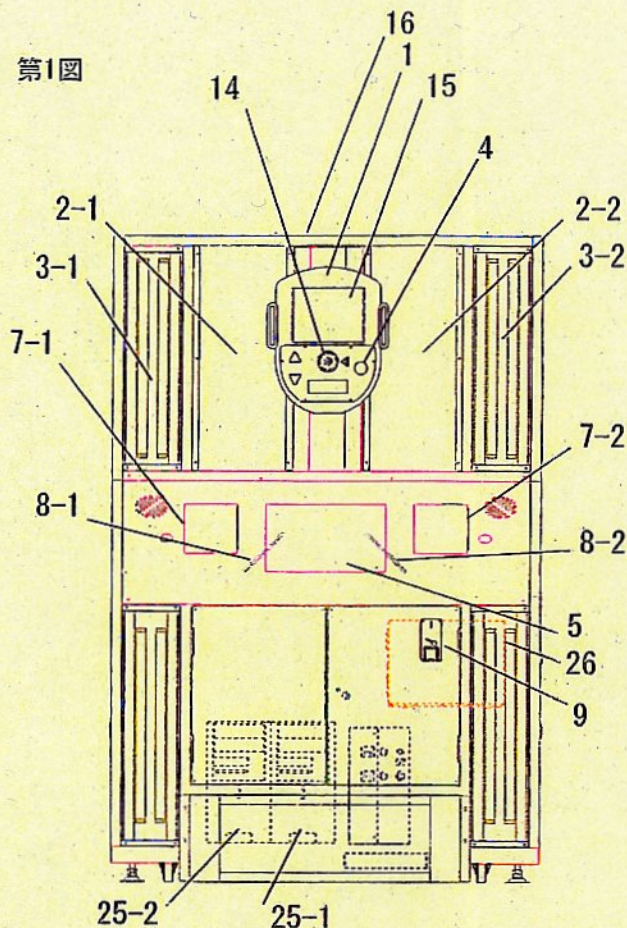
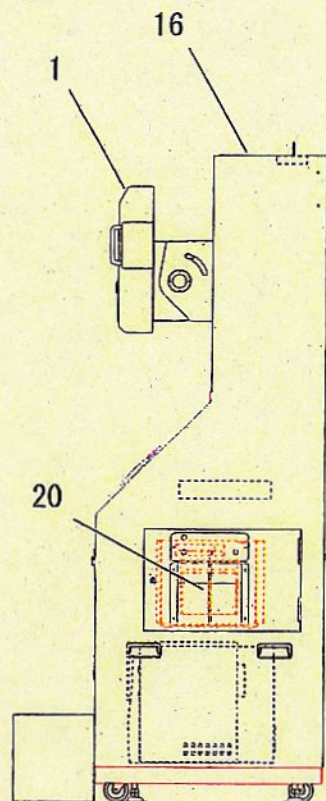


第1図



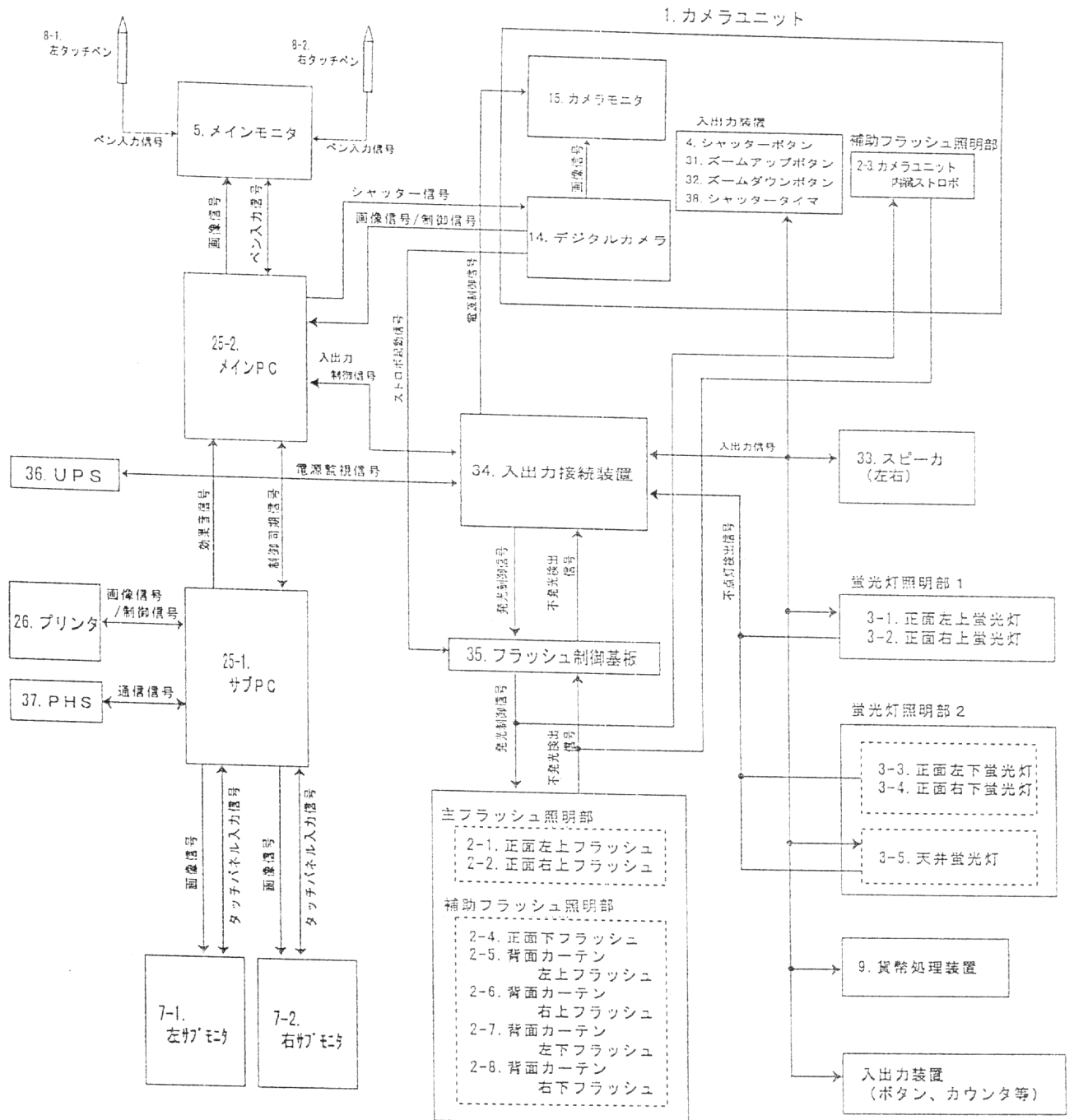
第2図



(符号の説明)

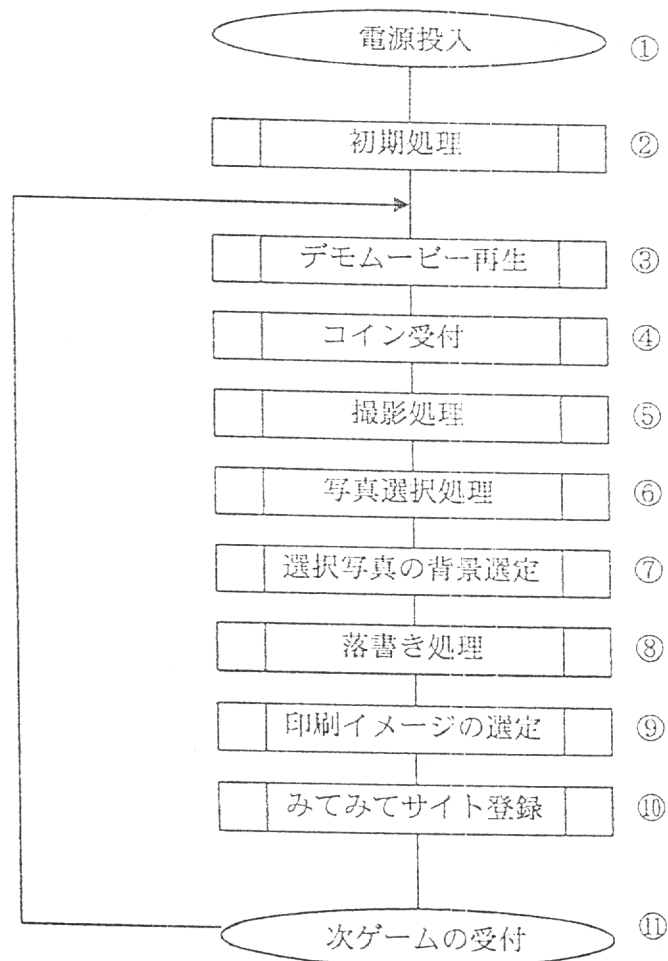
- | | |
|-------------------------|------------|
| 1 | カメラユニット |
| 2-1、2-2 | 主フラッシュ照明部 |
| 2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8 | 補助フラッシュ照明部 |
| 3-1、3-2 | 蛍光灯照明部1 |
| 3-3、3-4、3-5 | 蛍光灯照明部2 |
| 4 | シャッターボタン |
| 5 | メインモニタ |
| 7-1、7-2 | サブモニタ |
| 8-1、8-2 | タッチペン |
| 9 | 貨幣処理部 |
| 14 | デジタルカメラ |
| 15 | カメラモニタ |
| 16 | 本体 |
| 17 | カーテン部 |
| 20 | シール排出口 |
| 25-1 | サブPC |
| 25-2 | メインPC |
| 26 | プリンタ |
| 31 | ズームアップボタン |
| 32 | ズームダウンボタン |
| 33-1、33-2 | スピーカ |
| 34 | 入出力接続装置 |
| 35 | フラッシュ制御基板 |
| 36 | UPS |
| 37 | PHS |
| 38 | LED点滅部 |

第6図



第7図 「ぱれっと」の概略処理フローチャート

下記の①～⑪の説明については、4.「ぱれっと」処理
フローチャート説明で詳細を記述。

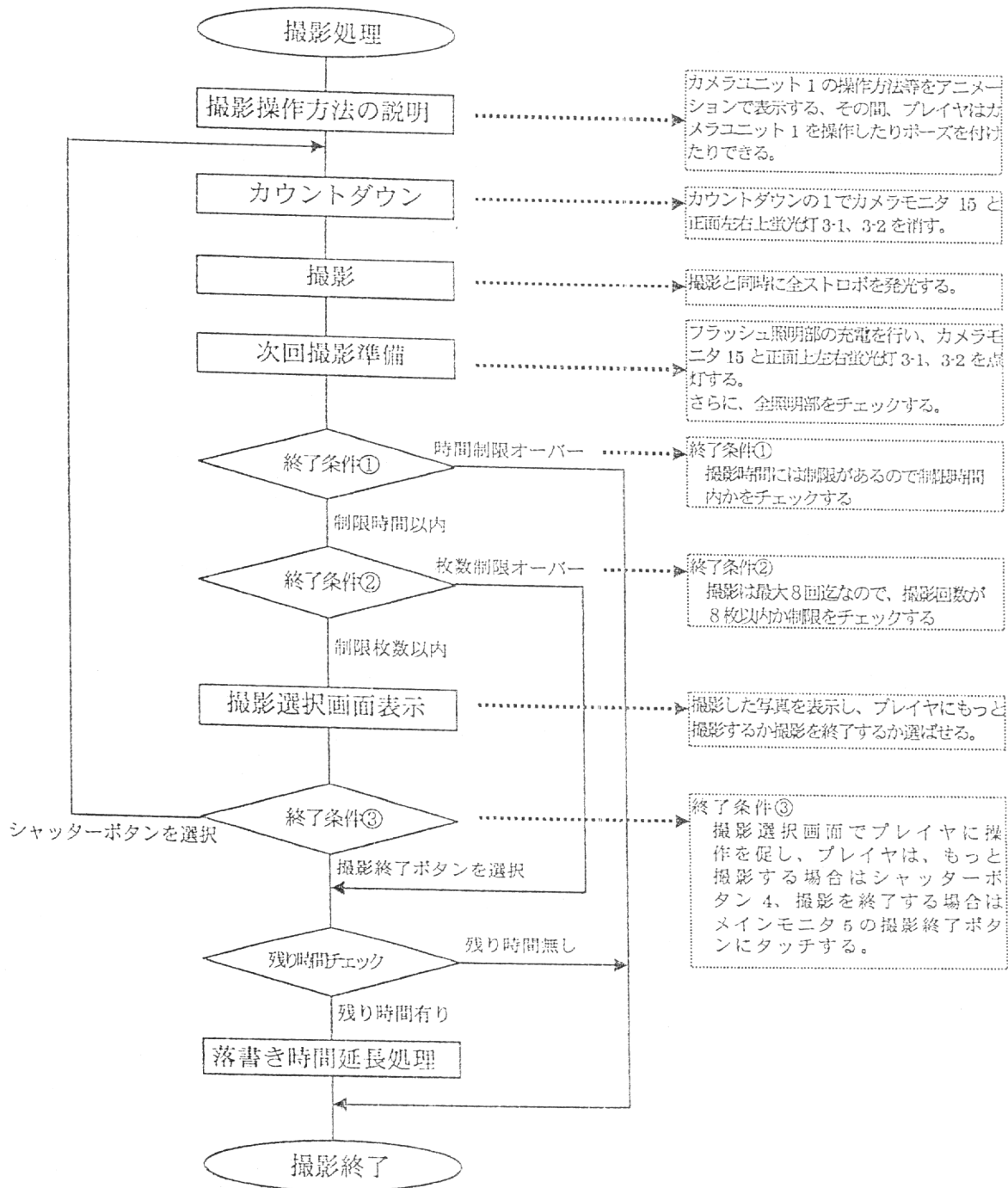


(フローチャートの補足)

1. 各処理には、ゲームのプレイ効率を上げるため、全てタイムアウトを設け、プレイヤが操作をしない場合にも、ゲームが進むように設計している。
2. サブモニタ 7-1、7-2 は落書き処理の場合、落書きツールパレットとして動作し、それ以外の場合、メインモニタ 5 に表示しきれない説明や操作方法等をアニメーションで表示している。
3. スピーカ 33 は、ゲーム中、常に BGM を流し、また、ゲームの進行に沿った効果音と音声ナレーションを再生する。

第8図 「ぱれっと」の撮影処理フローチャート

このフローチャートは、第7図のフローチャート中の
処理⑤「撮影処理」を詳細に説明したフローチャート。



ロ 号 物 件 目 録

下記の構成を有する写真シール用紙セット（商品名：「ペーパーシートセット」）

1 図面の説明

第1図は写真シール用紙セットの格納形態を示す外観図、
第2図は写真シール用紙セットの構成を示す構成図である。

2 符号の説明

- 1 ……輸送用総合箱
- 2 ……個装箱
- 3 ……インクリボンシート
- 4 ……I Cチップホルダ
- 5 ……I Cチップ
- 6 ……用紙

3 構成の説明

被告の「写真シール用紙セット」は、第2図のインクリボンシート3、I Cチップホルダ4、I Cチップ5、用紙6を合わせて1セットとして第1図の個装箱2に格納し、この個装箱4セットを第1図の輸送用総合箱1に格納して供給される。

I Cチップ5には、プリンタの画質や色味品質を一定に保つためのインクリボンシート3の補正情報や、工場での生産管理上の管理情報とともに、プリンタ機種等を判別できる情報を記憶している。

写真シール用紙セットのすべては、常にプリンタ製造元より被告が購入し販売するが、I Cチップ5の情報の一部には被告向け製品であることが判別できる暗

証番号を記憶している。

プリンタに写真シール用紙セットを装着した際、プリンタは、ＩＣチップ５の情報を自動的に判別し、プリンタ製造元の純正写真シール用紙セットであるか否かの真偽を識別し、プリンタが純正写真シール用紙セットでないと判別した場合、プリンタは動作しなくなる。

プリンタが、プリンタ製造元純正写真シール用紙セットであると判別した場合は、続いて、本件被告製品である写真シール自動販売機（以下「ぱれっと」という。）に組み込まれたプログラムが、このＩＣチップ５の情報を利用し、被告向けの写真シール用紙セットであるか否かの真偽を識別する。

「ぱれっと」に組み込まれたプログラムが、プリンタに装着された写真シール用紙セットを被告向けの写真シール用紙セットであると判定した場合のみ、正規の写真シールとして印刷されるが、判定できなかった場合は、写真シール用紙セット不良品として、その旨を「ぱれっと」本体のモニタに表示し、印刷は行わない。

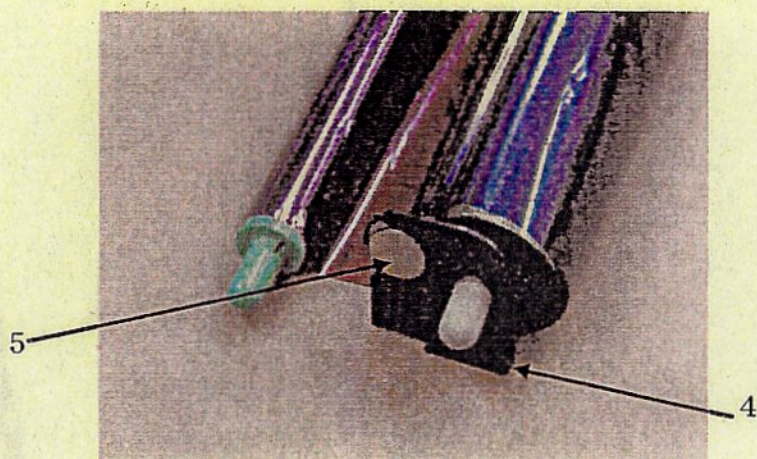
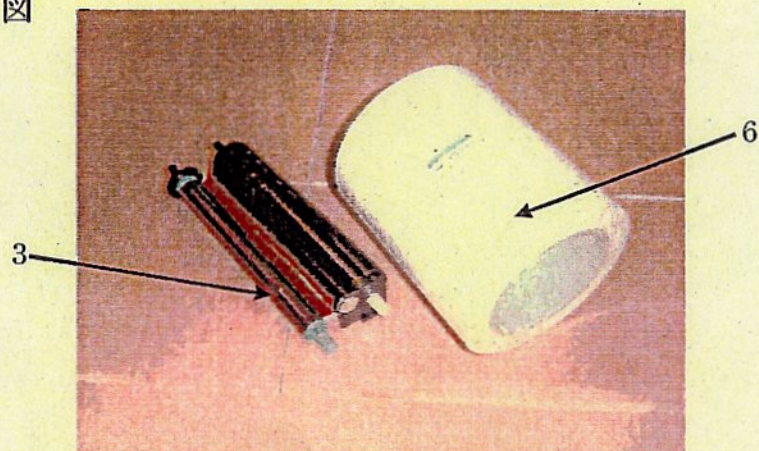
4 図面

第１図、第２図

第1図



第2図



(符号の説明)

1……輸送用総合箱

4……ICチップホルダ

2.....個装箱

3.....インクリボンシート

5.....IC チップ

6.....用紙

別紙 1

特許第 3 2 2 6 5 2 0 号公報 (本件公報)

(甲第 2 号証)

イ 号 物 件 目 録

下記の構成を有する写真シール自動販売機（商品名「ぱれっと」）

1 図面の説明

第1図 正面図

第2図 側面図

第3図 追加正面図

第4図 追加側面図

第5図 全体図

第6図 ブロック図

第7図 「ぱれっと」の概略処理フローチャート

第8図 「ぱれっと」の撮影処理フローチャート

2 符号の説明

1 ……カメラユニット

2-1、2-2 ……主フラッシュ照明部

2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8 ……補助フラッシュ照明部

3-1、3-2、3-3、3-4、3-5 ……蛍光灯照明部

4 ……シャッターボタン

5 ……メインモニタ

7-1、7-2 ……サブモニタ

8-1、8-2 ……タッチペン

9 ……貨幣処理部

14 ……デジタルカメラ

15 ……カメラモニタ

16 ……本体

- 1 7 ……カーテン部
- 2 0 ……シール排出口
- 2 5 - 1 ……サブ P C
- 2 5 - 2 ……メイン P C
- 2 6 ……プリンタ
- 3 1 ……ズームアップボタン
- 3 2 ……ズームダウンボタン
- 3 3 ……スピーカ
- 3 4 ……入出力接続装置
- 3 5 ……フラッシュ制御基板
- 3 6 ……U P S
- 3 7 ……P H S
- 3 8 ……L E D 点滅部

3 構造の説明

- (1) 第 1 図ないし第 5 図において、写真シール自動販売機は、本体 1 6 とカーテン部 1 7 とで構成されており、本体 1 6 の下部には、貨幣処理部 9 を備え、この貨幣処理部 9 へコインを投入することによりゲームをスタートさせる。
- (2) 本体 1 6 の正面には、カメラユニット 1 を備えており、このカメラユニット 1 は、利用者により上下移動、左右回転、前後傾斜させることができる。このカメラユニット 1 には、カメラモニタ 1 5、デジタルカメラ 1 4、ズームアップボタン 3 1、ズームダウンボタン 3 2、シャッターボタン 4、L E D 点滅部 3 8、補助フラッシュ照明部 2 - 3 を備えており、利用者がデジタルカメラ 1 4 の動画画像をカメラモニタ 1 5 にて確認できるとともに、撮影スタイルをズームアップボタン 3 1、ズームダウンボタン 3 2 により選択できる。
- (3) カメラユニット 1 の左右位置、本体 1 6 の中央下部、カーテン部 1 7 の背面

上下4角には、被写体の撮像と同期して閃光を発し被写体を照明するフラッシュランプを内蔵した主及び補助フラッシュ照明部2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8がそれぞれ備えられ、このうちカメラユニット1が位置する順光側には強い光量の主フラッシュ照明部2-1、2-2がカメラユニット1の左右に備えられ、補助フラッシュ照明部2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8がカメラユニット1の下部、本体16の中央下部及びカーテン部の背面上下4角に位置しているが、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8の光量はいずれも弱く、2-1、2-2の6分の1ないし4分の1の光量である。シャッターボタン4により撮影を準備した後、フラッシュ照明部2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8が閃光を発し撮影する。これらフラッシュ照明部は、利用者がどのような位置に立っても、カメラによる撮影に必要な光量が確保できるよう配置している。

- (4) 本体16の両端上下4か所、及びカーテン部17の天井中央には、利用者の安全を確保し、作成される写真シールの明るさを連想させて、利用者をできるだけ多く誘引するとともに、撮像ポーズの確認に十分な照明を提供するため、蛍光灯照明部3-1、3-2、3-3、3-4、3-5を備え、利用者の有無にかかわらず、写真シール自動販売機内部を連続的に照光している。このうち、カメラユニット1が位置する順光側には、縦長の蛍光灯照明部3-1、3-2が主フラッシュ照明部2-1、2-2の左右外側に備えられている。蛍光灯照明部3-1、3-2は、主フラッシュ照明部2-1、2-2と照明方向が同じであって、プレイヤをカメラ側から順光照明するので、出来上がる写真シールのイメージを撮像前にプレイヤが把握することができる。蛍光灯照明部3-1、3-2はプレイヤを連続的に照明し、プレイヤがシャッターボタン4を押した後も引き続きカウント1までの間（約5秒間）点灯を続けるが、これら蛍光灯照明部は、フラッシュ照明部に比べて光量が圧倒的に微量であるため、撮像時

の照明としては用をなさないで、撮像の約1秒前（カウント1）に消灯し、撮像後約4秒後に再点灯する。

- (5) 本体16の中央部にメインモニタ5、その両隣にサブモニタ7-1、7-2を備えており、このメインモニタ5にデジタルカメラ14で撮像した画像を表示し、タッチペン8-1、8-2で画像に落書き等をする。また、両隣のサブモニタ7-1、7-2には、落書きに必要なアイテムの選択画面やゲームに必要な説明アニメーション等が表示される。
- (6) 本体16の内部に設置されたプリンタ26はプレー完了後の画像を印刷する。
- (7) 側面にシール排出口20を備え、このシール排出口20よりプリンタ26で印刷されたシールが排出される。
- (8) カーテン部17は、ルーフパネル、フロアーパネル、ジョイントパネル、ポストパイプ、ルーフカーテン、サイドカーテン、バックカーテン、及びインナーカーテンで構成されており、天井中央部には蛍光灯照明部3-3、背面上下4角に補助フラッシュ照明部2-5、2-6、2-7、2-8が備えられている。
- (9) 第6図は、写真シール自動販売機の制御回路を示す。
- (10) メインPC25-2のプログラムによりカメラユニット1、メインモニタ5、サブモニタ7-1、7-2、UPS36を制御している。また、入出力接続装置34を経由して主及び補助フラッシュ照明部2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8、蛍光灯照明部3-1、3-2、3-3、3-4、3-5、ズームアップボタン31、ズームダウンボタン32、シャッターボタン4、LED点滅部38、貨幣処理部9、コインカウンタ、プリントカウンタ等を制御している。
- (11) さらに、入出力接続装置34は蛍光灯照明部3-1、3-2、3-3、3-4、3-5が正常に点灯するか否かを判定しメインPC25-2に不点灯検出

信号を返し、フラッシュ制御基板 3 5 は主及び補助フラッシュ照明部 2 - 1、2 - 2、2 - 3、2 - 4、2 - 5、2 - 6、2 - 7、2 - 8 が正常に発光するか否かを判定し入出力接続装置 3 4 を経由してメイン P C 2 5 - 2 に不発光検出信号を返す。

- (12) これらの信号をメイン P C 2 5 - 2 が識別し、常に正常な状態を保つことができるよう制御されている。
- (13) サブ P C 2 5 - 1 のプログラムによりプリンタ 2 6、サブモニタ 7 - 1、7 - 2、P H S 3 7 を制御している。
- (14) メイン P C 2 5 - 2 は同期信号によりサブ P C 2 5 - 1 を監視制御する。

4 「ぱれっと」処理フローチャート説明（動作の説明）

（以下の番号①ないし⑪は、第 7 図のフローチャートの番号①ないし⑪に対応するものである。）

① 電源投入

「ぱれっと」本体 1 6 の電源を入れると、すべての機器の電源が入る。ただし、電源投入時にはメイン P C 2 5 - 2 が制御している機器であるため、カメラモニタ 1 5 と正面左右上蛍光灯 3 - 1、3 - 2 の電源は入らない。

メイン P C 2 5 - 2 のシステムが起動した後、次の処理②に移行する。

② 初期処理

カメラモニタ 1 5 と正面左右上蛍光灯 3 - 1、3 - 2 の電源を入れる。

メイン P C 2 5 - 2 及びサブ P C 2 5 - 1 に接続した各制御可能機器の状態をチェックし、構成機器（プリンタ 2 6、デジタルカメラ 1 4、全蛍光灯照明部、すべての主及び補助フラッシュ照明部など）に動作異常や点灯不良があった場合、異常であることを音声とメインモニタ 5、サブモニタ 7 - 1、7 - 2 で告知する。

初期処理の完了後、次の処理③に移行する。

③ デモムービー再生

貨幣処理部 9 にコインが投入されるまで、「ぱれっと」のイメージを表現したムービーファイルをデモンストレーションとして、メインモニタ 5、サブモニタ 7-1、7-2 で繰り返し再生する（この状態が、利用者を待っている状態となる）。

プレイヤが 1 枚目のコインを投入すると、デモムービーを中断し、次の処理④に移行する。

④ コイン受付

1 枚目のコインが投入されると、コイン受付画面を表示して、コインの投入を完了するまで待ち、コイン投入を完了すると、次の処理⑤に移行する。

⑤ 撮影処理

最初の撮影前に、メインモニタ 5、サブモニタ 7-1、7-2 で遊び方を説明する。

利用者は、決められた時間になるか、又はシャッターボタン 4 を押すまでの間、カメラモニタ 1 5 を見ながら、カメラユニット 1 を上下移動、左右回転、前後傾斜を行い、撮影時のポーズを決めることができ、更にズームアップボタン 3 1、ズームダウンボタン 3 2 を使って写る大きさを選択できる。

シャッターボタン 4 を押すと、カウント 3 からカウント 1 まで順にカウントダウンを行い、カウントダウン完了後（シャッターボタン 4 を押してから約 6 秒後）にすべての主及び補助フラッシュ照明部 2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8 を閃光させて撮影を行う。

正面左右上蛍光灯 3-1、3-2 は、プレイヤがシャッターボタン 4 を押し

た後も、引き続きカウント 1 までの間（約 5 秒間）点灯し、プレイヤを照明し続けているが、カウント 1（撮像約 1 秒前）で消灯する。

また、カウントダウン開始時には、利用者がカメラレンズに視線を合わせやすくするために、カメラレンズ横の LED 点滅部 3-3 を点滅させる。

撮影完了の約 4 秒後に再度、正面左右上蛍光灯 3-1、3-2 とカメラモニタ 1-5 を点灯し、同時に全照明部に異常がないか判定する。

利用者は、決められた時間内（基本は 50 秒、ただし店舗にて変更可能）に最大 8 枚まで撮影できるが、決められた時間以内に早く終わると、残り時間を後の落書きの持ち時間として持ち越すことができる。

利用者が撮影を続ける場合は、シャッターボタン 4 を押し、撮影を終了する場合は、メインモニタに表示された撮影終了ボタンを押す。

撮影時間が終了するか、プレイヤの意思で撮影処理を終えると、次の処理⑥に移行する。

⑥ 写真選択処理

メインモニタ 5 に上記⑤で撮影した写真すべてを表示する。

利用者は、メインモニタ 5 に表示された写真の中からシールにして印刷したい好みの写真を最少 1 枚から最多 4 枚の間で自由に選択することができる。

写真の選択を完了すると、次の処理⑦に移行する。

⑦ 選択写真の背景選定

利用者は、選択した写真すべてに対して、好みの色の背景を自由に決めることができる。ただし、プレイヤが背景の色を決めない場合は、撮影時の背景である白となる。背景の色の決め方は、メインモニタ 5 に表示した選択写真それぞれの横に、カラーバーが表示されるので、自分の好みの場所をタッチするだけで調整することができる。

利用者が背景の色を決定したら、次の処理⑧に移行する。

⑧ 落書き処理

落書き処理中は、利用者がメインモニタ 5、サブモニタ 7-1、7-2 を見やすくするために、正面左右上蛍光灯 3-1、3-2 を消灯する。

メインモニタ 5 の上部には、利用者が選択した写真すべてを落書き写真切替え用ボタンとして小さく表示し、落書き可能な写真を 1 枚だけメインモニタ 5 の中央に大きく表示する。

利用者はメインモニタ 5 の上部に表示された「落書き写真切替え用ボタン」をタッチすることで、落書きしたい写真を自由に切り替えることができる。

左右のサブモニタ 7-1、7-2 には、落書きで使用するパレットをそれぞれ表示する。

パレットには、様々なアイテム、例えば、ペンやスタンプ（絵柄）、フレーム（写真枠）が配置されていて、利用者が自由に選び、メインモニタ 5 の中央に表示された写真に対し加工することができる。

利用者は、決められた時間（基本は 110 秒、ただし撮影処理を早く終えている場合は、110 秒＋撮影残り時間）、又はメインモニタ 5 に表示された「おわり」ボタンを押すまで落書きを楽しむことができる。

落書きを完了すると、次の処理⑨に移行する。

⑨ 印刷イメージの選定

利用者が何人でプレイしたかを選択させる画面をメインモニタ 5 に表示する。

利用者は、該当する人数を選択する。

人数決定後、印刷するときの分割数を決定するために、決定した人数で分割可能なパターンを複数表示する。

利用者は、メインモニタに表示された複数の分割パターンの中から好みの分割パターンを自由に選択する。

利用者が分割パターンを決定後、次の処理⑩に移行する。

⑩ みてみてサイト登録

みてみてサイトの簡単な説明を数秒表示した後、登録するかどうかの選択画面を表示する。

利用者が、みてみてサイトに「登録しない」を選択した場合、次の処理⑪に移行し、「登録する」を選択した場合は、上記処理⑥で選択し、上記処理⑧で落書きした写真の中から、どの写真を登録するか選択する画面を表示する。

利用者は、表示された写真の中から1枚を選択し、次の処理⑪に移行する。

登録された写真は、本体16に搭載したPHS37でインターネットサーバーに送信され登録・保管される。

⑪ 次ゲームの受付

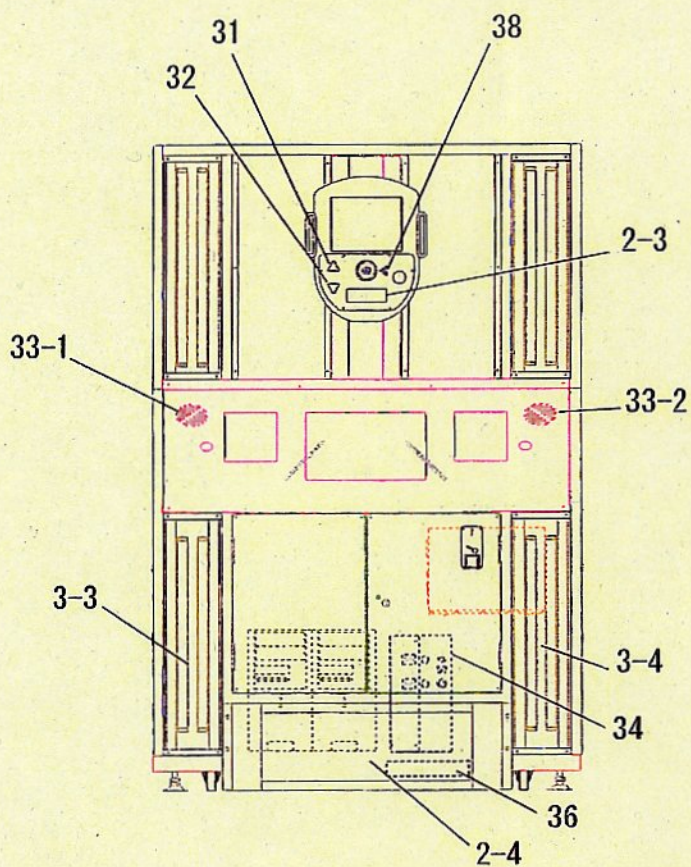
上記⑩までの処理を完了すると、本体16に内蔵されたプリンタ26は印刷を実行する。また、メインモニタ5、サブモニタ7-1、7-2に印刷中であることが利用者にわかる画面を表示するとともに、出口の案内表示を約10秒間表示する（プリンタの設置された場所によるが、左右どちらかの出口案内となる。）。

また、印刷処理中であっても印刷されたシール紙は本体16横に配置されたシール排出口20から排出されるため、出口案内表示完了後は、次の利用者を受け付けることが可能になるので、処理③に戻り次の利用者待ちの状態となる。

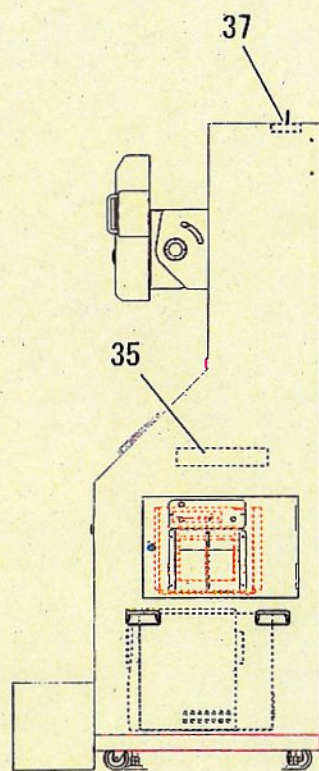
5 図面

第1図ないし第8図

第3図



第4図



第5図

