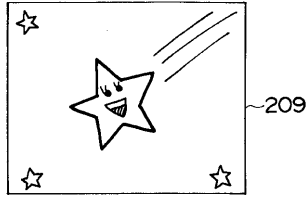


【図8】



【 図 9 】

(a) 審査用写真画面



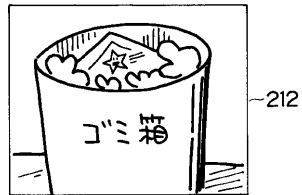
(b) 合否判定画面



(c) 合格画面

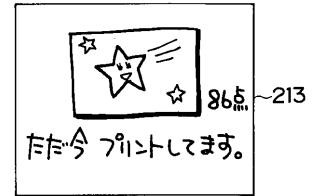


(d) 不合格画面

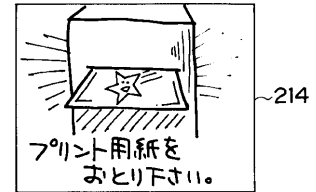


【 図 10 】

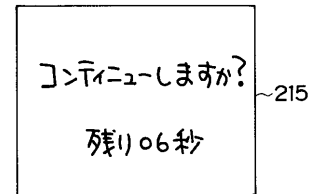
(a) プリント画面



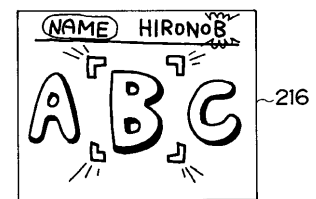
(b) プリント排出画面



(c) コンテニュー画面



(d) ネームエントリー画面

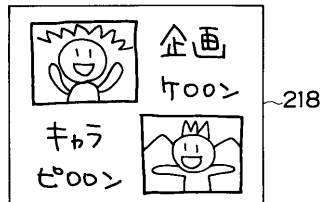


【 図 11 】

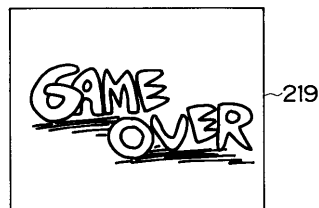
(a) エンディングデモ画面



(b) スタッフロール画面



(c) ゲーム終了画面



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平08 - 226793 (JP, A)  
特開平07 - 178233 (JP, A)  
特開平04 - 212193 (JP, A)  
特開平06 - 004016 (JP, A)  
あまなつ通り商店街, PC fan 1997年4月1日号, 日本, 株式会社毎日コミュニケーションズ, 1997年 4月 1日, 第4巻 第6号, p. 278~、279、283
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 13/00-13/12  
G03B 15/00  
G03B 17/53