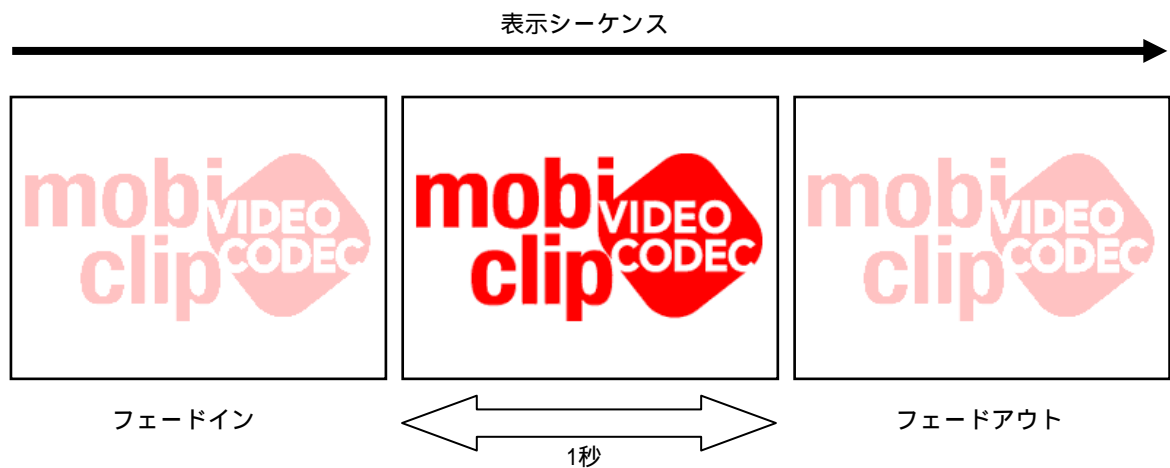


## 表示条件

### 表示時間

ゲームを開始する前に 1 秒以上、画面に指定されたロゴ（下記のいずれかの**画像データ**）を表示して下さい。**画像データ**に関して、1 秒間の変更を加えないで下さい。前後にフェードイン効果やフェードアウト効果を使用するような場合でも、1 秒間はそのような効果を加えないでロゴを表示するようにお願いします。



ロゴを 1 秒間表示した後は、ボタン操作等でロゴの表示をスキップしていただいてもかまいません。

### 画像データ

ライブラリの配布パッケージには、以下のロゴが含まれています。

*Mobiclip/data/logo/*

以下の画像データの中から適切なものを選択して、使用することができます。

#### A- オリジナル・ロゴ



*MobiclipOriginal.bmp*

基本的にはこのロゴを使用するようにして下さい。色とデザインは変更しないで下さい。

---

## B- 背景色、静止画、背景アニメーション対応ロゴ



*MobiclipBlackForBackground.bmp*

*MobiclipWhiteForBackground.bmp*

これら2種類のロゴは、なんらかの創作上の理由でオリジナル・ロゴの採用が難しい場合のみ使用して下さい。MobiclipBlackForBackground.bmpの白色の部分、MobiclipWhiteForBackground.bmpの黒色の部分は、「抜き」として切り取って下さい。「抜き」の部分は、背景色、静止画、背景アニメーションと差し替えてもらってかまいません。黒文字のMobiclipBlackForBackground.bmpは、明るい背景を用いる場合に使用して下さい。白文字のMobiclipWhiteForBackground.bmpは、背景が暗い時に使用して下さい。ロゴが容易に識別できるように、背景の色、アニメーション等を調節して下さい。

## C- 回転ロゴ



*MobiclipOriginal\_ROTATED.bmp*



*MobiclipBlackForBackgroundROTATED.bmp*



*MobiclipWhiteForBackgroundROTATED.bmp*

ゲームが縦向き（NINTENDO DSを縦にして使用）の場合、これらのロゴを使用してもかまいません。各ロゴの使用方法は、上記の「A- オリジナル・ロゴ」、「B- 背景色、静止画、背景アニメーション対応ロゴ」の使用方法に準拠します。