



[12] 发 明 专 利 说 明 书

[21] ZL 专利号 00800350.5

[45] 授权公告日 2005 年 6 月 8 日

[11] 授权公告号 CN 1204941C

[22] 申请日 2000.3.17 [21] 申请号 00800350.5

[30] 优先权

[32] 1999. 3.18 [33] JP [31] 73326/1999

[86] 国际申请 PCT/JP2000/001666 2000.3.17

[87] 国际公布 WO2000/054861 日 2000.9.21

[85] 进入国家阶段日期 2000.11.17

[71] 专利权人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京

[72] 发明人 铃木裕 宫串英明

审查员 陈善学

[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责
任公司

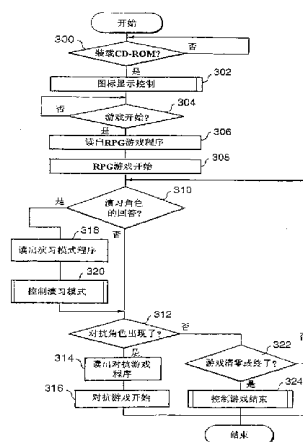
代理人 武玉琴 朱登河

权利要求书 3 页 说明书 13 页 附图 7 页

[54] 发明名称 图像处理装置和电子游戏装置

[57] 摘要

能够把演习模式插入上述 RPG 游戏程序中而没有不协调的感觉，由于去掉了与演习模式的差别，使选手没有游戏中途断掉的感觉，可消除因不顺畅而影响兴趣的问题。此外，过去难以存储的特殊技能的传授放在画面上容易存储，由于建立了新的传授系统，所以能集中进行游戏，能够提高对此游戏的兴趣。



5 1. 一种图象处理装置，包括：图象处理单元，可实现根据参加游戏的人的键操作赋予游戏角色以特殊的动作的图象处理动作，该图象处理单元是在输出单元中为了督促参加游戏的人键操作的与上述游戏角色动作相关的提示，并具有为了输出对应于上述游戏角色特殊动作提示的提示处理单元，其特征在于，一种特定技术的操作顺序隐藏在演习角色的提示中，直到游戏角色遇到演习角色之前，这种特定技术都是不能使用的。

10

2. 如权利要求 1 所述的图象处理装置，其特征为：上述图象处理单元具有使上述的参加游戏的人了解键操作的识别单元，以及判定此参加游戏的人的键操作与用上述提示处理单元得到的游戏角色的动作是否相符的判定单元。

15

3. 如权利要求 2 所述的图象处理装置，其特征为：在上述判定单元的判定结果为不相符的情况下，具有再提示处理单元，用于在上述的输出单元中输出对照上述特殊动作的修正建议的再提示。

20

4. 如权利要求 2 中任一项所述的图象处理装置，其特征为：根据用上述判定单元判定是否相符的判断结果，上述图象处理单元在子画面上显示应操作的多个键的符号。

25 5. 如权利要求 4 所述的图象处理装置，上述的相符判定在进行多次也不能得到相符结果的情况下，在上述子画面上进行显示。

30 6. 如权利要求 1 至权利要求 5 中任一项所述的图象处理装置，其特征为：在为实现上述游戏角色特殊动作的键操作中，在需要连续多次操作的情况下，使一个个的键操作作用提示输出，同时根据各个键所对应的动作来表示。

7. 装备权利要求 1 至权利要求 5 中任一项所述的图象处理装置的电子游戏机。

5 8. 一种设置图象处理装置的方法，包括的步骤是：设置图象处理单元，可实现根据参加游戏的人的键操作赋予游戏角色以特殊的动作的图象处理动作，其中，该图象处理单元的设置是在输出单元中为了督促参加游戏的人键操作的与上述游戏角色动作相关的提示，并在设置该图象处理单元的步骤中包括设置为了输出对应于上述游戏角色特殊动作提示的提示处理单元，一种特定技术的操作顺序隐藏在演习角色的提示中，直到游戏角色遇到演习角色之前，这种特定技术都是不能使用的。

10

 9. 如权利要求 8 所述的设置图象处理装置的方法，其中：上述设置图象处理单元的步骤包括设置使上述的参加游戏的人了解键操作的识别单元的步骤，以及设置判定此参加游戏的人的键操作与用上述提示处理单元得到的游戏角色的动作是否相符的判定单元的步骤。

15

 10. 如权利要求 8 所述的设置图象处理装置的方法，其中：在上述判定单元的判定结果为不相符的情况下，设置再提示处理单元的步骤，用于在上述的输出单元中输出对照上述特殊动作的修正建议的再提示。

20

 11. 如权利要求 9 所述的设置图象处理装置的方法，其中，根据用上述判定单元判定是否相符的判断结果，上述图象处理单元在子画面上显示应操作的多个键的符号。

25

 12. 如权利要求 11 所述的设置图象处理装置的方法，上述的相符判定在进行多次也不能得到相符结果的情况下，在上述子画面上进行显示。

30

- 5 13. 如权利要求 8 至权利要求 12 中任一项所述的设置图象处理装置的方法，其中：在为实现上述游戏角色特殊动作的键操作中，在需要连续多次操作的情况下，使一个个的键操作用提示输出，同时根据各个键所对应的动作来表示。

图象处理装置和电子游戏装置

5 技术领域

本发明涉及图象处理装置，特别涉及执行电视游戏装置用程序的图象处理装置。

背景技术

10 近年来提供的游戏装置特别是家庭用电视游戏机用的游戏程序多为模拟游戏。所谓模拟游戏是指一边在体验比赛中登场的人物之间格斗、赛车等活动游戏，同时也是与别的人或与计算机比赛游戏的优劣为目的的。特别是在格斗的模拟游戏中，参加游戏的人能够操纵设在控制器中的用于给游戏机主体操作信号的多个键，来控制格斗中登场人物等角色的行为。人物等角色的行为是多姿多彩的，参加游戏的人通过多个操作键的组合能够把特殊的格斗技能赋予游戏中登场的游戏角色。一般象这样操纵特殊的键，为了要熟练，要注意所谓的键操作的练习场面，在所述的模拟游戏中被称为“演习模式”。参加游戏的人根据自身的意愿可以在活动游戏开始前或游戏中进入此模式。

20

在这种演习模式中，操作画面的键的种类和按键等的操作顺序以窗口的形式显示。参加游戏的人通过按所显示的顺序按键选出相应角色等游戏角色的特殊技能。在不能按所显示的键操作来操作键的情况下，游戏角色就不能选出所希望的特殊技能。参加游戏的人可以通过练习键操作直到能使游戏角色施展出这种特殊技能为止。

25

参加游戏的人积累了某种程度的练习后结束这种演习模式，使活动游戏场面开始或恢复到活动游戏场面。

30

在被称为滚动演播游戏的按特定情节展开的游戏中也采用了模拟

游戏的要点。此类游戏在情节展开过程中要出现所述的模拟的模式，在此类游戏中参加游戏的人也能进入演习模式，为得到上述特殊技能练习键操作。

5 此游戏程序在情节展开过程中使格斗和对抗等的模拟部分一展开，情节进行的模拟场面可保存到结束。

所谓情节可以理解为例如象小说一样，是在一定概念下展开的脚本。

10

上述以前的游戏用图象处理装置中有如下问题。如上所述，为了要在游戏画面中让游戏角色施展出特殊技能，键的操作形式是用操纵的键的符号及其顺序显示。

15 可是参加游戏的人在演习模式终了后，要记住这样键的符号排列不是那么容易的。

此外在上述滚动演播游戏中参加游戏的人有必要进入演习模式进行某种程度操纵键的训练，在具有情节的游戏过程中一进入以前的演习模式，情节的展开就要暂时停止，所以存在有使参加游戏的人出现紧张或降低参加游戏的人的兴趣的问题。

20

本发明的目的是为了传授使参加游戏的人容易记住的键的操纵方法，提供一种图象处理装置，它具有新的传授键操作方法的系统。

25

再有其目的是提供一种图象处理装置，在滚动演播游戏中，参加游戏的人即使选择了练习键操作的场面，也尽可能不使参加游戏的人有因情节停止带来的紧张。此外要获得备有此图象处理装置的电子游戏装置，以及获得记录能达到上述目的的程序存储介质也是本发明的目的。

30

发明内容

本发明的图象处理装置具有实现图象处理动作的图象处理单元，能够根据参加游戏的人的操纵键给游戏角色以特殊的动作，其特征在于，该图象处理单元是以图象显示单元和声音输出单元敦促参加游戏的人进行键操作的提示，并具有提示处理单元，用于把对应于上述游戏角色特殊动作的提示输出到上述图象处理单元。提示是以文字和图象等形式显示，还可以以别的形式显示，或者再加上声音的形式输出都可以。

用操纵键给游戏角色以特殊动作的情况下，熟练的人和初学的人其操纵方法会出现很大不同，也会影响到游戏的进行。

关于对应于特殊动作的键操作，在手册和进攻策略书中都记载着其操作顺序，初学的人首先必须记住对应于特殊动作的键的位置。在本发明中通过提示处理单元用提示的形式在输出单元教授对应特殊动作的键操作。

也就是说通过用提示的形式，能够在遵从游戏进行的状态下掌握操作的顺序。以此不给参加游戏的人带来情节停止而产生的紧张。

作为上述发明的实施例，利用上述图象处理单元的识别单元来识别上述参加游戏的人的键操作，通过设置的判定此参加游戏的人的键操作是否与上述提示处理单元中的游戏角色动作一致的判定单元，能够确认参加游戏的人自身的键操作是否正确。也就是说，了解掌握的键操作顺序的熟练程度，为了在参加游戏的人之间有不同的、拿手的特殊动作等，增加在游戏进行中的应用目的和范围的变化，更能提高游戏的兴趣。

在上述判定单元的判定结果中，在参加游戏的人键操作不正确，

也就是说和原来的键操作不符的情况下，在再提示处理单元中例如反复练习此键操作和提出键操作的修正建议，在显示单元中显示再提示，可以了解键操作的熟练程度。

- 5 另一方面，在相符的情况下，在上述再提示处理单元中通过在显示单元中表示对此键操作的称赞的提示等，肯定键操作的提示，可以给参加游戏的人以安心感和优越感。

- 10 在这里，相符与否，以及表明操作的多个键与动作的关系也可以在子画面上显示，利用在此子画面的显示，参加游戏的人即使记不住该键与动作的对应关系，不用看手册和进攻策略书等也能进行键操作。此外用在子画面显示，能够防止因在游戏显示画面内显示键符号等而影响游戏的兴趣。

- 15 再有向此子画面进行上述的显示时的实施方案不用从最初显示，也可以显示利用判定单元多次进行相符与否的判定还不相符的情况。也就是说，参加游戏的人不看子画面也有人能掌握，也有人做多少次也不行。

- 20 从开始就在子画面上显示的话，会减少上述参加游戏的人水平的差异，具有谁都能轻松玩的效果，至少也需要给灵巧的人以优越感。而开始在子画面什么也不显示，只对试了几次也不能判定相符与否的人在子画面显示操作顺序的话，可以解决上述二个相互矛盾的问题。再有作为其他的形式不用子画面显示，而也可以改为以声音来输出显示键操作的形式，另外提示也可以以文字和图象等的映象来表示。
- 25

在需要连续多次键操作的情况下，可以把以个个键操作以提示形式显示，同时用游戏角色的动作表现，参加游戏的人抓住这个动作的图形掌握键操作顺序的话，可以以按游戏进行的形式练习键操作。

附图说明

图 1 为表示应用本发明的图象处理装置的游戏装置的外观透视图；

图 2 为连接本实施例的游戏装置控制器正视图；

5 图 3 为可以连接本实施例的游戏装置或控制器的存储器卡的透视图；

图 4 为表示在控制器上安装了存储器卡的状态的正视图；

图 5 表示把本实施例的游戏装置连接在监视器上进行游戏时情况的模式图；

10 图 6 为表示执行应用本实施例的游戏软件控制流程图；以及
图 7 表示图 6 的控制流程图中的演习模式子程序的控制流程图。

具体实施方式

图 1 表示应用本发明图象处理装置的游戏装置 250 的主体。

15 游戏装置 250 的上面在中间设置有可开闭的圆形盖 252，在左右设有电源开关 254 和开闭开关 256。盖 252 为通过按下开闭开关 256 可打开的结构。

20 在此盖 252 打开状态下，可以把作为存储游戏程序的存储介质的 CD-ROM 等装在游戏装置 250 中。此外，存储介质也可以是 DVD 等其他的介质。也包括互联网、个人用微型计算机通讯上的服务器等的通信介质。

25 游戏装置 250 的前侧面设 4 个插座 258。在这些插座 258 上可以连接下述的控制器 220（参照图 2）的插头 240，最多可以连接 4 个控制器 220。

30 如图 2 所示，可以连接上述插座 258 的控制器 220 在上面的操作面中间的下方设有开始按钮 222。在上面的操作面左侧设有用于指示方

向的模拟方向键 224 和数字方向键 226。在上面的操作面的右侧设有 4 个指示按钮 228A、228B、228C、228D。

5 控制器 220 的手握部位 230L 背侧的操作面上设有左指示杆（图中省略），手握部位 230R 背面的操作面上设有右指示杆（图中省略）。

开始按钮 222 是按一次可以输入单一指示类型的指示按钮。此开始按钮 222 由于被设在上面的操作面中间的下部，频繁按是困难的，主要用于指示游戏开始等没有必要在游戏中使用的指示。

10

模拟方向键 224 是能指示 360° 所有方向的连续方向指示，进行所谓模拟方向指示，数字方向键 226 是仅预先确定的 8 个方向的不连续的方向指示，进行所谓数字方向指示。模拟方向键 224、数字方向键 226 设在上面操作面的左侧，通常选手用左手大拇指操作。

15

指示按钮 228A、228B、228C、228D 是按一次可以输入单一指示类型的指示按钮。这些指示按钮 228A、228B、228C、228D 设在上面的操作面的右侧，通常选手用右手大拇指操作。

20

图中省略的左指示杆和右指示杆可以通过向使用者的方向拉而输入连续变化的指示量。选手用左手或右手握控制器 220 时，用除大拇指以外的手指，例如食指或中指向眼前拉，使左指示杆和右指示杆进行旋转操作，相应该旋转操作角度可以给出连续变化的指示量。

25

在控制器 220 的上部设置有槽 234，用以安装后面介绍的兼作便携式游戏机用的存储器卡 200（以下简称存储器卡，参照图 3）。槽 234 被做成上下两层的结构，可分别安装上述存储器卡（参照图 4）。

30

控制器 220 的上面的操作面的上部开有窗口 236，可以看到在上侧面装着的存储器卡 200 的一部分。

控制器 220 的连接电缆 238 从左右的手握部位 230L、230R 之间向选手一侧伸出。在此连接电缆 238 的头部装有用于与上述游戏装置 250 的插座 258 连接的插头 240。

5

如图 3 所示,存储器卡 200 在外壳 202 的表面上部装有小型的 LCD (液晶显示) 204, 在 LCD 204 的下部设有操作按钮 206。操作按钮 206 设有方向键 206X、指示键 206A、206B、206C、206D。

10 在外壳 202 的上端, 也就是 LCD 204 的上部设有连接插件 210、212, 平常用盖 208 盖住。在单独使用存储器卡 200 时, 连接插件 210、212 雌雄成对, 把盖 208 取下, 可连接别的存储器卡 200。

15 在存储器卡 200 的外壳 202 的两个侧面设有导向沟 214。因此可以顺利插入控制器 220 和游戏装置 250 的槽 234。图 4 中表示向控制器 220 安装的状态。在本实施例的游戏中, 推荐在这种状态下使用, 适用于把从窗口 236 露出的 LCD 204 作为子画面。

20 存储器卡 200 的外壳 202 的两个侧面设有定位钮 216, 夹住定位钮 216 向外拉可以使存储器卡 200 脱开。

25 图 5 表示与本实施例的游戏装置 250 和家庭用的电视监视器 280 (以下简称监视器 280) 连接状态的模式图。表示在监视器 280 上连有被装在游戏装置中的 CD-ROM 程序化的游戏软件的一种情况。

25

在本实施例适用的游戏中混有所谓 RPG 游戏(滚动播放游戏)和对抗游戏, 其内容是规定的角色(主人公)按规定的情节进行游戏, 途中与偶然遇到的各种各样的角色(对抗对手)格斗, 胜利者夺得主人公的角色, 获得有利的条件(如寿命的点数等), 达到最终目的。

30

此游戏软件中备有所谓的演习模式（为了能使出与对抗对手对抗时的技巧练习键操作顺序的模式）。此演习模式是利用在故事画面上主人公角色与在 RPG 游戏中构成场景的一部分的演习角色相遇而起作用的。

5

也就是说，可以在与游戏进行相同的状态下实施演习模式。

更详细地说，如在上述监视器 280 中所示，主人公角色与演习角色相遇，进行规定的对话，最终对是否接受传授技巧的询问的问题（监视器 280 中以是/否（YES/NO）表示），在选择了 YES 时，就变成演习模式。

10

在此演习模式中，在监视器 280 上被表示成演习角色的提示（当然也可以与声音输出并用），在此提示中说明键操作顺序，而且表示演习角色的动作。例如图 5 的提示“向前两步接着拳打和脚踢”，它的意思是“向前两步”表示在手册上预先规定的数字式方向键 226 的“向前的按钮要按两次”，“接着拳打和脚踢”表示要接着按在手册上预先规定的“拳打按钮（在这里是指示按钮 228A）和脚踢按钮（在这里是指示按钮 228D）”，按照这样的操作就能使主人公角色动作。此外，也可以根据主人公角色的动作来判断与应传授的技能是否相符。

15

20

也就是说，若相符的话，表示出对主人公角色称赞的提示，若不相符的话，表示出这个意思的提示，同时表示出什么地方不好了的修正提示。

25

由于此演习模式的背景图象与 RPG 游戏相同，选手可以在继续进行 RPG 游戏的感觉中进行演习模式。

使用本实施例在上述存储器卡 200 的 LCD 204 上可显示出调用需传授技能的操作键的操作顺序。也就是说，此 LCD 204 显示的内容是

30

作为适应各种各样情况的帮助画面来使用。因此选手不用一次次看手册和进攻策略书，也能使用操作键并了解操作顺序。

下面按图 6 和图 7 的流程图说明本实施例的作用。

5

图 6 表示游戏整体的控制流程图。

第 300 步判断是否安装了作为本实施例说明的游戏软件的 CD-ROM，得到肯定判断的话，进入第 302 步，开始读取 CD-ROM 的数据，进行最初的图标控制。

10

此图标控制一结束就从第 302 步移向 304 步，判断是否操作了使游戏开始的开始按钮 222。在第 304 步得到肯定判断的话，移向第 306 步，读出作为本游戏基础的 RPG 程序，然后在 308 步开始此 RPG 游戏。因此开始进行游戏，选手操作控制器 220 的各种操作按钮，即能进行游戏。再有此游戏开始记录到现在为止的游戏经历状态时，也可以读出此记录，也可以从上次游戏结束时刻重新开始记录。

15

在进行 RPG 游戏中，在画面上出现演习角色，存在为进行传授特殊技能的场面。

20

此时演习角色的各种各样的提示（例如此时传授的技能的内容和它的效果等）与声音和显示并用输出，最终提出是否接受传授的技能（YES/NO）（第 310 步）。与此同时，在监视器 280 的画面上显示出“YES/NO”，选手选择操作控制器 220 的模拟方向键 224 的左右侧，利用操作指示按钮 228A、228B、228C、228D 的某个按钮，决定 YES 或 NO。

25

在这里 NO，也就是说选择了不要传授技能时，游戏应继续进行，移向第 312 步。

30

在第 312 步,有在 RPG 游戏进行中与对抗的角色偶然相遇的场面。这个对抗角色一出现,从第 312 步移向第 314 步,读出对抗游戏程序,然后在第 316 步开始对抗游戏。

5

在此对抗游戏中,实际上主人公角色要与对抗的角色进行格斗,操纵控制器 220 的各种操作按钮施展出技能格斗。随着格斗的进行,各自拥有的生命力减少,谁先没有生命力谁为战败方。

10

在这样的对抗中,一般若使用除拳打、脚踢等以外的特殊技能(例如旋风脚等)的话,能大幅度减少上述的生命力,变得更有利。在第 316 步的对抗游戏一结束就返回到第 310 步。

15

然后在第 310 步选择 YES 的话,就移向第 318 步,读出演习模式程序。接着在第 320 步执行演习模式控制。关于此演习模式将用图 7 在后文说明。

20

第 320 步的演习模式结束或是在第 310 步选择 NO 来到第 312 步时,在对抗角色不存在的情况下,移向第 322 步,要判断游戏清零还是游戏終了,在否定判定的情况下,返回第 310 步。在肯定判定的情况下,移向第 324 步,执行结束游戏的控制,过程结束。

25

也就是说,一般在正在进行 RPG 游戏期间,是以第 310 步、第 312 步、第 322 步为基本循环反复进行,在对抗角色出现了的情况下,执行对抗模式,在选择演习模式的情况下,执行演习模式,最终返回到上述的基本循环中。

下面根据图 7 来说明演习模式的控制程序。

30

一进入演习模式,演习角色会说很多话(第 350 步)。其中也包

括与游戏进行毫无关系的内容，这在提高游戏的趣味性上是一重要因素。

5 此提示中隐藏着特殊技能的操作顺序。例如图 5 的监视器 280 上记载的提示“向前两步接着拳打和脚踢”，隐藏着以下的意思。

10 也就是说，“向前两步”表示在手册上预先规定的数字式方向键 226 的“向前的按钮要按两次”，“接着拳打和脚踢”表示要接着按在手册上预先规定的“拳打按钮（在这里是指示按钮 228A）和脚踢按钮（在这里是指示按钮 228D）”。

 选手读了此提示（以及听到），根据它的内容进行操作，能使主人公角色动作（第 352 步）。

15 在下面的第 354 步中，分析这个主人公角色的动作，接着在第 356 步，判断与应传授的技能是否相符。

20 其第 356 步判断的结果相符的话，移向第 358 步，显示对主人公角色称赞的提示。然后在第 360 步督促判断是否继续进行演习模式，在继续的情况下，返回第 350 步。在不继续的情况下，返回图 6 的程序。

25 另一方面在第 356 步，在判定为不相符的情况下，从第 356 步移向第 362 步，显示出是 NG 意思的提示，同时显示出什么地方有问题的用于修正的提示。随后在第 364 步督促判断演习模式是否继续进行，在继续的情况下，返回第 352 步。在不继续的情况下，返回图 6 的程序。

30 这样在 RPG 游戏进行中，能够以与其场景同维的状态执行演习模式，由于此演习模式中的背景图象与 RPG 的游戏相同，选手可以在继

续 RPG 游戏的感觉中进行演习模式。

这样，以本实施例在由 RPG 游戏程序、对抗游戏程序的组合作成的
的游戏软件中，能够把演习模式插入上述 RPG 游戏程序中而没有不协
5 调的感觉，由于去掉了与演习模式的差别，使选手没有游戏中途断掉
的感觉，可消除使人扫兴的不协调。

把以前对照进攻策略书操作的、难记的特殊技能的传授放在画面
上容易存储，建立了新的传授系统，所以能集中进行游戏，能够提高
10 对此游戏的兴趣。

本实施例中，用在监视器 280 上显示的提示，传授为掌握技能的
键的操作方法，然而也可以在存储器卡 200 的 LCD 204 上显示操作键
及其操作顺序。

15 作为该 LCD 204 的显示方法，即可以在进入演习模式时立即显示，
也可以在从超过预先设定的判定 NG 的结果次数时开始显示。这要根据
选手的情况，尽管特别喜欢按照监视器 280 的动作传授，但只要稍微
看一眼 LCD 204 就行，由于会影响兴趣，在最开始就预先停止 LCD 204
20 的显示。可是对不熟练的人和不太灵巧的选手，会有因没正确理解画
面上的动作和键操作的关系，也有做了几次都不行的情况。这样即影
响了游戏的进行，又降低了选手兴趣。对于几次发生 NG 的选手，通过
在 LCD 204 上显示出键操作顺序等，不管熟练的人还是不熟练的人、
灵巧、不灵巧，这样就能够高高兴兴地玩游戏。

25 作为 LCD 204 的显示形式，也可以根据主人公角色的寿命的点数
进行显示。也就是说寿命的点数多时，由于即使 1~2 次与对抗角色格
斗游戏也不终了，传授技能困难（在 LCD 204 未显示）。另一方面寿
命点数少时，由于与对抗角色 1 次格斗游戏就终了，传授技能容易（在
30 LCD 204 显示）。再有用开始预先设定的模式也行。

产业上利用的可能性

5 如以上说明所述，本发明是一个为传授参加游戏的人容易存储的键操作的新的传授键操作的系统，具有在滚动演播游戏中即使参加游戏的人选择了练习键操作的场面，尽量不使参加游戏的人产生因情节停止而出现的紧张的效果。

图1

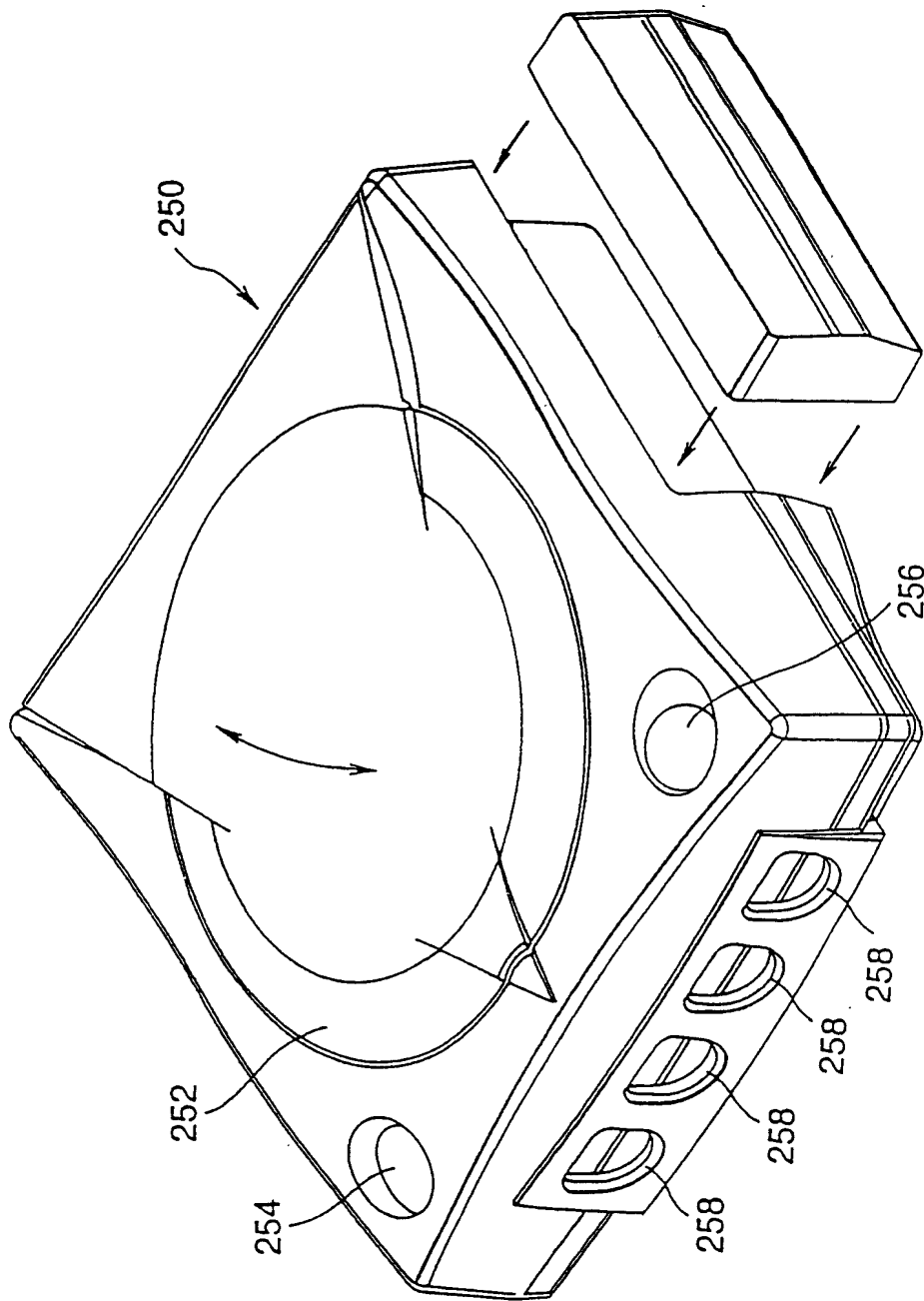


图 2

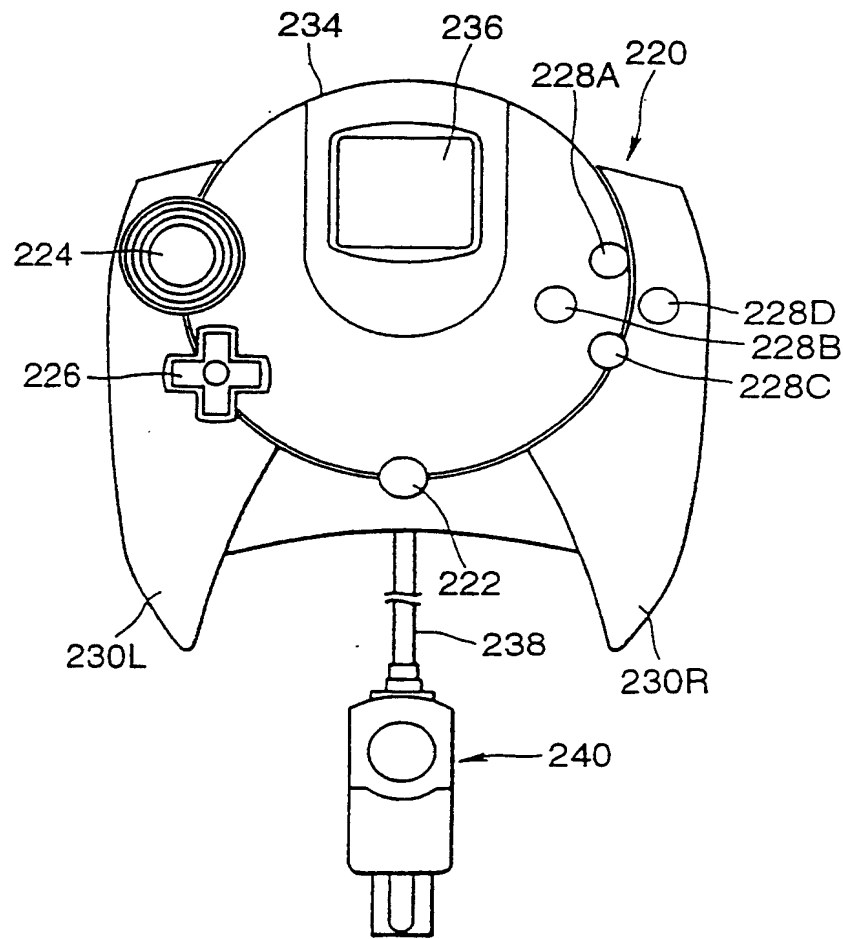


图 3

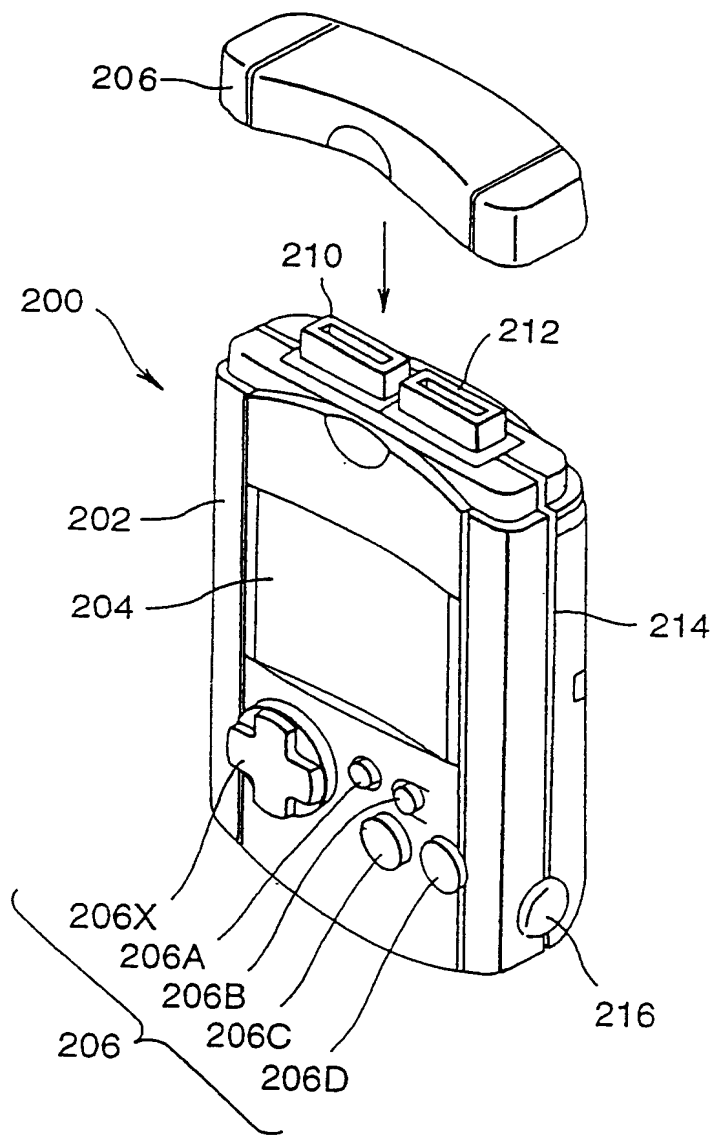


图 4

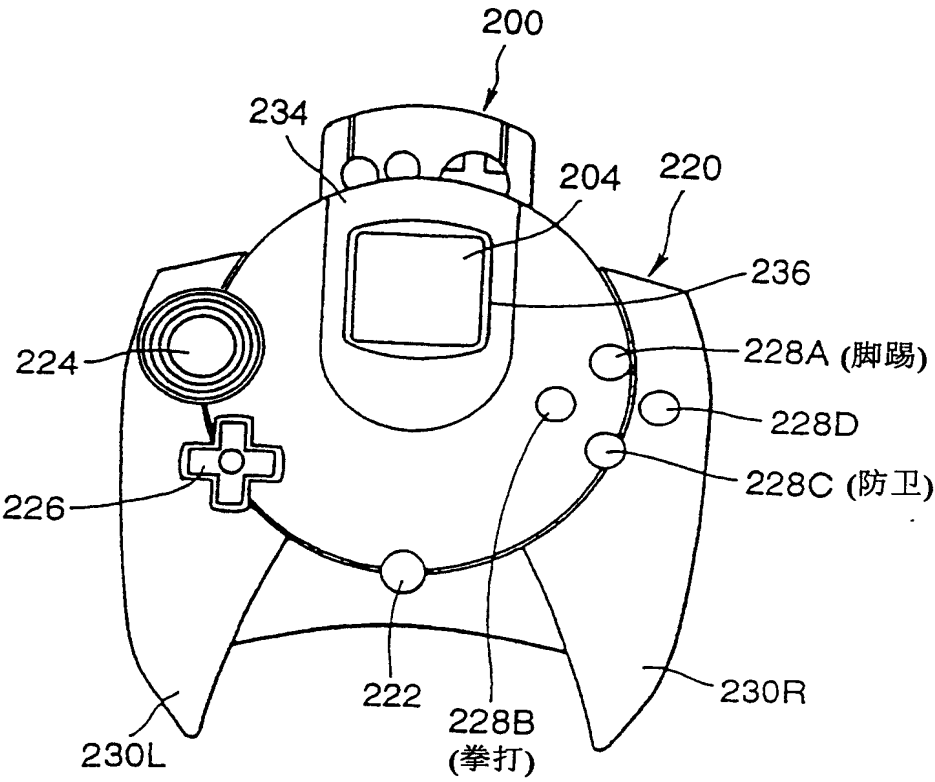


图5

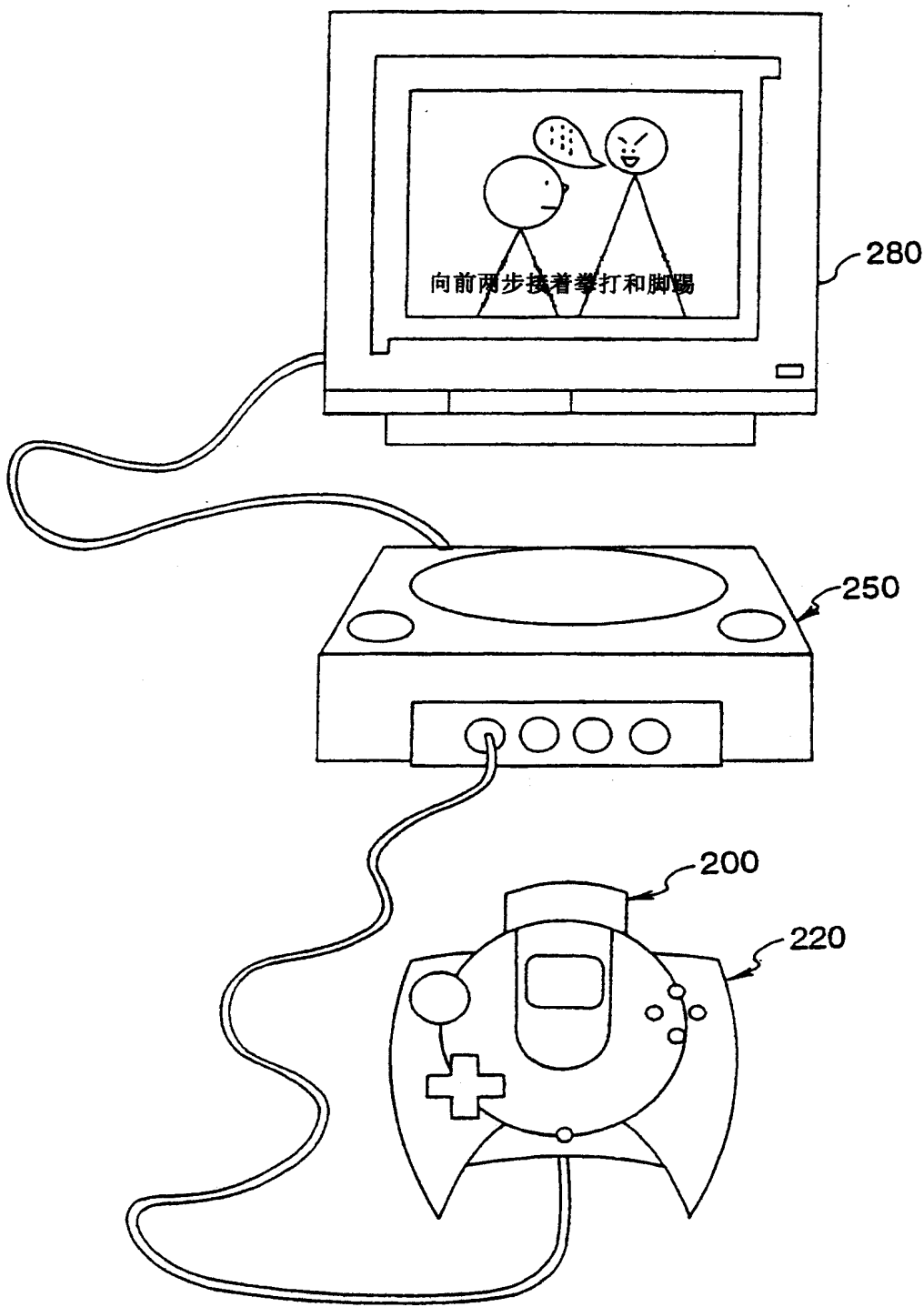


图6

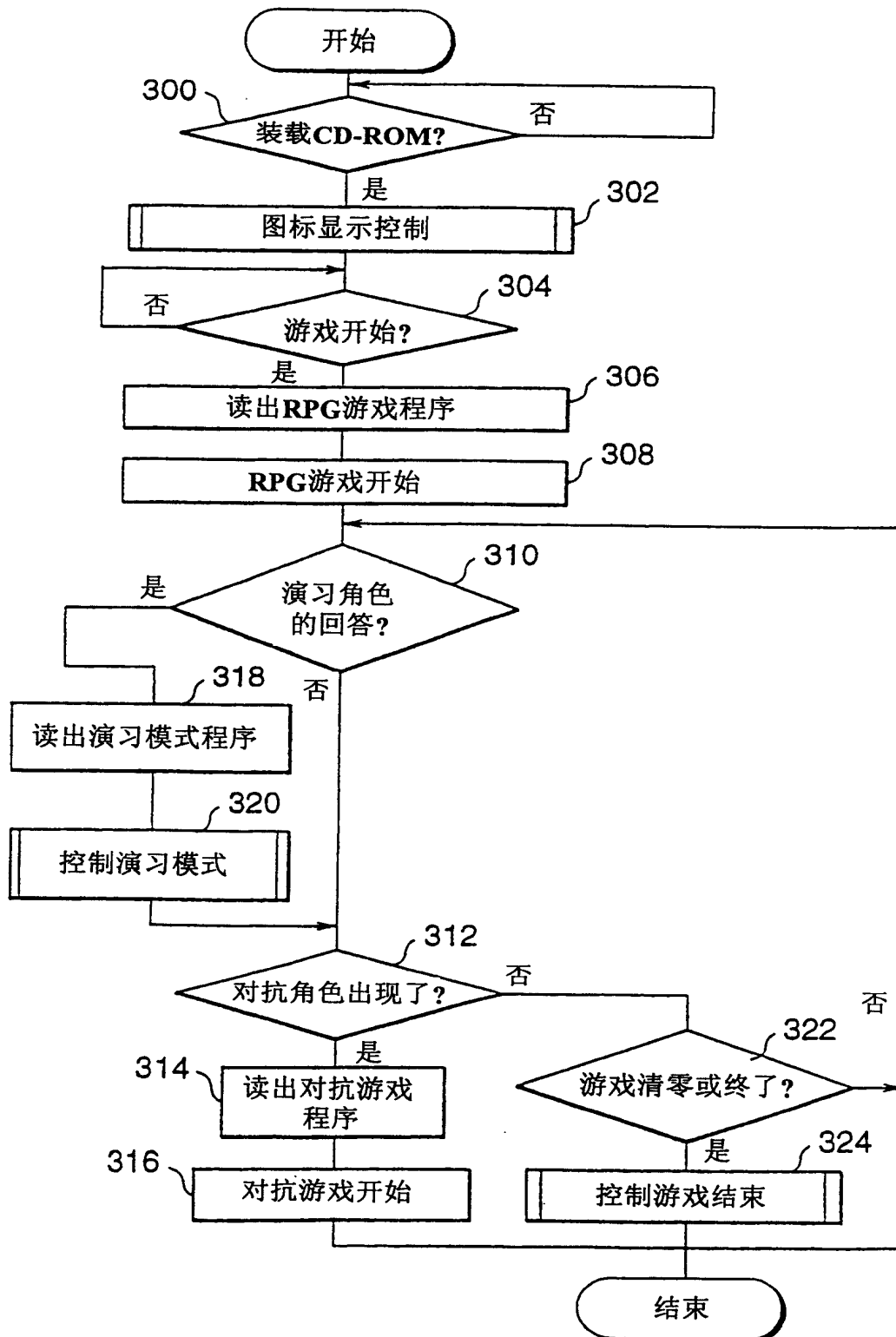


图7

