

[図1]

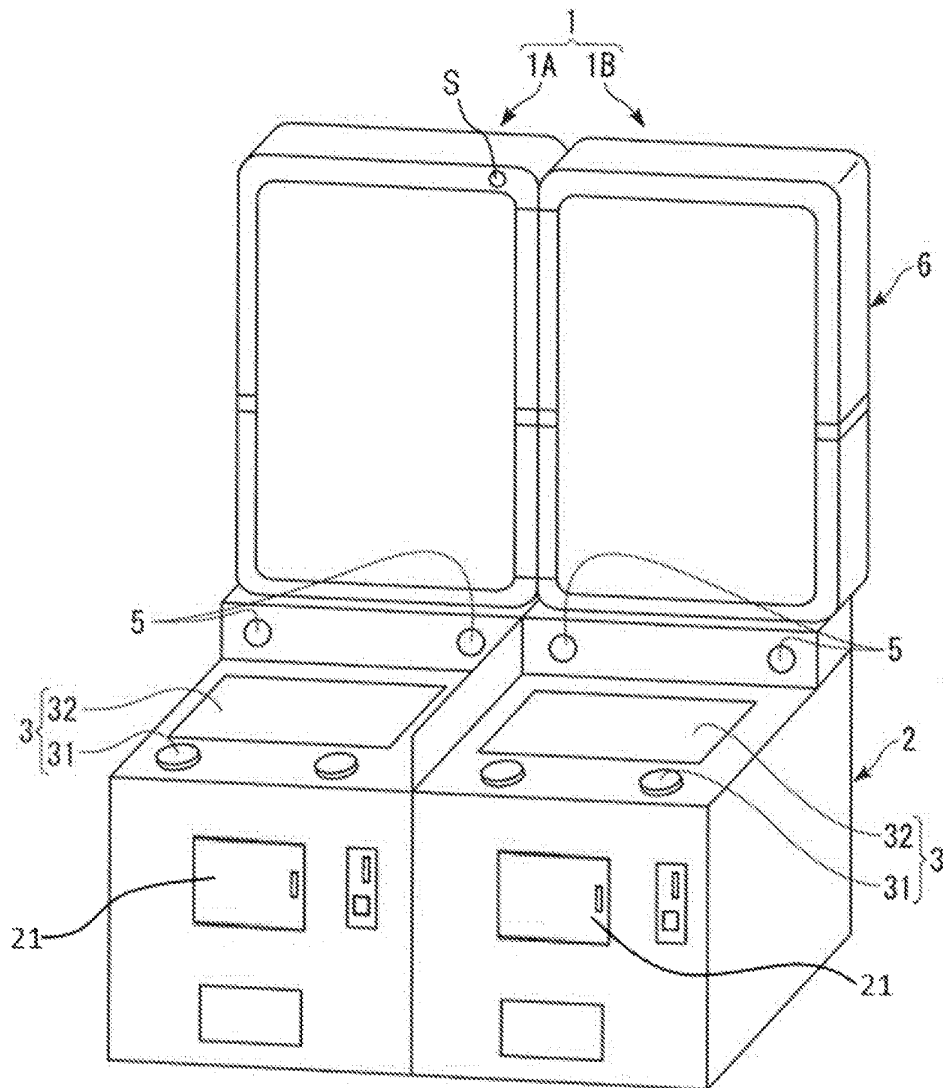


FIG. 1

[図2]

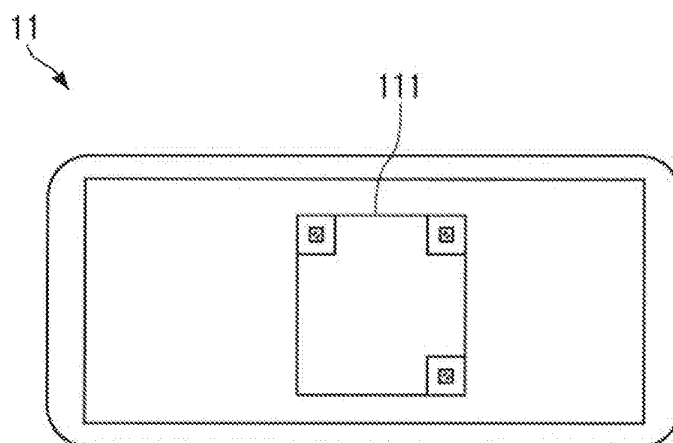


FIG.2

[図3]

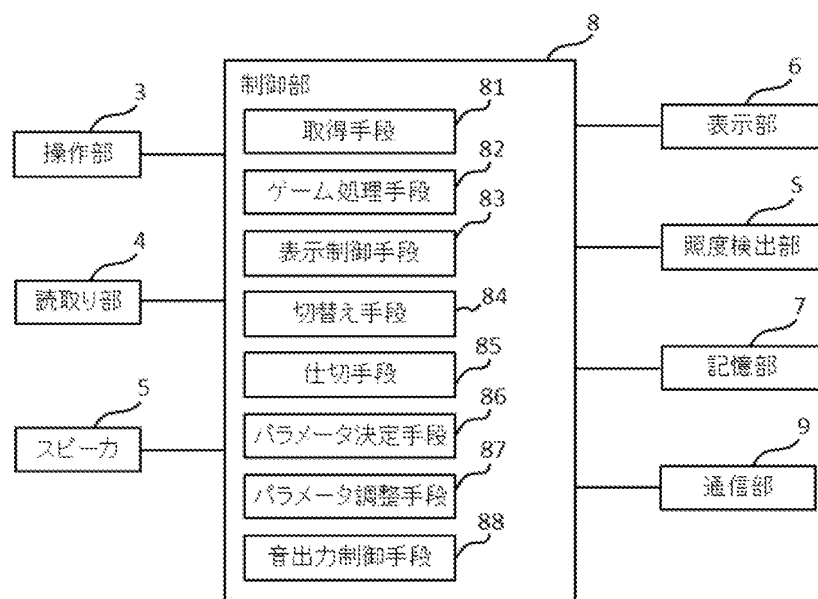


FIG.3

[図4]

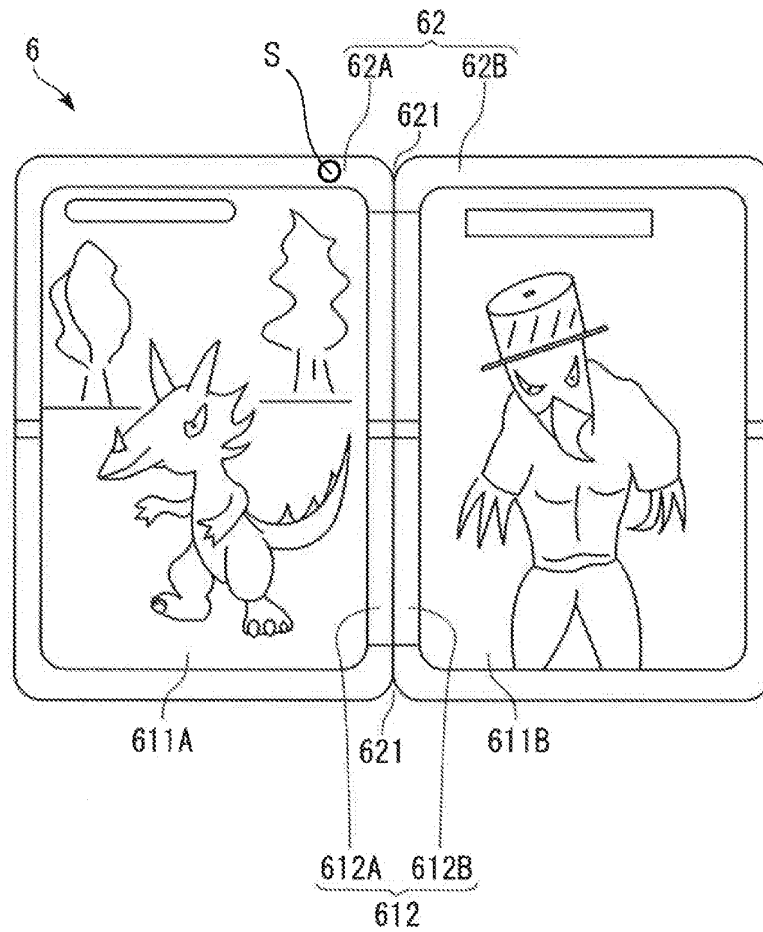


FIG.4

[図5]

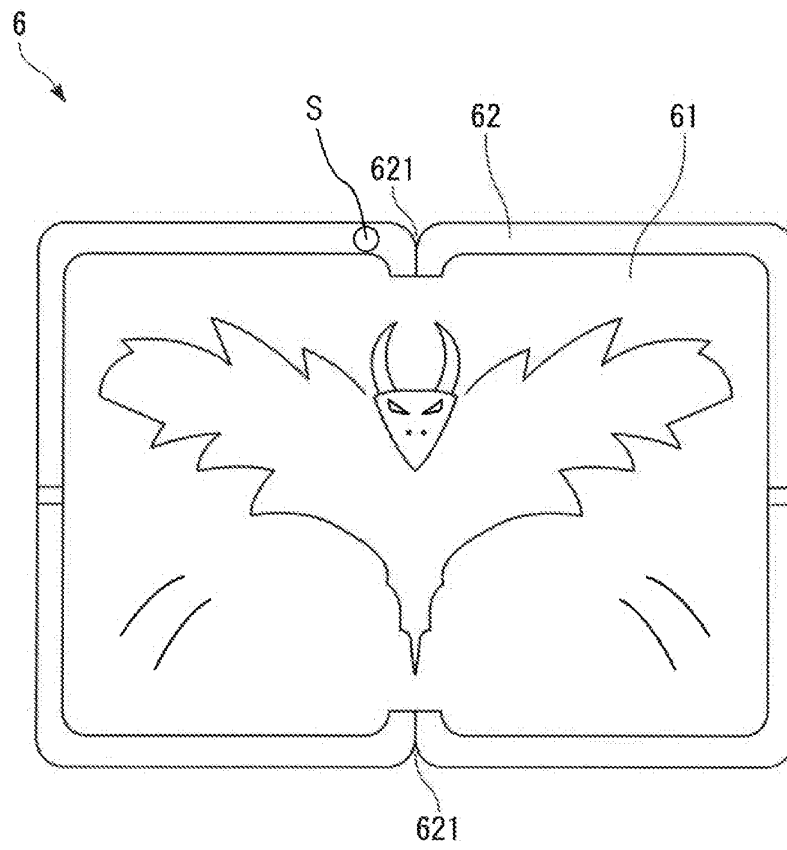


FIG.5

[図6]

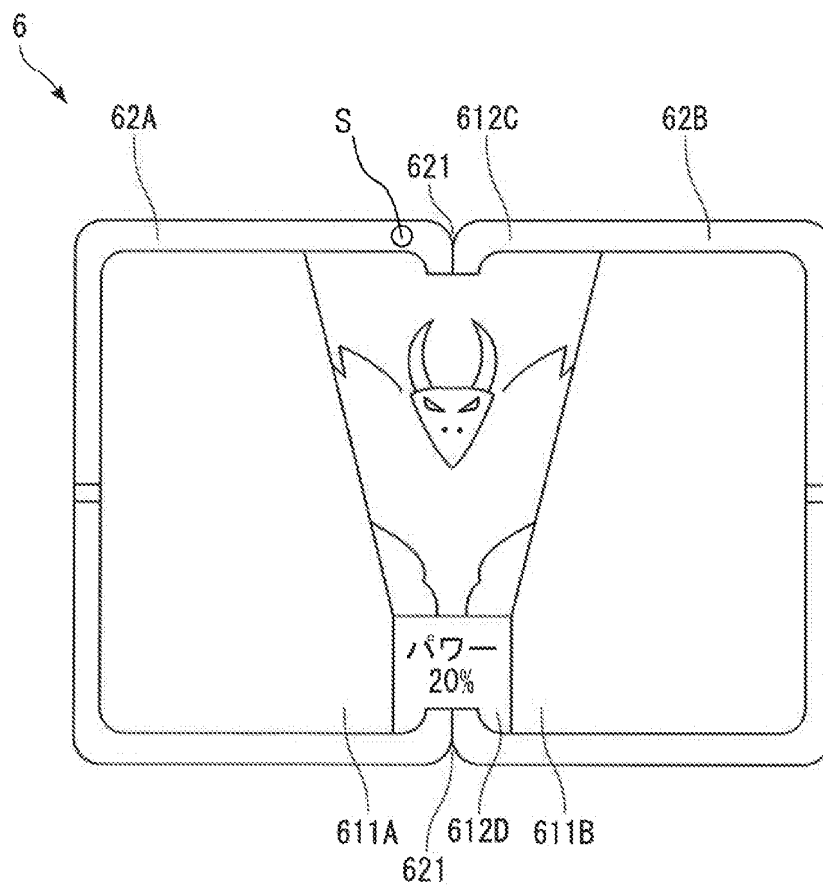


FIG. 6

[図7]

No.	球体情報		照度		輝出値		パラメータ調整
	輝度 Y_s 値(%)	xy色度座標 (x_s, y_s)	輝度	xy色度座標	輝度 Y_e 値(%)	xy色度座標 (x_e, y_e)	
1	50	(0.46, 0.44)	$Y_s \pm 5\%$	($x_s \pm 0.05, y_s \pm 0.05$)	55	(0.52, 0.38)	Yes
2	70	(0.52, 0.35)	$Y_s \pm 10\%$	($x_s \pm 0.1, y_s \pm 0.1$)	62	(0.43, 0.40)	No
3	60	(0.48, 0.21)	$Y_s \pm 7\%$	($x_s \pm 0.08, y_s \pm 0.08$)	68	(0.49, 0.23)	Yes
4	30	(0.65, 0.31)	$Y_s \pm 2\%$	($x_s \pm 0.03, y_s \pm 0.03$)	28	(0.62, 0.32)	No
5	10	(0.21, 0.65)	$Y_s \pm 1\%$	($x_s \pm 0.02, y_s \pm 0.02$)	13	(0.22, 0.66)	Yes
6	5	(0.15, 0.71)	$Y_s \pm 0.5\%$	($x_s \pm 0.01, y_s \pm 0.01$)	6	(0.14, 0.72)	Yes
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・
・	・	・	・	・	・	・	・

FIG.7

[図8]

イベント	表示領域	仕切画像		・ ・ ・ ・
ボスキャラ登場A	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
ボスキャラ登場B	個別+仕切領域	有	ボスキャラB、 「パワー20%」	・ ・ ・ ・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
ボーナスイベントA	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
ボーナスイベントB	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
乱入バトルA	全画面領域	無	—	・ ・ ・ ・
乱入バトルB	個別+仕切領域	有	バー	・ ・ ・ ・
・	・	・	・	・

FIG.8

[図9]

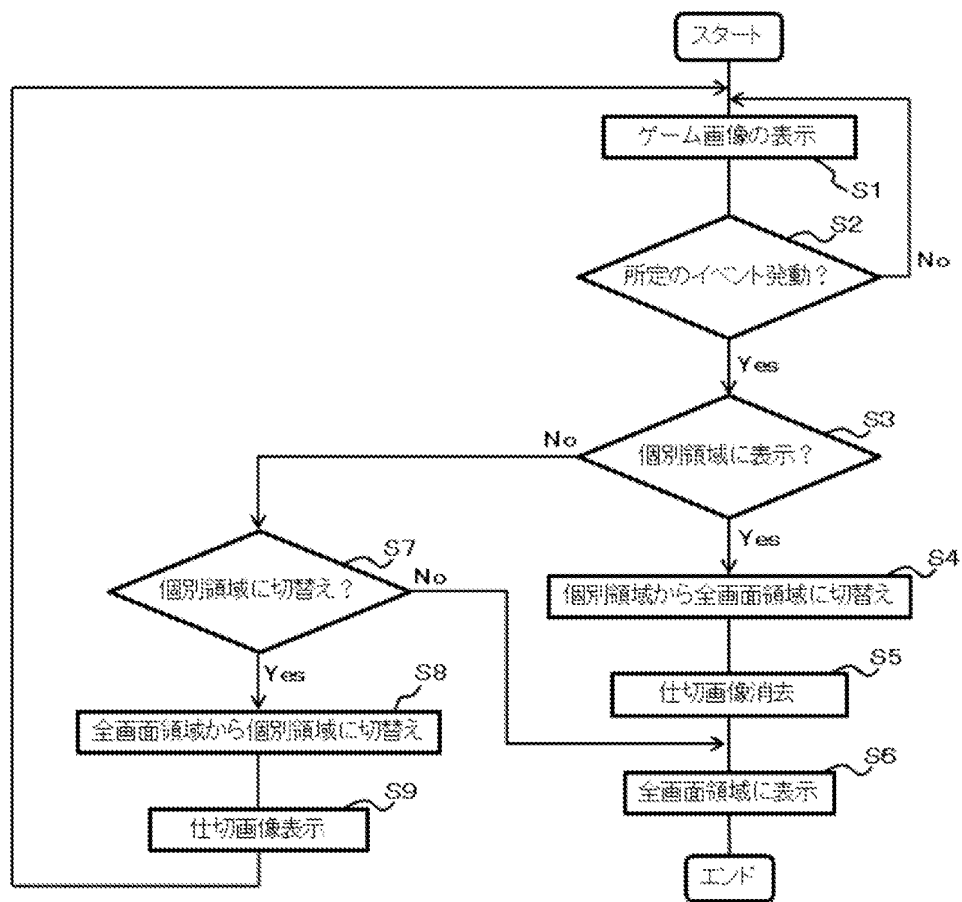


FIG.9

[図10]

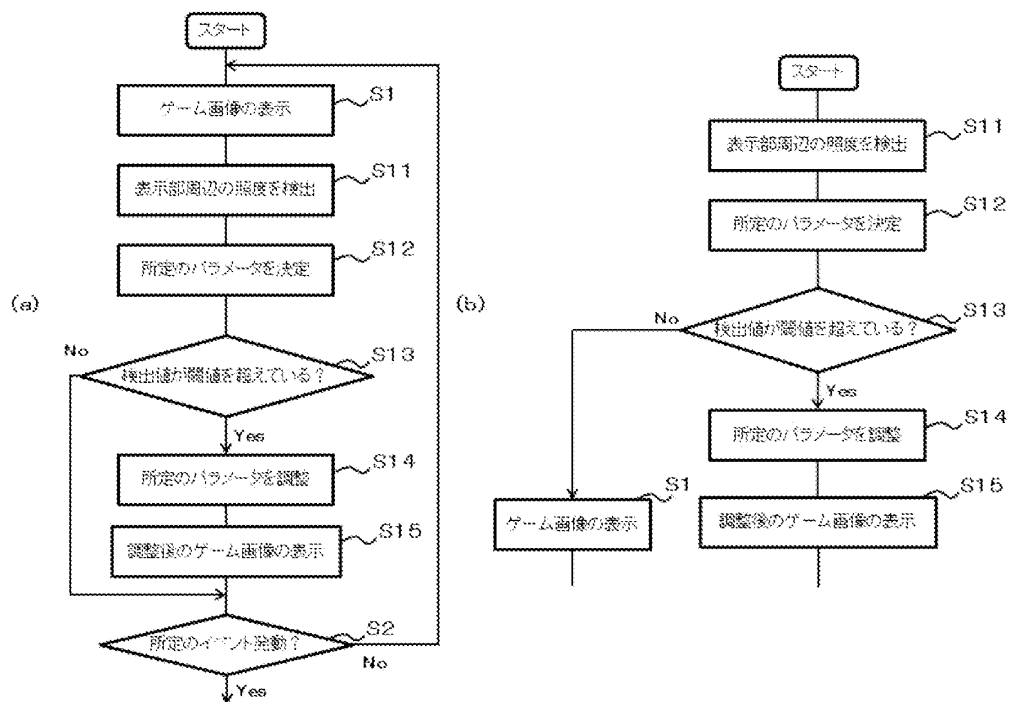


FIG.10

[図11]

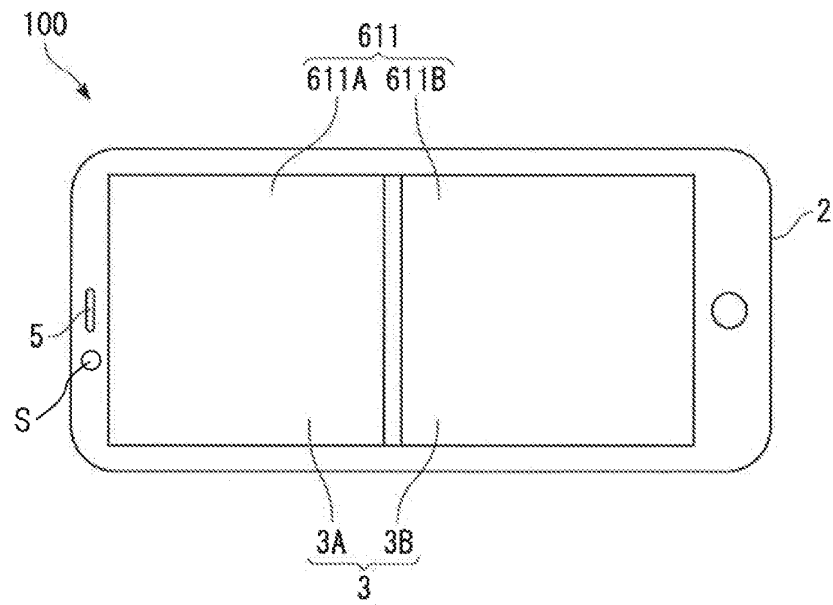


FIG.11

[図12]

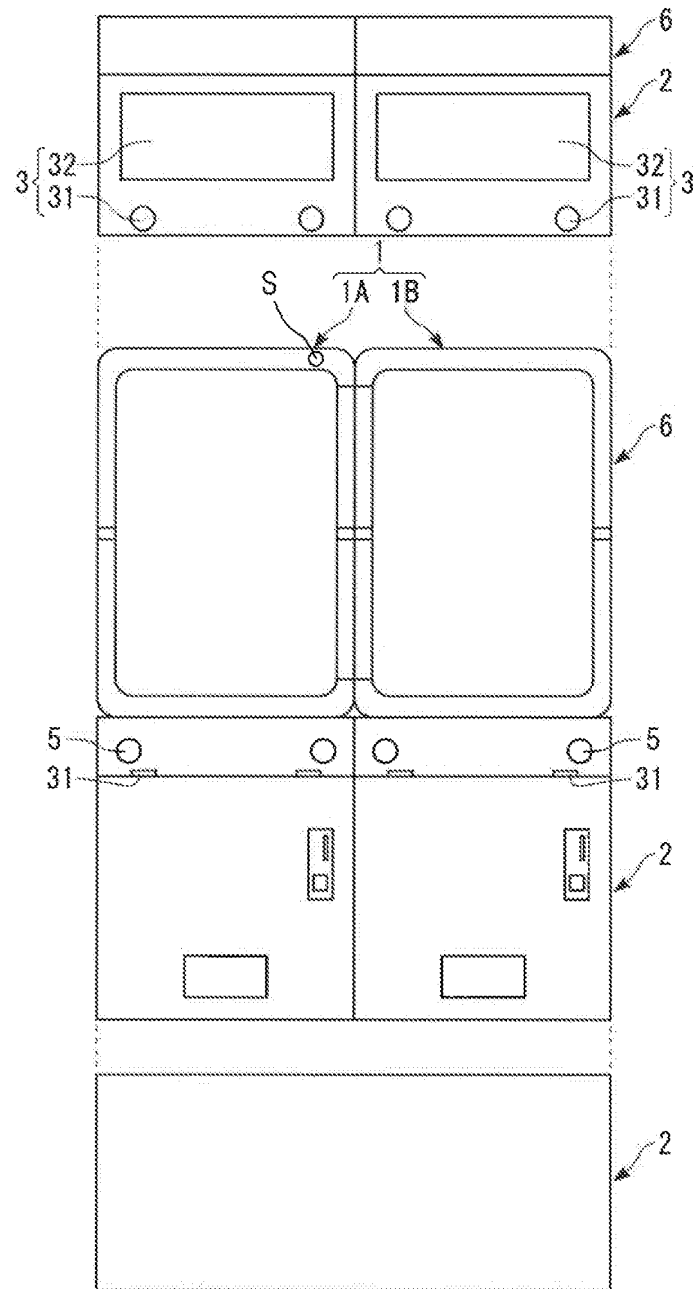


FIG.12

[図13]

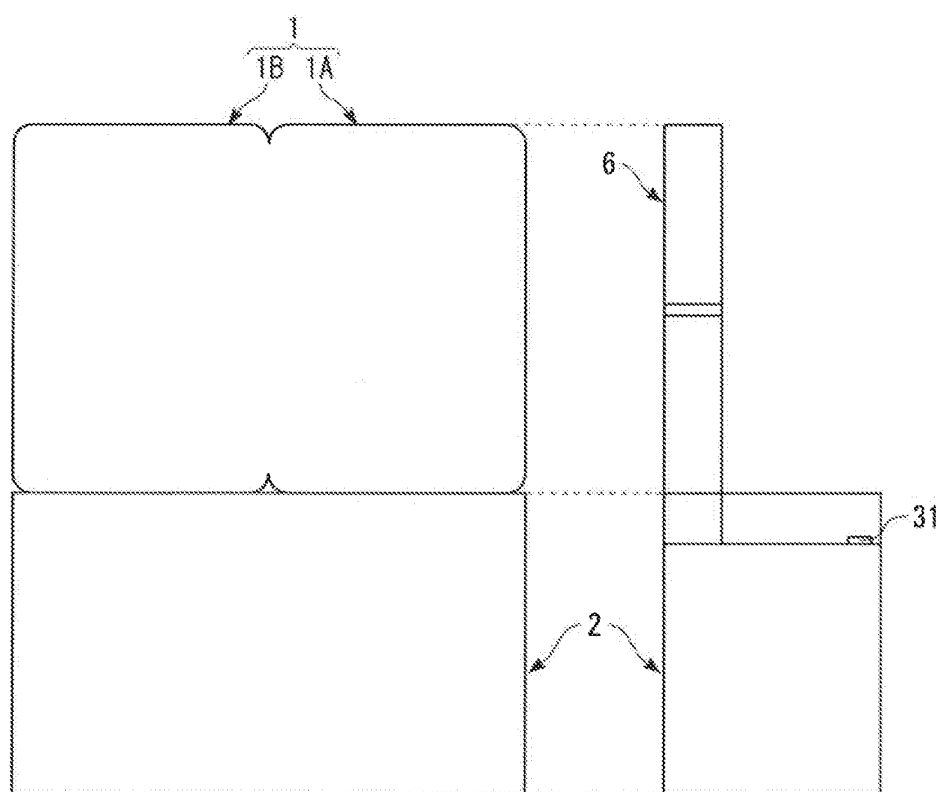


FIG.13

[図14]

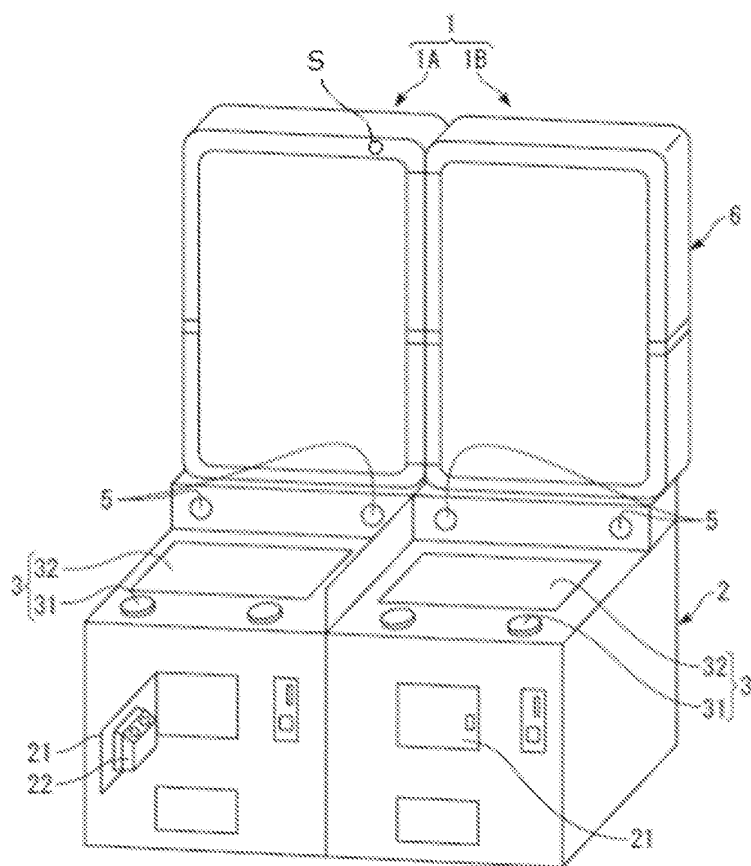


FIG.14

[図15]

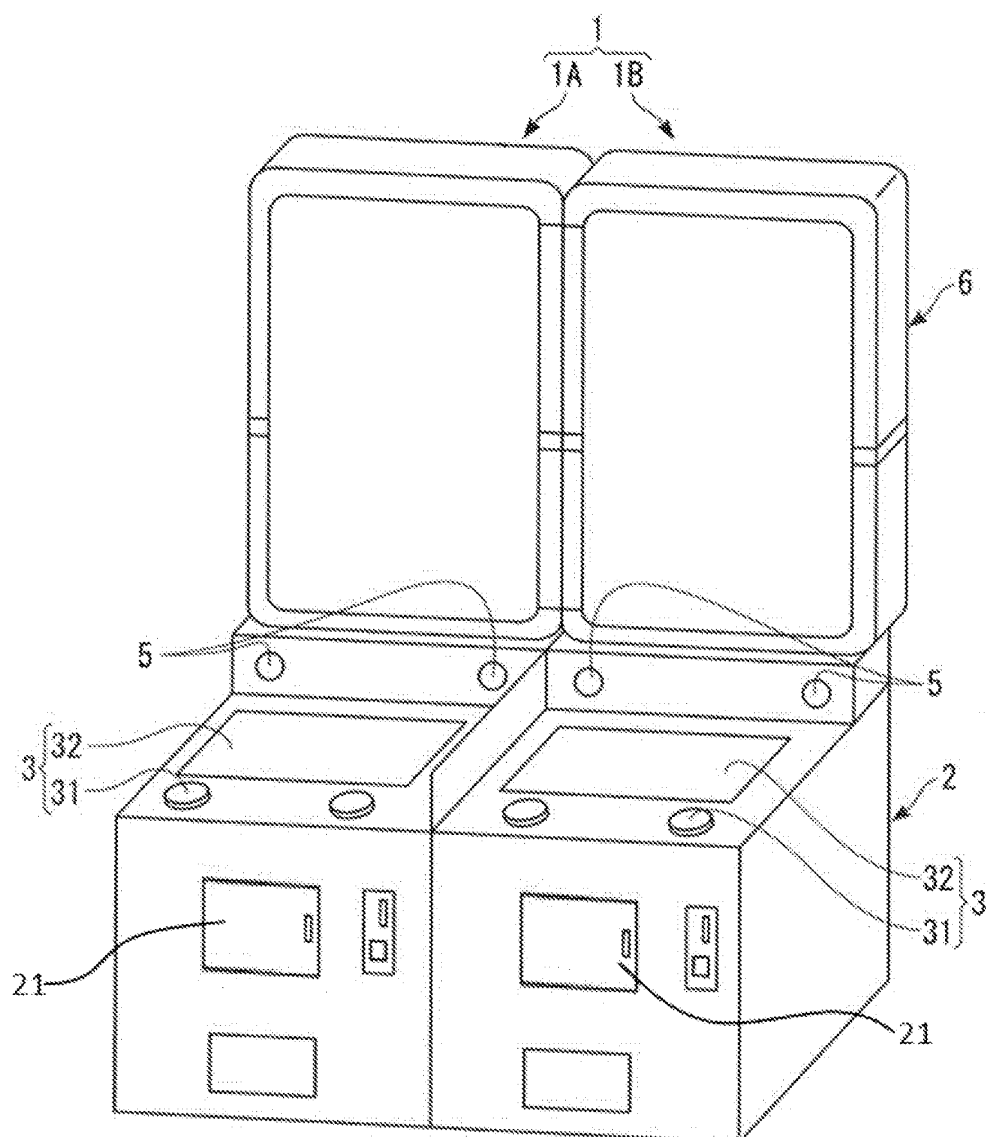


FIG.15

[図16]

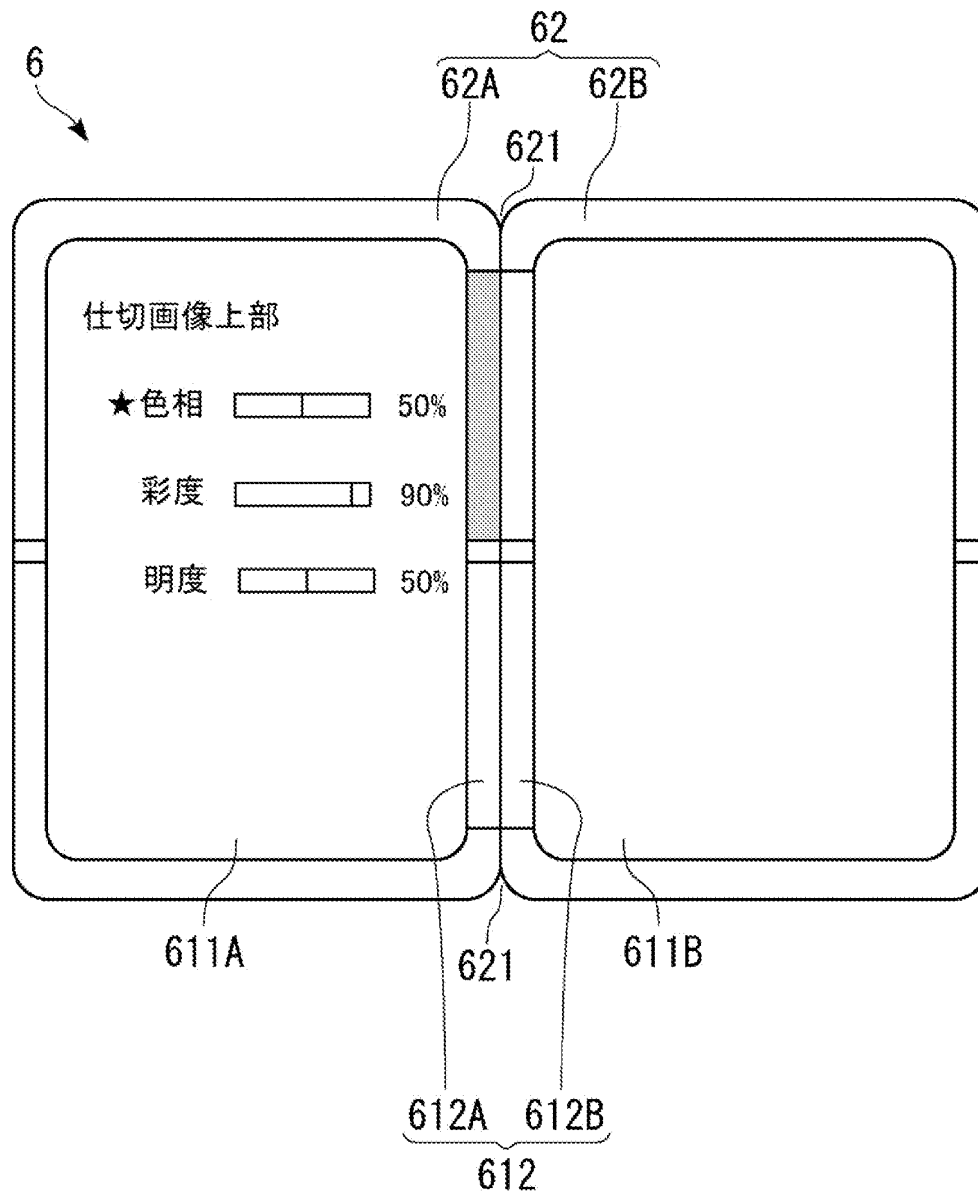


FIG.16