(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2005-328936
(P2005-328936A)
(43)公開日　平成17年12月2日(2005.12.2)

(51)Int.Cl.[7]	F I		テーマコード（参考）
A63F 13/00	A63F 13/00	J	2C001
A63F 13/10	A63F 13/10		

審査請求 未請求　請求項の数 32　ＯＬ　（全 11 頁）

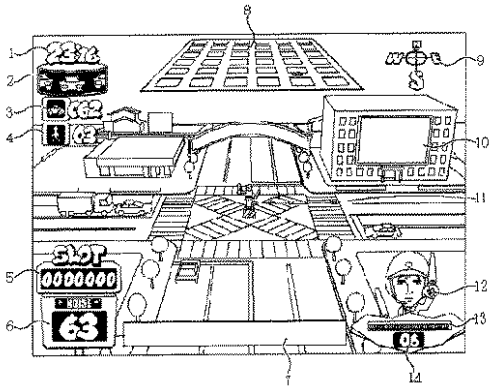
(21)出願番号　特願2004-148510 (P2004-148510)
(22)出願日　平成16年5月19日 (2004.5.19)

(71)出願人　503143367
嶋田　順三
神奈川県相模原市相模台１－２－６マンションケイコム１０３号
(72)発明者　嶋田　順三
神奈川県相模原市相模台１丁目２番６号マンションケイコム１０３号

Ｆターム(参考)　2C001 AA00 AA15 BA02 BA05 BA06 BB01 BB07 BB08 BD03 CA01 CA03 CA06

(54)【発明の名称】交通整理をして犯罪車を逮捕する固定画面型アクションゲーム機

(57)【要約】
【課題】
ゲーム性に富んだ新規のアクションゲームを提供する。
【解決手段】
交差点のプレイヤー11、プレイヤー拡大12を操作し、十字キーで交差点の方向にキーをいれて、車と歩行者をカーソルで選択して右折・直進・左折の指示をセーフティライトで行い、停車中にセーフティマークで車に質問をして天使と悪魔の数で犯罪車か一般車かを判断し、犯罪車には指示機を却下して尋問場所へ誘導して逮捕します。犯罪車を尋問場所以外に誘導して逃がした場合又は、犯罪車を一般車と間違えた場合は犯罪車はマップ画面8で暴走して事故を起こして渋滞を招きます。その場合は、プレイヤー11、プレイヤー拡大12は緊急車両を要請して渋滞を解決して、ミッションをクリアーするアクションゲーム。
【選択図】　図1



【特許請求の範囲】
【請求項１】
　交通課のプレイヤー11プレイヤー拡大12は、本部長ハワードの厳しいミッションに、課長ロバートと協力して島の犯罪組織を撲滅すべき立ち上がったのだった。犯罪組織のボスアーノルドは島の交通網は全て熟知していた。本部長ハワードはボスのアーノルドの逮捕に執念を燃やす意味とは？それがエンディングで初めて明らかになる。交差点を舞台に犯罪車を逮捕する事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２】
　登場人物は、主人公である交通課のプレイヤー11プレイヤー拡大12と上司の本部長ハワード、課長のロバート、警察署の車両課のマック、消防署のウイリアム犯罪組織の地区幹部達10人とその幹部のボスのアーノルド（ＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3、ではさらにプレイヤーが4人増えます）が登場する事を特徴とするゲーム装置。
【請求項３】
　デモ演出については、上空からから交差点画面にスクロールしてくる演出デモが入ります。犯罪車が交差点からマップ画面8に出現するシーンのデモは犯罪車ドラム2が回転し犯罪車が表示される事を特徴とするゲーム装置。
【請求項４】
　全体の構成については、犯罪ロードマップは各10地区に幹部が組織を管理しており、ロードマップの50ケ所の交差点で犯罪車を逮捕します。ロードマップの50ケ所に難易度が3段階で設定されている事を特徴とするゲーム装置。
【請求項５】
　アーノルド島の全体図については、犯罪組織の島は10地区のイベントで構成されています。拡大すると、クリアーした場所とランクが分ります。そして、警察署と消防署の場所も確認する事ができる事を特徴とするゲーム装置。
【請求項６】
　10地区で各イベントが構成されています。（１）1地区のイベントについては、犯罪組織の普段の縄張りである島の見回りで犯罪車は巡回します。（２）2地区のイベントについては、犯罪組織はパレード中に市長の誘拐を狙って犯罪車を送り込む。（３）3地区のイベントについては、犯罪組織はカジノの売り上げ金を狙っての犯罪車を送り込む。（４）4地区のイベントについては、抗争相手の犯罪組織のボスが休暇で別荘に来ている情報を聞きつけてボスを倒す犯行の為に犯罪車を送った。（５）5地区のイベントについては、カーレースの入場者の売上金を狙っての犯行を企て犯罪車を送った。（６）6地区のイベントについては、犯罪組織は航空ショーに浮かれている間に倉庫の銃や弾薬等を持ち出す犯行を企て犯罪車を送った。（７）7地区のイベントについては、犯罪組織は夜間の人が寝静まった時間に、駐車場の車両荒らしに犯罪車を送った。（８）8地区のイベントについては、上空は警察のヘリが地上にはジョン達が犯罪車の逮捕に全力を傾けるバトルとなる。（９）9地区は1～8地区をＡランクでクリアーしないと行けない。上空は稲光りやカミナリが落ち地上では車が炎上する暴風雨の中、追い詰められた犯罪組織はついにボスが動き出しての最終のバトルとなるクライマックスとなります。（１０）10地区は1～8地区をＡランクでクリアーしないと行けない。上空は稲光りやカミナリが落ち地上では車が炎上する暴風雨の中、追い詰められた犯罪組織はついにボスが動き出しての最終のバトルとなるクライマックスとなる事を特徴とするゲーム装置。
【請求項７】
　ミッションについては、本部長ハワードからプレイヤー11プレイヤー拡大12にミッションがメッセージ7に表示されます。ミッションはタイム1内に以下をクリアーします。（１）「犯罪車を設定数を逮捕しろ」（２）「一般車を設定数を交通整理しろ」（３）「歩行者を設定数を交通整理しろ」以上をクリアー条件とする事を特徴とするゲーム装置。
【請求項８】
　名前と生年月日を入力については、ゲームスタート時にプレイヤーは名前と生年月日を入力します。名前入力するとハワードやロバートから名前で呼んでくれます。又、スロッ

ト5のスコアーが誕生日と同じ数字が揃うとコイン14が10個獲得出来る事を特徴とするゲーム装置。

【請求項９】

ゲームの遊び方については、交差点のプレイヤー11、プレイヤー拡大12は二人を交代で操作します。十字キーで交差点の方向にキーをいれて、車と歩行者をカーソルで選択して右折・直進・左折の指示をセーフティライトで行います。停車中にセーフティマークで車に質問が出来ます。質問するにはコイン14が必要です。そのコイン14を獲得する為にスコアーを加算していってスロット5の数字を3〜6桁揃えます。質問は天使と悪魔の数で犯罪車か一般車かを判断します。犯罪車には指示機を却下して尋問場所へ誘導して逮捕します。犯罪車を尋問場所以外に誘導して逃がした場合又は、犯罪車を一般車と間違えた場合は犯罪車はマップ画面8で暴走して事故を起こして渋滞を招きます。その場合は、プレイヤー11、プレイヤー拡大12は緊急車両を要請して渋滞を解決しますそして、3つのミッションをクリアーしていく事を特徴とするゲーム装置。図2参照

【請求項１０】

質問については、交差点のセーフティマークで選択した停車に質問が出来ます。質問は天使と悪魔の数で犯罪車か一般車かを判断する事を特徴とするゲーム装置。図6参照

【請求項１１】

質問をする時にコイン14を使用する事を特徴とするゲーム装置。図3参照

【請求項１２】

方向指示機の却下については、セーフティマークで選択した車は質問の後でその車の方向指示機を却下出来、プレイヤー11、プレイヤー拡大12の指示の方向へ誘導する事が出来ます。犯罪車と判断して方向指示機を却下して尋問場所へ誘導します。しかし一般車を犯罪車と判断して方向指示機を却下して尋問場所へ誘導すると誤認と判定される事を特徴とするゲーム装置。

【請求項１３】

ライフの増減については、ライフ13が無くなるとゲームオーバーになる事を特徴とするゲーム装置。図5参照

【請求項１４】

マップ画面8については、犯罪車が最初に交差点を次々と出現してマップ画面8に向かいます。犯罪車に質問して一般車と判断したり、マップ画面8の尋問場所を間違えて誘導すると再びマップ画面8に出現します。マップ画面8では犯罪車は暴走して事故を起こします。（追突事故・横転事故・衝突事故・炎上事故・エンジトラブル他）その後、犯罪者は乗っていた車を捨てて他の一般車（車・トラック・バイク）強奪し乗り換えて交差点に出現して来ます。マップ画面8のコーナーには検問所（遮断機が3段階で開閉します）が設置されていて犯罪車を3台を交差点で取り逃がした場合は検問所の遮断機が全開して犯罪車は逃亡してしまいゲームオーバーとなる事を特徴とするゲーム装置。

【請求項１５】

マップ画面8の尋問場所については、マップ画面8で犯罪車逮捕の為に尋問場所にいるロバートとその部下が犯罪車か一般車を尋問して決定します。プレイヤー11、プレイヤー拡大12にはメッセージ7で結果の報告をします。マップ画面8の尋問場所は時間で変わります（プレイヤーには場所の移動は方向磁石9の方角で報告します）又、時々留守の場合もあります。マップ画面8が渋滞で交差点の3方向の出口が渋滞した時、尋問場所は3方向の出口の渋滞している場所に移動している事を特徴とするゲーム装置。

【請求項１６】

マップ画面8の犯罪車については、プレイヤー11、プレイヤー拡大12が尋問場所以外の場所に犯罪車を誘導してマップ画面8に逃走した犯罪車は暴走して事故を起こす事を特徴とするゲーム装置。

【請求項１７】

マップ画面8の犯罪車が他の車を強奪については、事故を起こした犯罪車はマップ画面8の他の車やトラックやバイクを強奪して交差点に進入して来る事を特徴とするゲーム装置

。
【請求項１８】
　マップ画面8の渋滞については、犯罪車が起こした事故でマップ画面8は渋滞になります（渋滞の一般車はカーソルで表現します）渋滞した車はやがて、交差点の出口に迄及んできてプレイヤー11、プレイヤー拡大12の交通整理に支障をきたすようになってきます。交差点内の渋滞の出口は中央分離帯に車が並ぶようにします時間の経過で渋滞が広がって行き交差点の3方向迄出口通行止になる場合もあります。プレイヤー11、プレイヤー拡大12が緊急車両を要請して交通整理すると渋滞が減少していく事を特徴とするゲーム装置。
【請求項１９】
　メッセージ7の会話の内容については、以下に示します。（１）本部長ハワードがミッションの指示を出します。（２）本部長ハワードが緊急車両の選択を間違えた場合指示します。（３）課長ロバートが尋問場所で犯罪車の逮捕の報告をします。（４）課長ロバートが尋問場所で結果報告と移動の報告をします。（５）課長ロバートが尋問場所で一般車の誤認を報告をします。（６）車両課マックがパトカーや救急車の手配と状況を説明します。（７）車両課マックがパトカーや救急車の現地到着迄の時間を報告。（８）消防署スティーブが消防車の手配と状況を説明します。（９）消防署スティーブが消防車の現地到着迄の時間を報告。（１０）犯罪組織の幹部がジョンの質問で犯罪車と判断した後で幹部か部下かの勝負を挑んできます。（１１）犯罪組織のボスが犯罪者が次々と逮捕された怒りを話します。以上の会話内容を表示する事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２０】
　緊急車両の要請と役割については、プレイヤー11、プレイヤー拡大12は緊急車両を要請する事が出来ます。（1）パトカーの役割はマップ画面8の渋滞の交通整理を行います。（2）消防車の役割はマップ画面8の事故で車が炎上した場合に消火活動します（3）救急車の役割はマップ画面8の事故で負傷者が出た場合に手当てをします（4）レッカー車の役割はマップ画面8の事故車を現場から移動させます。以上の緊急車両を要請する事ができる事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２１】
　犯罪車の逮捕の演出については、犯罪車を逮捕すると、テレビジョン10にその逮捕の瞬間ショットが流れる演出をします。又、メッセージ7でロバートが逮捕の報告をする事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２２】
　プレイヤー11の振るセーフティライトの演出ではプレイヤー11がセーフティライトを振って正解の場合は星やハートが流れる演出をします。星やハートの色はセーフティライトと同じ色で、セーフティライトは3色でＡ～Ｃランクのカラーとリンクしている事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２３】
　車の交差点通過、犯罪車の逮捕で得点がスロット5に加算されスロット5の数字の並び方によってコインを獲得できる事を特徴とするゲーム装置。図3参照
【請求項２４】
　交差点において停車中の車及び通過する車によってノイズ6の数値が増減する事を特徴とするゲーム装置。図4参照
【請求項２５】
　一般車の待機時間によってが交差点通過時に数種類のリアクションをする事を特徴とするゲーム装置。図3参照
【請求項２６】
　ゲームクリアーについては、タイム内に以下のミッションを全て成功させた場合。（1）犯罪車を設定された数を逮捕する（2）一般車を設定された数をクリアーする。（3）歩行者を設定された数をクリアーする。以上をクリアー条件とする事を特徴とするゲーム装置。
【請求項２７】

ゲームクリアーの後のランクの発表については、ゲームのクリアー内容はライフ13、タイム1、ノイズ6を審査し、ランクはＡ～Ｃの3段階にわけて評価する事を特徴とするゲーム装置。

【請求項２８】

ゲームオーバーについては、（1）タイム内にミッションが不成功に終わった場合。（2）プレイヤー拡大12のライフ13が無くなった場合。（3）交差点で犯罪車3台を逮捕出来なくてマップ画面8の検問所から逃亡した場合。（4）一般車を5台を指示機却下して尋問場所で誤認した場合。以上のいずれかの場合にゲームオーバーになる事を特徴とするゲーム装置。

【請求項２９】

アルバムについては、アルバムにはＡ、Ｂ、Ｃランクの結果の観光写真を貼ります。アルバムには写真の貼る枚数は50枚迄です。 Ｂ、Ｃランクは観光写真のアルバム写真は白黒です。 Ａランクは観光写真のアルバム写真はカラーで表示される事を特徴とするゲーム装置。

【請求項３０】

エンディングからＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3へ続くについては、本編では本部長ハワードと犯罪組織ボスとの関係が明らかになりますが、ＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3は世代を越えた戦いが始まる事を特徴とするゲーム装置。

【請求項３１】

本編をアルバム50枚が全てＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）プレイヤーのジョンとメアリーのマスコット人形（2）本ゲームの卒業賞状（3）本ゲームのセーフティライト（実物サイズ）をプレゼントします。ＰＡＲＴ2のアルバム50枚がＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）本ゲームのセーフティパット（次世代機に対応）をプレゼントします。ＰＡＲＴ3のアルバム50枚がＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）本ゲームの世界に1つ丈のあなたのマスコット人形をプレゼントします。以上の条件で賞品がプレゼントされる事を特徴とするゲーム装置

【請求項３２】

ゲーム画面のテレビジョン10とコンビニ等の建物を企業のコマーシャルに使用し、コンビニ等には、ゲーム中の歩行者が出入りする事を特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は画面上の車を交通整理し犯罪者を逮捕するアクションゲーム装置に関する。

【背景技術】

【０００２】

プレイヤー自らのゲームに対する的確な判断及び操作を養う事でより一層ゲームを進行する事が出来、興味が尽きないものである。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

マップ画面8で起る事故や渋滞等の出来事をプレイヤーに分らせる事が課題でした。

【課題を解決するための手段】

【０００４】

マップ画面8を拡大と縮小や左右上下移動の演出を駆使して事故や渋滞や強奪を見せる事で解決する。

【発明の効果】

【０００５】

簡単な操作で集中力と戦略性を刺激して判断力を高める。

【発明を実施するための最良の形態】

【０００６】

コンシューマ次世代ゲーム機にゲームシステム及びゲームプログラムデータを記録する。

【実施例１】

【０００７】

以下、図面を参照して本発明のより好ましい実施形態を説明する。図１は本発明の実施例のゲーム画面構成の図である。図２は本発明の動作例を示す為のフローチャートである。図３は本発明のスロット５に表示される得点とコインを獲得する数字の条件を示した表である。図４は本発明のノイズ６に表示される交差点における車のノイズの増減を示した表である。図５は本発明のライフ１３に表示されるメーターの増減を示した表である。図６は本発明の質問の組み合わせを示した表である。

【０００８】

ゲーム中の設定として交通課のプレイヤー11プレイヤー拡大12は、本部長ハワードからのミッションに、課長ロバートと協力してゲーム中のフィールドである島の犯罪組織を撲滅する事を目的とする。犯罪組織のボスアーノルドは島の交通網は全て熟知しており、本部長ハワードは犯罪組織のボスであるアーノルドの逮捕に執念を燃やしているが、その理由はエンディングで初めて明らかになる構成となっている。交差点を舞台に犯罪車を逮捕する。

【０００９】

ゲーム中のキャラクターは、主人公である交通課のプレイヤー11プレイヤー拡大12と上司の本部長ハワード、課長のロバート、警察署の車両課のマック、消防署のウイリアム、犯罪組織の地区幹部達10人とその幹部のボスのアーノルド（ＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3、ではさらにプレイヤーが4人増える）が登場する。

【００１０】

デモ演出については、上空からから交差点画面にスクロールしてくる演出デモが入り、犯罪車が交差点からマップ画面8に出現するシーンのデモは犯罪車ドラム2が回転し犯罪車が表示される。

【００１１】

全体の構成については、犯罪ロードマップは各１０地区に幹部が組織を管理しており、ロードマップの５０ケ所の交差点で犯罪車を逮捕し、ロードマップの５０ケ所に難易度が３段階で設定されている。

【００１２】

アーノルド島の全体図については、犯罪組織の島は１０地区のイベントで構成されており、拡大するとクリアーした場所とランクが表示される。そして、警察署と消防署の場所も確認する事ができる。

【００１３】

１０地区で各イベントが構成されている。（１）1地区のイベントについては、犯罪組織の普段の縄張りである島の見回りで犯罪車は巡回する。（２）2地区のイベントについては、犯罪組織はパレード中に市長の誘拐を狙って犯罪車を送り込む。（３）3地区のイベントについては、犯罪組織はカジノの売り上げ金を狙っての犯罪車を送り込む。（４）4地区のイベントについては、抗争相手の犯罪組織のボスが休暇で別荘に来ている情報を聞きつけてボスを倒す犯行の為に犯罪車を送る。（５）5地区のイベントについては、カーレースの入場者の売上金を狙っての犯行を企て犯罪車を送る。（６）6地区のイベントについては、犯罪組織は航空ショーに浮かれている間に倉庫の銃や弾薬等を持ち出す犯行を企て犯罪車を送る。（７）7地区のイベントについては、犯罪組織は夜間の人が寝静まった時間に、駐車場の車両荒らしに犯罪車を送る。（８）8地区のイベントについては、上空は警察のヘリが地上にはジョン達が犯罪車の逮捕に全力を傾けるバトルとなる。（９）9地区は1～8地区をＡランクでクリアーしないと行けない。上空は稲光りやカミナリが落ち地上では車が炎上する暴風雨の中、追い詰められた犯罪組織はボスが動き出しての最終のバトルとなるクライマックスとなります。（１０）10地区は1～8地区をＡランクでクリアーしないと行けない。上空は稲光りやカミナリが落ち地上では車が炎上する暴風雨の

中、追い詰められた犯罪組織はついにボスが動き出しての最終のバトルとなるクライマックスになる。

【００１４】

ミッションについては、本部長ハワードからプレイヤー11プレイヤー拡大12にミッションがメッセージ7に表示されます。ミッションはタイム1内に以下をクリアーします。（１）「犯罪車を設定数を逮捕しろ」（２）「一般車を設定数を交通整理しろ」（３）「歩行者を設定数を交通整理しろ」以上をクリアー条件とする。

【００１５】

名前と生年月日を入力については、ゲームスタート時にプレイヤーは名前と生年月日を入力します。名前入力するとハワードやロバートから名前で呼んでくれます。又、スロット5のスコアーが誕生日と同じ数字が揃うとコイン14が10個獲得出来る。

【００１６】

ゲームの遊び方については、交差点のプレイヤー11、プレイヤー拡大12は二人を交代で操作します。十字キーで交差点の方向にキーをいれて、車と歩行者をカーソルで選択して右折・直進・左折の指示をセーフティライトで行います。停車中にセーフティマークで車に質問が出来ます。質問するにはコイン14が必要です。そのコイン14を獲得する為にスコアーを加算していってスロット5の数字を3〜6桁揃えます。質問は天使と悪魔の数で犯罪車か一般車かを判断します。犯罪車には指示機を却下して尋問場所へ誘導して逮捕します。犯罪車を尋問場所以外に誘導して逃がした場合又は、犯罪車を一般車と間違えた場合は犯罪車はマップ画面8で暴走して事故を起こして渋滞を招きます。その場合は、プレイヤー11、プレイヤー拡大12は緊急車両を要請して渋滞を解決しますそして、3つのミッションをクリアーしていく。図2参照

【００１７】

質問については、交差点のセーフティマークで選択した停車に質問が出来ます。質問は天使と悪魔の数で犯罪車か一般車かを判断する。図6参照

【００１８】

質問をする時にコイン14を使用する。図3参照

【００１９】

方向指示機の却下については、セーフティマークで選択した車は質問の後でその車の方向指示機を却下出来、プレイヤー11、プレイヤー拡大12の指示の方向へ誘導する事が出来ます。犯罪車と判断して方向指示機を却下して尋問場所へ誘導します。しかし一般車を犯罪車と判断して方向指示機を却下して尋問場所へ誘導すると誤認と判定される。

【００２０】

ライフの増減については、ライフ13が無くなるとゲームオーバーになる。図5参照

【００２１】

マップ画面8については、犯罪車が最初に交差点を次々と出現してマップ画面8に向かいます。犯罪車に質問して一般車と判断したり、マップ画面8の尋問場所を間違えて誘導すると再びマップ画面8に出現します。マップ画面8では犯罪車は暴走して事故を起こします。（追突事故・横転事故・衝突事故・炎上事故・エンジトラブル他）その後、犯罪者は乗っていた車を捨てて他の一般車（車・トラック・バイク）強奪し乗り換えて交差点に出現して来ます。マップ画面8のコーナーには検問所（遮断機が3段階で開閉します）が設置されていて犯罪車を3台を交差点で取り逃がした場合は検問所の遮断機が全開して犯罪車は逃亡してしまいゲームオーバーとなる。

【００２２】

マップ画面8の尋問場所については、マップ画面8で犯罪車逮捕の為に尋問場所にいるロバートとその部下が犯罪車か一般車を尋問して決定します。プレイヤー11、プレイヤー拡大12にはメッセージ7で結果の報告をします。マップ画面8の尋問場所は時間で変わります（プレイヤーには場所の移動は方向磁石9の方角で報告します）又、時々留守の場合もあります。マップ画面8が渋滞で交差点の3方向の出口が渋滞した時、尋問場所は3方向の出口の渋滞している場所に移動している。

【００２３】
マップ画面8の犯罪車については、プレイヤー11、プレイヤー拡大12が尋問場所以外の場所に犯罪車を誘導してマップ画面8に逃走した犯罪車は暴走して事故を起こす。
【００２４】
マップ画面8の犯罪車が他の車を強奪については、事故を起こした犯罪車はマップ画面8の他の車やトラックやバイクを強奪して交差点に進入して来る。
【００２５】
マップ画面8の渋滞については、犯罪車が起こした事故でマップ画面8は渋滞になります（渋滞の一般車はカーソルで表現します）渋滞した車はやがて、交差点の出口に迄及んできてプレイヤー11、プレイヤー拡大12の交通整理に支障をきたすようになってきます。交差点内の渋滞の出口は中央分離帯に車が並ぶようにします時間の経過で渋滞が広がって行き交差点の3方向迄出口通行止になる場合もあります。プレイヤー11、プレイヤー拡大12が緊急車両を要請して交通整理すると渋滞が減少していく。
【００２６】
メッセージ7の会話の内容については、以下に示します。（１）本部長ハワードがミッションの指示を出します。（２）本部長ハワードが緊急車両の選択を間違えた場合指示します。（３）課長ロバートが尋問場所で犯罪車の逮捕の報告をします。（４）課長ロバートが尋問場所で結果報告と移動の報告をします。（５）課長ロバートが尋問場所で一般車の誤認を報告をします。（６）車両課マックがパトカーや救急車の手配と状況を説明します。（７）車両課マックがパトカーや救急車の現地到着迄の時間を報告。（８）消防署スティーブが消防車の手配と状況を説明します。（９）消防署スティーブが消防車の現地到着迄の時間を報告。（１０）犯罪組織の幹部がジョンの質問で犯罪車と判断した後で幹部か部下かの勝負を挑んできます。（１１）犯罪組織のボスが犯罪者が次々と逮捕された怒りを話します。以上の会話内容を表示する。
【００２７】
緊急車両の要請と役割については、プレイヤー11、プレイヤー拡大12は緊急車両を要請する事が出来ます。（1）パトカーの役割はマップ画面8の渋滞の交通整理を行います。（2）消防車の役割はマップ画面8の事故で車が炎上した場合に消火活動します（3）救急車の役割はマップ画面8の事故で負傷者が出た場合に手当てをします（4）レッカー車の役割はマップ画面8の事故車を現場から移動させます。以上の緊急車両を要請する事ができる。
【００２８】
犯罪車の逮捕の演出については、犯罪車を逮捕すると、テレビジョン10にその逮捕の瞬間ショットが流れる演出をします。又、メッセージ7でロバートが逮捕の報告をする。
【００２９】
プレイヤー11の振るセーフティライトの演出ではプレイヤー11がセーフティライトを振って正解の場合は星やハートが流れる演出をします。星やハートの色はセーフティライトと同じ色で、セーフティライトは3色でＡ～Ｃランクのカラーとリンクしている。
【００３０】
車の交差点通過、犯罪車の逮捕で得点がスロット5に加算されスロット5の数字の並び方によってコインを獲得できる。図3参照
【００３１】
交差点において停車中の車及び通過する車によってノイズ6の数値が増減する。図4参照
【００３２】
一般車の待機時間によってが交差点通過時に数種類のリアクションをする。図3参照
【００３３】
ゲームクリアーについては、タイム内に以下のミッションを全て成功させた場合。（1）犯罪車を設定された数を逮捕する（2）一般車を設定された数をクリアーする。（3）歩行者を設定された数をクリアーする。以上をクリアー条件とする。
【００３４】

ゲームクリアーの後のランクの発表については、ゲームのクリアー内容はライフ13、タイム1、ノイズ6を審査し、ランクはＡ～Ｃの3段階にわけて評価する。

【００３５】

ゲームオーバーについては、（1）タイム内にミッションが不成功に終わった場合。（2）プレイヤー拡大12のライフ13が無くなった場合。（3）交差点で犯罪車3台を逮捕出来なくてマップ画面8の検問所から逃亡した場合。（4）一般車を5台を指示機却下して尋問場所で誤認した場合。以上のいずれかの場合にゲームオーバーになる。

【００３６】

アルバムについては、アルバムにはＡ、Ｂ、Ｃランクの結果の観光写真を貼ります。アルバムには写真の貼る枚数は50枚迄です。 Ｂ、Ｃランクは観光写真のアルバム写真は白黒です。 Ａランクは観光写真のアルバム写真はカラーで表示される。

【００３７】

エンディングからＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3へ続くについては、本編では本部長ハワードと犯罪組織ボスとの関係が明らかになりますが、ＰＡＲＴ2、 ＰＡＲＴ3は世代を越えた戦いが始まる。

【００３８】

本編をアルバム50枚が全てＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）プレイヤーのジョンとメアリーのマスコット人形（2）本ゲームの卒業賞状（3）本ゲームのセーフティライト（実物サイズ）をプレゼントします。ＰＡＲＴ2のアルバム50枚がＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）本ゲームのセーフティパット（次世代機に対応）をプレゼントします。ＰＡＲＴ3のアルバム50枚がＡランクで賞品プレゼントの内容は、（1）本ゲームの世界に1つ丈のあなたのマスコット人形をプレゼントします。以上の条件で賞品がプレゼントされる。

【００３９】

ゲーム画面のテレビジョン10とコンビニ等の建物を企業のコマーシャルに使用し、コンビニ等には、ゲーム中の歩行者が出入りする。

【産業上の利用可能性】

【００４０】

コンシューマゲーム業界において交通整理をして犯罪車を逮捕する固定画面型アクションゲーム機を提供可能とする。

【図面の簡単な説明】

【００４１】

【図１】メインゲーム画面を示した図である。

【図２】ゲームを説明したフローチャートを示した図である。

【図３】スコアーとコインを示した表である。

【図４】ノイズを示した表である。

【図５】ライフの増減を示した表である。

【図６】質問を示した表である。

【符号の説明】

【００４２】

１　タイム

２　犯罪車ドラム

３　一般車

４　歩行者

５　スロット

６　ノイズ

７　メッセージ

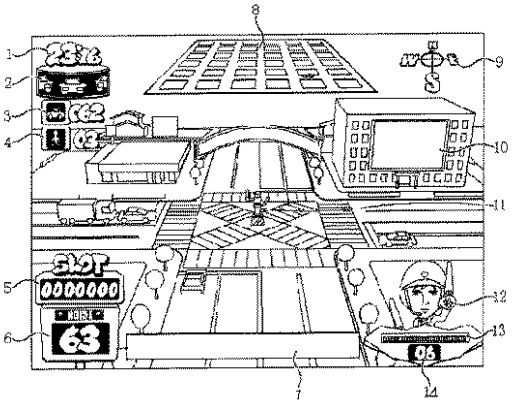
８　マップ画面

９　方向磁石

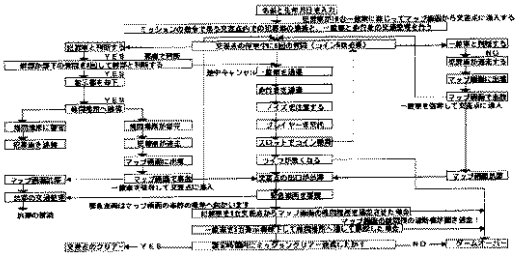
１０テレビジョン

１１プレイヤー
１２プレイヤー拡大
１３ライフ
１４コイン

【図１】



【図２】



【図３】

スコアーとコイン推移

	ハート数	ハート賃	賞金	賞マーク	貢献の起源	事故処理から獲得	コイン獲得
一般車	100	50	20	10			
トラック	200	50	20	10			
バイク	80	50	20	10			
歩行者	50	30	10	帰る			
後続ドライバー					500		
G.ドライバー					5000		コイン5個
軽犯罪車逮捕						100	
犯罪車逮捕						3000	コイン3個
盗難の通報						5000	コイン7個
クリアータイム	ゲームクリアーのタイムの数字を基準としてスロットのスコアーに換算されます！65秒はスコアー60						

交差点の信号機間隔
ハート数 ３～７秒
ハート賃 １～２秒
賞 通 ３～５秒
新ゲーム第一位 ５

(注) 一般車や歩行者を設定数クリアした後の一般車と歩行者を交通整理するとスコアが２倍になる

『スロットまで獲得するスコアーの数字が揃ったコインの種

	コイン1個獲	コイン3個獲得	コイン5個獲得	コイン7個獲得
ジョン	1110	111110	111110	1111110
メアリー	2220	222220	222220	2222220
ジョン	3330	333330	333330	3333330
メアリー	4440	444440	444440	4444440
ジョン	5550	555550	555550	5555550
メアリー	6660	666660	666660	6666660
ジョン	7770	777770	777770	7777770
メアリー	8880	888880	888880	8888880
ジョン	9990	999990	999990	9999990
生年月日 入力した場合は生年月日の数字でコイン10個獲得				

(ゲームスタート時にジョンとメアリーはコイン3個獲得っています)

【図４】

ノイズ数は1～99迄を数字で増減します（交差点に車が少ないとノイズ音も低い）

	車と手行者の騒音	ゲーム開始外	交差点休憩中	交差点通過中	クラクション	バイクエ具	エンジン吹かす
一般車	20		0	10	5		0
トラック	40		5	15	4		5
バイク	20		0	7	5		10
大型バス	40		5	15	5		5
レッカー車	30	10	10	20	5		5
パトカー	40	20	40	50		15	10
救急車	40	70	90	50		15	10
消防車	40	70	30	50		15	30

プレイヤの吹く音やマップ画面での緊急車両や犯罪者の逃行又は客数等のノイズは増減しません

【図５】

ライフの増減

	ライフ増	ライフ減
車の方向指示様に合して指示	2	
歩行者の方向に合して指示	1	
軽犯罪車の逮捕	3	
犯罪車の逮捕	5	
犯罪車の幹部を逮捕	7	
車の方向指示様に合して指示		1
歩行者の方向に合して指示		1
交差点の出口1つ迄の渋滞した場合		3
交差点の出口2つ迄の渋滞した場合		5
交差点の出口3つ迄の渋滞した場合		10
交差点内の出口の衝突事故		3
交差点内の衝突事故		3
ノイズの数字が50を越えた場合		1
ノイズの数字が60を越えた場合		2
ノイズの数字が70を越えた場合		3
ノイズの数字が80を越えた場合		4
ノイズの数字が90を越えた場合		5
クラクションを鳴らす行為		4
エンジンを吹かす行為		4
一般車／優良・Ｇドライバーの誤認		5

ノイズの数字は10秒間の平均数字とする
ライフＭＡＸは～30メモリ
ライフが無くなるとゲームオーバーとなる

【図６】

犯罪車か一般車かの質問

	質問 1 回	質問 2 回	質問 3 回
一般車	天使1／悪魔0	天使1／悪魔1	天使1／悪魔2
トラック	天使0／悪魔1	天使0／悪魔2	天使1／悪魔2
バイク	天使1／悪魔0	天使1／悪魔1	天使2／悪魔1
優良ドライバー	天使0／悪魔1	天使1／悪魔1	天使2／悪魔1
Ｇドライバー	天使1／悪魔0	天使2／悪魔0	天使3／悪魔0
軽犯罪車	天使1／悪魔1	天使1／悪魔2	天使1／悪魔2
犯罪車	天使0／悪魔1	天使0／悪魔2	天使0／悪魔3

↓ 犯罪車か一般車を聞けてコインを2個用意／途中キャンセル出来ます

	質問 4 回	質問 5 回	
一般車	天使1／悪魔3	天使2／悪魔3	→ 一般車と判断
トラック	天使3／悪魔1	天使3／悪魔2	
バイク	天使2／悪魔2	天使2／悪魔3	
優良ドライバー	天使3／悪魔1	天使4／悪魔1	→ 優良ドライバーと判断
Ｇドライバー	天使4／悪魔0	天使5／悪魔0	→ Ｇドライバーと判断
軽犯罪車逮捕	天使1／悪魔3	天使1／悪魔4	→ 軽犯罪車と判断から母間場所へ護送して逮捕
犯罪車逮捕	天使2／悪魔4	天使2／悪魔5	→ 犯罪車と判断から母間場所へ護送して逮捕

↓ 犯罪車の幹部か部下かを聞けてコインを2個用意／途中キャンセル出来ます

	質問 6 回	質問 7 回	質問 8 回	
犯罪車の部下逮捕	天使1／悪魔5	天使1／悪魔6	天使1／悪魔7	→ 犯罪車の部下と判断から母間場所へ護送して逮捕
犯罪車の幹部逮捕	天使0／悪魔6	天使0／悪魔7	天使0／悪魔8	→ 犯罪車の幹部と判断から母間場所へ護送して逮捕