

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3702283号
(P3702283)

(45) 発行日 平成17年10月5日(2005.10.5)

(24) 登録日 平成17年7月22日(2005.7.22)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 13/12

F I

A63F 13/12

C

請求項の数 2 (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2003-435001 (P2003-435001)	(73) 特許権者	000135748
(22) 出願日	平成15年12月26日 (2003.12.26)		株式会社バンダイ
(65) 公開番号	特開2005-192599 (P2005-192599A)		東京都台東区駒形一丁目4番8号
(43) 公開日	平成17年7月21日 (2005.7.21)	(73) 特許権者	597047130
審査請求日	平成16年3月5日 (2004.3.5)		株式会社ウイズ
			東京都中央区日本橋浜町3丁目4番3号
		(74) 代理人	100081363
			弁理士 高田 修治
		(72) 発明者	村瀬 和絵
			東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会 社バンダイ内
		(72) 発明者	横井 昭裕
			東京都中央区日本橋浜町3丁目4番3号 株式会社ウイズ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 通信ゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

通信ゲーム装置であって、

演算処理部と、

当該演算処理部により通信ゲーム装置を制御せしめる制御プログラムを記憶するプログラム記憶部と、

画像IDと、当該画像IDに対応付けられたキャラクター画像を記憶する画像記憶部と、

遊戯者によって操作可能な操作部と、

少なくとも前記キャラクター画像の画像ID、前記演算処理部が前記制御プログラムに基づいて通信ゲーム装置に付与した機体ID、使用者が前記操作部により任意で決定した任意データを含むパラメーターを記憶するパラメーター記憶部と、

自機の仮想生命体として、前記演算処理部が前記画像記憶部から読み出した、前記パラメーター記憶部に記憶されたパラメーター中の画像IDに対応するキャラクター画像を表示可能な表示部と、

前記パラメーター記憶部に記憶されたパラメーターを他の通信ゲーム装置に送信可能な送信部と、

前記他の通信ゲーム装置から送信されたパラメーターを受信可能な受信部と、

前記受信部により受信されたパラメーターを機体IDおよび任意データ毎に記憶可能な通信相手記憶部とからなり、

10

20

前記演算処理部は、

前記制御プログラムに基づき、前記通信相手記憶部に記憶されているパラメーターを前記表示部にリスト表示する制御と、

前記受信部で前記他の通信ゲーム装置のパラメーターを受信したとき、前記通信相手記憶部を参照し前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されているか否かを判断する判断制御と、

前記判断制御において前記通信相手記憶部に前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されていると判断したとき、当該記憶されているパラメーターを前記受信されたパラメーターに更新する更新制御と、

10

前記判断制御において前記通信相手記憶部に前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されていないと判断したとき、前記受信されたパラメーターを前記通信相手記憶部に記憶する新規記憶制御とを行なうことを特徴とする通信ゲーム装置。

【請求項2】

請求項1記載の通信ゲーム装置であって、

前記画像記憶部に記憶されているキャラクター画像の種類、または、キャラクター画像と前記IDの対応付けに応じて決定される記憶画像コードを記憶したコード記憶部を有し、

前記送信部は、前記他の通信ゲーム装置に前記パラメーターとともに前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードを送信可能であり、

20

前記受信部は、前記他の通信ゲーム装置から送信されたパラメーターとともに前記他の通信ゲーム装置から送信された記憶画像コードを受信可能であり、

前記画像記憶部は記憶画像コード不一致画像を記憶しており、

前記演算処理部は、

前記制御プログラムに基づき、前記受信部で受信された前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードを比較する認識コード比較制御と、

前記認識コード比較制御において前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードが同一であると判断したとき、前記受信部により受信されたパラメーター中の画像IDに対応するキャラクター画像を前記画像記憶部から読み出し、前記他の通信ゲーム装置の仮想生命体として前記表示部に表示する制御と、

30

前記記憶画像コード比較制御において前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードが異なると判断したとき、前記記憶画像コード不一致画像を前記画像記憶部から読み出し、前記他の通信ゲーム装置の仮想生命体として前記表示部に表示する制御とを行なうことを特徴とする請求項1記載の通信ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

本願発明は、通信ゲーム装置に関する。特に、複数の通信ゲーム装置と通信行い、通信相手となるゲーム装置の情報を記憶することができるゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、相手機と通信を行う液晶ゲーム装置に関する出願として「接続対戦型液晶ゲーム機および接続対戦型液晶ゲーム方法」(特許文献1)が知られている。当該特許文献1には、液晶画面に表示されるキャラクターに仮想的な経験を積ませて成長させ、成長したキャラクターと同様に成長させた他機のキャラクターを通信により対戦させ、勝敗等を定める技術が開示されている。

50

【特許文献1】特開平10-263212号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上記従来の液晶ゲーム装置は、単純に相手機との間で通信を行うことにより、自機のキャラクターと相手機のキャラクターとを対戦させるものであって、対戦した相手機に関する情報を記憶して、当該対戦相手に関する情報を以後繰り返し行われるゲーム等に反映させることが出来ないものであった。

【0004】

本願発明は上記従来の技術に鑑み発明されたものであって、複数の相手機との間で通信を行って相手機が有するキャラクターと種々のゲーム、シミュレーション等を行い、通信した相手機のキャラクターに関する情報を記憶することにより次回以降の通信時に当該記憶した情報を加味した演算処理を行い、記憶した相手機のキャラクターとの通信履歴や種々の情報をゲームやシミュレーションの内容に反映することが出来る通信ゲーム装置および周辺技術の提供を課題とする。

10

また、相手機との通信の際、相手機のキャラクターを自機の表示画面に表示させることが出来る通信ゲーム装置であって、データサイズの大きいキャラクター画像のデータ自体を送受信することが無い通信ゲーム装置を提供することを課題とする。

さらに、自機とは異なるバージョンの通信ゲーム装置との間で通信を行う場合、相手機のキャラクターに関する画像データを予め記憶していなくても、相手機のキャラクターを自機の表示画面に表示しているかのように他の代替画像を表示し、バージョンの異なる装置間であっても円滑に通信ゲームやシミュレーション等を行うことが出来る通信ゲーム装置を提供することを課題とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本願発明は上記課題に鑑み、請求項1記載の発明は以下に述べる手段を有する。すなわち、

通信ゲーム装置であって、

演算処理部と、

当該演算処理部により通信ゲーム装置を制御せしめる制御プログラムを記憶するプログラム記憶部と、

30

画像IDと、当該画像IDに対応付けられたキャラクター画像を記憶する画像記憶部と、

遊戯者によって操作可能な操作部と、

少なくとも前記キャラクター画像の画像ID、前記演算処理部が前記制御プログラムに基づいて通信ゲーム装置に付与した機体ID、使用者が前記操作部により任意で決定した任意データを含むパラメータを記憶するパラメータ記憶部と、

自機の仮想生命体として、前記演算処理部が前記画像記憶部から読み出した、前記パラメータ記憶部に記憶されたパラメータ中の画像IDに対応するキャラクター画像を表示可能な表示部と、

40

前記パラメータ記憶部に記憶されたパラメータを他の通信ゲーム装置に送信可能な送信部と、

前記他の通信ゲーム装置から送信されたパラメータを受信可能な受信部と、

前記受信部により受信されたパラメータを機体IDおよび任意データ毎に記憶可能な通信相手記憶部とからなり、

前記演算処理部は、

前記制御プログラムに基づき、前記通信相手記憶部に記憶されているパラメータを前記表示部にリスト表示する制御と、

前記受信部で前記他の通信ゲーム装置のパラメータを受信したとき、前記通信相手記憶部を参照し前記受信されたパラメータ中の機体IDおよび任意データと同一の機体I

50

Dと任意データを含むパラメーターが記憶されているか否かを判断する判断制御と、

前記判断制御において前記通信相手記憶部に前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されていると判断したとき、当該記憶されているパラメーターを前記受信されたパラメーターに更新する更新制御と、

前記判断制御において前記通信相手記憶部に前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されていないと判断したとき、前記受信されたパラメーターを前記通信相手記憶部に記憶する新規記憶制御とを行なうことを特徴とする通信ゲーム装置。

10

【0006】

また、請求項2記載の発明は以下に述べる手段を有する。すなわち、

請求項1記載の通信ゲーム装置であって、

前記画像記憶部に記憶されているキャラクター画像の種類、または、キャラクター画像と前記IDの対応付けに応じて決定される記憶画像コードを記憶したコード記憶部を有し、

前記送信部は、前記他の通信ゲーム装置に前記パラメーターとともに前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードを送信可能であり、

前記受信部は、前記他の通信ゲーム装置から送信されたパラメーターとともに前記他の通信ゲーム装置から送信された記憶画像コードを受信可能であり、

20

前記画像記憶部は記憶画像コード不一致画像を記憶しており、

前記演算処理部は、

前記制御プログラムに基づき、前記受信部で受信された前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードを比較する認識コード比較制御と、

前記認識コード比較制御において前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードが同一であると判断したとき、前記受信部により受信されたパラメーター中の画像IDに対応するキャラクター画像を前記画像記憶部から読み出し、前記他の通信ゲーム装置の仮想生命体として前記表示部に表示する制御と、

30

前記記憶画像コード比較制御において前記他の通信ゲーム装置の記憶画像コードと前記記憶画像コード記憶部に記憶された記憶画像コードが異なると判断したとき、前記記憶画像コード不一致画像を前記画像記憶部から読み出し、前記他の通信ゲーム装置の仮想生命体として前記表示部に表示する制御とを行なうことを特徴とする請求項1記載の通信ゲーム機。

【発明の効果】

【0007】

本願発明における通信ゲーム装置は、演算処理部が制御プログラムに基づいて当該通信ゲーム装置に付与した機体IDと、使用者が任意で決定できる任意データ（仮想生命体の名前等）とを含むパラメーターを記憶しており、他の通信ゲーム装置との間で当該パラメーターを送受信するとともに、他の通信ゲーム装置から受信したパラメーターを通信相手記憶部に記憶し、当該受信したパラメーターを通信相手記憶部に記憶する際に、前記通信相手記憶部を参照し受信されたパラメーター中の機体IDおよび任意データと同一の機体IDと任意データを含むパラメーターが記憶されているか否かを判断し、通信相手記憶部に受信されたパラメーター中の機体IDおよび名前データと同一の機体IDと名前データを含むパラメーターが記憶されていると判断したとき、当該記憶されているパラメーターを前記受信されたパラメーターに更新し、前記通信相手記憶部に前記受信されたパラメーター中の機体IDおよび名前データと同一の機体IDと名前データを含むパラメーターが記憶されていないと判断したとき、前記受信されたパラメーターを前記通信相手記憶部に記憶することにより、使用者が任意で決定できる任意データが他の使用者が決定した任意

40

50

データと偶然一致してしまった場合に誤って更新してしまうことを防止することが出来る。

【0008】

さらに、本願発明における通信ゲーム装置は、記憶しているキャラクター画像の種類、または、記憶しているキャラクター画像と画像IDの対応付けに応じて決定される「記憶画像コード」を記憶する記憶画像コード記憶部を有し、画像記憶部は他の通信ゲーム装置から受信した「記憶画像コード」と自機の「記憶画像コード」が異なっていた場合に使用される記憶画像コード不一致画像を有し、他の通信ゲーム装置から送信された「記憶画像コード」と自機の「記憶画像コード」を比較し、異なっていた場合は前記記憶画像コード不一致画像を前記他の通信ゲーム装置の仮想生命体として表示することにより、古い通信ゲーム機と当該古い通信ゲーム装置と通信可能であるが、記憶されているキャラクター画像が異なる新しい通信ゲーム装置との間であっても不具合がなく通信を行なうことができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

以下、本願発明の1実施の形態を図面を用いて説明する。

図1は、本願発明に係る通信ゲーム装置の外観図を表した図であり、1は通信ゲーム装置本体（以下、「本体」という）を表している。本体1正面中央には、液晶表示装置3を構成する（液晶）表示部5が設けられている。当該表示部5の下方には、3つのスイッチ（Aボタン7、Bボタン9、Cボタン11）が操作部として設けられている。Aボタン7は、プログラムによって行われるコマンドの選択等が行われるスイッチである。Bボタン9は、コマンドの決定が行われるスイッチである。Cボタン11は、選択したコマンドのキャンセルを行なうスイッチである。

20

また、表示部5の上端および下端には、後述するプログラムの実行によって複数のアイコン13、15が表示されるようになっており、中央には仮想的な生命体を表すキャラクター画像16が表示されるようになっている。本体1は赤外線発光装置17および受光装置19を送信部および受信部として本体1の上部に有しており、他の通信ゲーム装置と通信を行なうようになっている。また、頭頂部には吊り下げ用の鎖を挿通させる小孔20も設けられている。

【0010】

図2は、本願に係る通信ゲーム装置の回路図を示している。21は、演算処理部として後述する各手段の制御を行うCPU（中央演算処理装置）機能および液晶表示装置3その他各種デバイスを制御するドライバー機能を有したワンチップ型のマイクロコンピュータである。当該マイクロコンピュータ21には、前記液晶表示装置3、Aボタン7、Bボタン9、Cボタン11、赤外線発光装置17、受光装置19の他、EEPROM23、電池25、クロック信号発生手段27、リセットスイッチ29、ブザー31等が接続されており、マイクロコンピュータ21は各々を後述するプログラムに基づき制御する。

30

マイクロコンピュータ21の内部には、本体1を通信ゲーム装置として機能させるプログラム（制御プログラム）を記憶するプログラム記憶部、および画像ID（ID：識別情報）と、当該画像IDと対応付けられたキャラクター画像16を記憶する画像記憶部が存在しており、また、EEPROM23は当該プログラムの実行において取得された各種の情報が逐次記憶され、パラメーター記憶部および通信相手記憶部等として機能するようになっている。

40

【0011】

図3は、キャラクター画像16として表示される仮想的な生命体（以下「仮想生命体」という。）の成長過程を説明するための説明図である。仮想生命体は、卵期、幼児期、反抗期、思春期、産卵期の各モードに成長段階が分かれている。卵期は、初めて電源を投入した場合若しくはリセットスイッチを操作した後に仮想生命体の卵が表示されるモードである。当該モードは、卵の登場から卵が割れるアニメーション表示が2～3分行われた後、次の幼児期に移行する。

50

幼児期になってから1時間経過すると反抗期に移行し、反抗期になってから1日経過すると思春期に移行し、思春期になってから3日経過すると産卵期に移行する。産卵期以降は新たな成長はなく、通信や操作に応じて次世代の新たな卵を産む等の画像表示が行われる。なお、必要な操作が行われず放置された場合には正常なモード移行は行われずに仮想生命体は死亡し、死亡したことを表す画像が表示される。

【0012】

図4は、前記幼児期、反抗期、思春期の各モードにおける成長過程に応じて、産卵期に表示される仮想生命体の種類を表した一覧表である。各仮想生命体は、「心パラメーター」と「体パラメーター」の違いによってA(まじめ)、B(ふつう)、C(いたずらっこ)、D(病弱)、E(いじっぱり)の5段階のランクに区別され、各ランク毎に表示される仮想生命体の画像が画像IDにより規定されている。

10

図34は、画像記憶部に記憶されている各キャラクター画像16の名称と、画像IDとなるキャラクター番号との対応付けを示す表である。例えば、パラメーター記憶部に記憶されているキャラ番号が「01」のときは「べびっち」のキャラクター画像、「02」のときは「しろべびっち」のキャラクター画像が自機の仮想生命体として表示される。なお、キャラ番号「16」のキャラクター画像は「なぞ」とされているが、これは後述する「記憶画像コード」が通信相手と自機との間で異なる場合に使用される「記憶画像コード不一致画像」である。

【0013】

前述の通り、マイクロコンピュータ21には、Aボタン7、Bボタン9、Cボタン11の操作、他機との通信に応じて当該マイクロコンピュータ21によって実行されるプログラムが記憶されている。

20

図5は、マイクロコンピュータ21によって行われるプログラム処理の概要を表す概略図である。通常時の表示部5には前記各モードに従ってキャラクターのランクに応じた仮想生命体の画像が表示され、表示部5の上端には図5の(1)~(5)に示す五つのコマンドがアイコン13として表示され、表示部5の下端には図5の(6)~(10)に示す五つのコマンドがアイコン15として表示されている。図5に示すように、各アイコンの名称は(1)が「パラメーターチェック」、(2)が「食事」、(3)が「トイレ」、(4)が「ミニゲーム」、(5)が「通信」、(6)が「しつけ」、(7)が「治療」、(8)が「電気」、(9)が「手帳」、(10)が「呼び出しサイン」となっている。

30

【0014】

前記各(1)~(10)の各コマンドアイコンは、Aボタン7を押すと最初に(1)が反転表示されて選択されたことを示し、反転された状態でBボタン9を押すと当該反転している(1)に対応する「パラメーターチェック」コマンドが実行されるようになっていく。なお、Cボタン11が押されると、反転表示されているアイコンの選択が解除され、通常の画面表示に戻るようになっていく。また、前記(1)を選択した状態で続けてAボタン7を押すと、次に(2)のアイコン(「食事」)が選択され、以下Aボタン7を押す毎に(3)(4)(5)・(9)(10)の順序でコマンドの選択が順次移り変わるようになっていく。

【0015】

(1)の「パラメーターチェック」は、仮想生命体であるキャラクターに設定される各種パラメーターの内容を画面上に表示させて確認するためのコマンドである。当該「パラメーターチェック」では、仮想生命体の遊戯者が任意で決定可能な仮想生命体の「名前」、「おなか」、「ごきげん」、「しつけ」、「オス・メス」、「年齢」、「体重」および「世代」という名称のキャラクターの状態を示すデータ等の各種パラメーターが確認できるようになっている。なお、本実施の形態では、仮想生命体には当該表示可能なパラメーターの他、使用者には確認することのできない「心未発達度」、「体未発達度」、「ラッキー度」という3つのパラメーター、およびマイクロコンピュータ21がプログラムに基づいて通信ゲーム機に付与する機体IDが設けられている。各パラメーターの詳細については後述する。

40

【0016】

50

(2)の「食事」は、「ごはん」又は「おやつ」を仮想生命体に与えるという設定のコマンドであり、「ごはん」又は「おやつ」を選択することにより、与える毎に「ごはん」又は「おやつ」の数が増加するようになっている。

「ごはん」を与えるモードには『ため食い機能』として「おなか」パラメーター4（満腹）を表示していても、さらに2回まで食べさせることが出来る。それ以上与えるとイヤイヤサイン（画像）を表示する。「ごはん」を与えると、「おなか」パラメーターと「体重」パラメーターが1つ増加するようになっている。

「おやつ」は原則としていつでも食べさせることが出来るが、睡眠中や病気の種類によって食べられない場合が設定されている。「おやつ」を与えると、「おなか」パラメーターが1つ増加し、「体重」パラメーターが2つ増加するようになっている。また、産卵期では、食事のあげ方によって体重が99gになると肥満型の体型として画像が表示され、ダイエットして（ミニゲーム）80gまで減量できれば、通常体型のキャラに戻るようになっている。また、肥満型になると病気の確立が増し、肥満型になると食事できなくなり、しつけ呼び出しをしなくなるという制御が行われる。

また成長段階と仮想生命体（キャラクター）の種類に応じて、与えることのできるごはんとおやつの内容が異なっている。図8（a）は、成長段階において与えることのできるごはんとおやつを表し、図8（b）は、産卵期におけるキャラ毎のごはん・おやつについて表している。

【0017】

(3)の「トイレ」は、一定時間が経過すると仮想生命体が「うんち」をしたという設定で「うんち」画像が画面上に表示されるので、当該「うんち」を流して画面上から消すというコマンドである。当該「うんち」を流さずに、8個以上ためると仮想生命体が病気（おやつやごはんを食べられない、又はゲームが出来ないといった制御）になってしまう。

おなかパラメーターが2減る毎に1つうんちをする設定となっている。うんちをする場合の制御処理の概要を図9（a）に示す。仮想生命体がうんちをする場合には、その前兆としてそわそわしているような画像を表示する。この状態で「トイレ」アイコンを選択すると仮想生命体が便器でうんちをする画像が表示され、「ごきげん」パラメーターが2つ増加する。前記そわそわしている状態で、使用者は何もしない場合には画面上に仮想生命体とうんちの画像が表示される。この状態でトイレアイコンを選択するとうんちが流され仮想生命体が喜んだ画像が表示される。

また、各成長段階に応じて便器やうんちの種類を変えて表示が行われる（図9（b））。

【0018】

(4)の「ミニゲーム」アイコンは、「だんす」、「はーどる」という各種ゲームを実行する処理である。「だんす」と「はーどる」は、睡眠中、病気中を除きユーザーが選択していつでも遊ぶことが出来る。また、「お見合い」は産卵期になると選択できるようになる。

各ミニゲームは、一つの小游戏を複数回繰り返し行うものであり、ゲームは失敗するかクリアするまで続けられる。また、クリアしたレベル（回数）によって、キャラの反応とパラメーターの変動が異なるようになっている。

「だんす」は、仮想生命体が画面上で「左」「中央」「右」の方向に向く動作を連続して行い、使用者が当該仮想生命体の一連の動作を記憶して当該記憶した仮想生命体の動作順序を操作スイッチを用いて正しく入力するものである。一つの小游戏が成功し終了すると続けて仮想生命体がダンスを行い、使用者が記憶した動作順序を入力する操作が続けられる。21回以上クリアすると体重が2g減少し心の未発達度が1つ減少する。

「はーどる」は、画面上の右側から左側へ流れてくるように表示されるハードルをタイミング良く跳び超えるゲームである。当該ゲームは所定個数のハードルを越えると一つのゲームをクリアするようになっている。当該ゲームを20回以上クリアすると体重が3グラム減少し心の未発達度が1つ減少する。

【0019】

10

20

30

40

50

仮想生命体の成長期が「産卵期」になって1日経つと「お見合い」が出来るようになる。当該「お見合い」とは、他機との間で通信を行わなくても、成功すればラッキー度1の子供を作ることが出来るコマンドである。

「お見合い」はお見合い候補となる4つの仮想生命体の中から一つを選択し、お互いに気に入る相手を選べばお見合いが成功し、ハートが点灯して子供が産まれるというものである。ユーザーが相手を選ぶチャンスは1日3回までであり、使用者はキャラ（仮想生命体）の性格を参考にお見合い相手を選ぶことが出来るようになっている。Aボタンで仮想生命体を選択し、Bボタンで仮想生命体の性格を表示させることが出来るようになっている。

また、ラッキー度によってお見合い成功率が変わり、アイテムを持っていると成功率が20%UPする。デブキャラ（肥満型の仮想生命体）になるとお見合い時には100%フラれる（失敗する）ようになっている。

「お見合い」が成功すると子供を作ることが出来るが、出産後は3日間親子の生活が行われ（親と子の2体の画像を表示）、パラメーターには親の数値が表示されるようになっている。

【0020】

(5)の「通信」は、通信先である相手機に対して所定の情報を送受信し、「あそぶ」、「おみやげ」、「れんあい」、「店舗通信」等の各種処理を行い、それぞれの通信ゲーム装置上において「あそぶ」、「おみやげ」、「れんあい」、「店舗通信」等の各種処理に対応した所定の画像表示処理が行われるようになっているものである。

通信では、赤外線を用いて相手機との間で情報の送受信が行われる。通信が行われると通信相手の仮想生命体の名前（名前データ）が通信相手記憶部に記憶され、当該通信以降に行われる通信を繰り返すことによって通信相手の仮想生命体と自機の仮想生命体との間の「仲良し度」が変動し、「仲良し度」によって区分される「知り合い」、「友達」、「親友」、「恋人」に設定される。

また通信では、相手機（相手機の仮想生命体）が異性であるか、仲良し度はどのような関係であるかおよび所定の確率に基づいて、前記「あそぶ」、「おみやげ」、「れんあい」等の各種処理が自動的に実行され、通信相手が後述する店舗に設置された装置である場合は、「店舗通信」の処理が実行されるようになっている。

【0021】

「あそぶ」処理は、自機の仮想生命体が反抗期～産卵期にあるのであれば、他機の仮想生命体が反抗期～産卵期の何れであっても行うことが出来る。「あそぶ」には、「綱引き」（綱を引っ張り合って相手を倒した方が勝ち）、「風船ふくらまし」（風船を膨らまして先に割った方が勝ち）、「早食い競争」（ごはんを食べ続け、いっぱいになって倒れたら負け）等のゲームが含まれている。勝つと「ごきげん」が1つ増加し、負けると「ごきげん」が1つ減少し、勝ち負け関係なく「仲良し度」が5%上昇するものである。

「綱引きゲーム」は、お互い綱を引っ張り合って、綱をとられて転んだ方が負けるゲームである。

「風船ふくらましゲーム」は、「よーい れんだっ！」で、ユーザーがボタンを連打し、ポンプの上でジャンプしながら風船を膨らませる画像を表示し、風船が先に割れた方を勝ちとするゲームである。また、連打回数の多い方が、図10に示す勝敗条件で勝敗ランクが1ランク上昇する。勝敗ランクは、ミスカウントの回数に応じてA B C D Eの5段階に分かれている。Aはミスカウントが0回、Bはミスカウントが1～2回、Cはミスカウントが3～4回、Dはミスカウントが5～6回、Eはミスカウントが7回以上である。

「早食い競争」は「よーいドン」で、お互いごはんを食べ続け、先にメーターがいっぱいになって倒れた方が負けとなるゲームである。ゲーム開始時におなかパラメーターが低い方が、図10に示す勝敗条件で1ランク上昇する。

【0022】

図10は、仮想生命体同士の勝敗条件を表した表である。上段および左欄に表したA、B、C、D、Eは仮想生命体のランクを表しており、Aを最上位、Eを最下位として、A

10

20

30

40

50

> B > C > D > E の順に付けられた順位である。

例えば、ランクに基づいて勝敗等の優位性を決定する場合であって、自機のランクが A であって相手機が A' の場合には両者のランクは同じであり、どちらが勝つかは 50% の確率で決定される。また、自機のランクが B であり相手機が A' である場合には負け、相手機が B' である場合には 50% の確率で勝敗が決定され、相手機が C' ~ E' である場合には勝ちと決定されるようになっている。その他の組み合わせにおいても図 10 に示す表に従い、勝敗等が決定されるようになっている。

【0023】

「おみやげ」処理は、送信側の仮想生命体がおみやげを持って登場する画像が相手機（受信側）の画面上に表示され、相手機の「手帳」のおみやげリストに保存等するか、おみやげを使用するような演出画像を表示するものである。なお、相手にあげるおみやげは送り側では選択できず、反抗期～産卵期までは図 11 (a) に示す条件に応じて受信側のプログラム処理によって選定され、相手から送られたかのように表示されるものである。また、もらったおみやげに応じて互いの関係を表す「仲良し度」が変動し、仲良し度が大きい相手からは、いいおみやげがもらえる確率が高くなっている。

10

産卵期においては、おみやげをもらおうと仲良し度が 15 パーセント上昇し、産卵期においてのみ図 11 (b) に示すおみやげがもらえるようになっている。

また、図 11 (c) に示すように、仲良し度の数値に応じて関係性（知り合い、友達、親友、大親友、恋人、熱愛）が規定されている。なお、異性同士であり、仲良し度 81% 以上でかつ仲良し度が最高の相手が「熱愛」の関係となり、同条件の相手が複数いる場合には通信回数が一番多い相手が熱愛となってそれ以外は「恋人」になるようになっている。

20

【0024】

「れんあい」は、産卵期になって 1 日経過した以後に、通信した相手機が異性であった場合にのみ実行される処理であり、送信側および受信側双方の仮想生命体の備えている各種パラメーターに基づき、子供として新たな仮想生命体を誕生させ、後に世代を更新させる処理である。前述した(4)ミニゲーム中の「お見合い」とは、実際にブリード（結婚）する相手がいるか否か（実際に通信相手がいるか否か）という点と、生まれてくる子供のラッキー度が予め定められているか等が異なっている。

生まれる子供のラッキー度は、ブリードする両仮想生命体のラッキー度の組み合わせによって決定されるようになっている（図 12 (b) 参照）。

30

「れんあい」の詳細については後述するが、通信した相手機との関係性が「恋人」同士以上（すなわち、互いに異性の関係であり、送信側の仲良し度に基づく関係性と、受信側の仲良し度に基づく関係性が「「恋人」同士」、又は「「恋人」と「熱愛」」の場合）である場合には一定の確率で、「熱愛」同士である場合には 100% 自動的に移行する処理である。

「れんあい」処理では、表示部 5 に図 12 (a) に示す順序で演出画像が表示される。すなわち、自機の仮想生命体と相手機の仮想生命体が同一画面上に表示され（画像 G1）、次いでしばらく会話をしているかのようなアニメーション表示が行われ、ハートマークが表示され結婚した画像が表示される（画像 G2）。次いで、雄と雌の 2 体の子供が生まれ、相手機の仮想生命体の子供を一人つれて画面上から消えていく画像が表示される（画像 G3）。この際、相手機の表示部にも同タイミングで、自機の仮想生命体と子供が戻ってくる画像が表示されるようになっている。その後、両装置には親となった仮想生命体と子供の仮想生命体の画像の 2 体が所定期間表示され、3 日程度経過すると親はいなくなつて世代が交代し、子供の仮想生命体が親と同様に成長過程を繰り返すようになっている。

40

【0025】

(6)の「しつけ」は「なでる」「しかる」というコマンドを実行するものであり、しつけアイコンを選択することにより実行される。

幼児期・産卵期以外の反抗期又は思春期にのみ、起床後 3 時間おきに必要な呼び出し以外の『わがまま』呼び出しが行われるようになっている。『わがまま』呼び出しは、「おなかパラメーター」や「ごきげんパラメーター」が 1 以上なのに（すなわち、緊急性がな

50

いの)夜鳴き(ピーブ音の発生)をする(反抗期のみ・21時に電気ONになって泣きアクションをする)等の使用者に対する呼び出しを行うものである。この呼び出しがあったタイミングで、しつけ(なでる、しかる)を実行する必要がある、対処の仕方によって前述した「ごきげん」、「しつけ」パラメーターの数値が変動する。すなわち、「しかる」対処をした場合には『ごきげん』パラメーターは1減少し、『しつけ』パラメーターが1上昇する。また、「なでる」対処をした場合には『ごきげん』パラメーターは1上昇し、『しつけ』パラメーターは変更されないようになっている。

また、産卵期以外では『なでて(なでなでして)』呼び出しを行うようになっている。反抗期までは『泣く』画像が表示され、思春期では『近づいてきて、なでなでして欲しい動作画像アクション』を仮想生命体の種類に応じて表示するようになっている。この呼び出しに対しても、呼び出しがあったタイミングで、しつけ(なでる、しかる)を実行する必要がある、対処の仕方によって前述した「ごきげん」、「しつけ」パラメーターの数値が変動する。すなわち、「しかる」対処をした場合には『ごきげん』パラメーターは1減少し、『しつけ』パラメーターは変動しない。また、「なでる」対処をした場合には『ごきげん』パラメーターは1上昇し、『しつけ』パラメーターも1上昇する。

【0026】

(7)の「治療」は「病気」の治療を行うコマンドを実行するものであり、『病気サイン』(ドクロ画像を伴った仮想生命体の画像表示)があった場合に行うものである。病気の種類には『虫歯』、『たまごっち風邪』がある。『虫歯』は、反抗期・思春期において、おやつを食べすぎ(1日10個)によって発生し、おやつ、ごはんを食べられないという症状が現れる。『たまごっち風邪』は、全ての成長段階において発生し、お世話ミスに応じて所定の確立で発生し、うんちを8個ためると必ず発生するものである。ゲームが出来ない、ごはんを食べないという症状が現れる。病気は、治療しない限り直らず、『たまごっち風邪』の場合には12時間放置し続けると仮想生命体は死亡する。

なお、「たまごっち」は株式会社バンダイの登録商標である。

【0027】

(8)の「電気」は、明かりを付ける若しくは消灯を意味するコマンドであり、電気アイコンによってON/OFFを選択すると、OFFの場合には表示画面全体を暗く(全ての液晶セグメントを表示)して、ONの場合には仮想生命体を見ることのできる通常待機画面を表示するようになっているものである。

各仮想生命体は成長段階毎に決められた時間に寝る(前述の『わがまま』呼び出し等を除き呼び出しなどを行わない)ように設定されている。図13(a)は、仮想生命体が『あくびをして眠いサイン』画像を表示している場合、又は『既に寝ている』画像を表示している場合に行われる処理の流れを表したフローチャートである。

仮想生命体が『あくびをして眠いサイン』画像を表示している場合に、電気アイコンを選択してOFFする(消灯)と「ごきげん」パラメーターが1上昇し消灯し仮想生命体が眠った状態となる。次いで、成長段階に応じて朝の所定時間になると自動的に明かりが付く(このとき電気アイコンはON)仮想生命体起きるようになっている。

また、睡眠中である時間帯に電気アイコンによってONを選択する(すなわち、明かりを付ける)と、図13(b)の表に示すように各成長段階および仮想生命体の種類に応じて種々のイベント画像が表示されるようになっている。

【0028】

(9)の「手帳」は、さらに下層メニューである「ともだち(友達リスト)」、「おみやげ」を選択することにより、通信相手記憶部に記憶された通信した他機の仮想生命体を友達リストとして表示したり、他機と通信する等して入手したおみやげのリストを表示することが出来るメニューである。

本願に係る通信ゲーム装置では、他機との間で前述した「あそぶ」、「おみやげ」、「れんあい」等の通信コマンドを実行した場合に、当該他機の仮想生命体のパラメーターを通信相手記憶部に記憶するようになっている。なお、同一の他機と複数回通信をした場合には、当該他機の仮想生命体の各成長段階やパラメーター等についての最新の情報が取得され

10

20

30

40

50

更新されるようになっていく。

友達リストでは、通信した順に通信した他機の仮想生命体の名前が表示される。当該名前は、相手機の利用者が任意で自己の仮想生命体の名前として決定した名前である。友達リストの中から任意の仮想生命体を選択すると、当該仮想生命体の画像（通信相手記憶部に記憶されている「キャラ番号」（画像ID）に対応するキャラクター画像）と当該仮想生命体と自己の仮想生命体との関係性（前述した仲良し度に応じて決定される関係：図11(c)参照）が表示されるようになっていく。

また、通信によって友達が10人作られる毎に、お祝いの垂れ幕が出る画像表示が行われ、プレゼントに普段食べられないスペシャルケーキがもらえるようになっていく。スペシャルケーキとは、体重が増えずに「ごきげん」は一気に最高値となる特別なおやつである。

10

【0029】

また本願に係る通信ゲーム装置では、「おみやげ（アイテム）」として『通信で友達からもらったおみやげ』、『季節のイベントでもらったプレゼント』が保存され（図11(a)、(b)参照）、もらったおみやげを使うことが出来るようになっていく。当該おみやげは、1世代が終わるとリセットされる。

おみやげアイコンを選択するともらったアイテムが表示され、Bボタンで決定すると、そのアイテムを使った遊びをする画像が表示される。遊びの例としては、着せ替え・遊び道具を使うと「ごきげん」が1つ上昇する。また、身に付けるアイテムを使うと、キャラの着せ替え遊びが出来る。なお、着せ替えをして、次のアクションをしたときに着せ替えモードはキャンセルされる。

20

【0030】

(10)の「呼び出しサイン」は、音又は画像表示によって行われる仮想生命体からの呼び出しがあり、使用者が当該呼び出しに回答する場合に選択するコマンドである。

【0031】

以上、アイコン13、15（(1)～(10)の各コマンド）の実行に係る各処理、パラメーター等について説明したが、次にブリード後（又はおみあい成功後）に3日間の間表示される親子（2体の仮想生命体）が存在している場合における前記(1)～(10)の各コマンドの実行に係る処理、パラメーター等について説明する。

「パラメーター」は、親の状態を表示する。「食事」は、親に与えると、子供に分け与え、親がイヤイヤしたら子供もマネしてイヤイヤする画像を表示する。「ミニゲーム」では親とゲームをするとゲーム結果にあわせて子供も喜ぶ画像を表示する。なお、親子時は、お見合いは選択することが出来ないようになっていく。「トイレ」は親のうんちに加え、子供のうんちが発生する（子供のうんちは1時間に一度）。子供のうんちは放置しておいても15分後に自動的に消滅する（親が片付けるという設定である）。トイレアイコンで流した場合にも流れる画像が表示され、親子のうんちがあるときにトイレマークで流すと両方とも一度に流れる。「しつけ」では「わがまま」以外で親をしかると子供も怒る画像を表示する。「治療」は、親の病気に加え子供も病気になる（1日中2回）ので、両方に対して行う治療を必要とする。「電気」は、親の起床・睡眠時間に合わせて子供も活動するので、親の活動に応じて操作が必要となる。「通信」は、親子時では、選択できず通信遊びが出来ないようになっていく。「手帳」は、友達リストは親の友達を表示し、アイテムリストは親が集めたアイテムを表示するようになっていく。親子のひん死の場合には、親が病気で死んでしまうと、子供も死んでしまう。

30

40

また、親子画面になって3日目の夜12時頃、親がいなくなる（親子の別れ（巣立ち））ようになっていく。この際、電気を付けていると様子が画面が表示されるようになっていく。次の日から、パラメーターも子供のデータを表示し、子供だけのお世話が始まるようになっていく。「友達リスト」は親の友達リストが子まで受け継がれ、「アイテムリスト」は、親がいなくなるときに持っていってしまうという設定で全て消去されるようになっていく。

【0032】

50

また、通常待機画面（未操作時の画面）においてBボタン9を押すと時計モードに移行する。当該時計モードでは、月日と時間の設定および変更が出来るようになっている。設定された月日および時間は、マイクロコンピュータ21によって管理され、前記クロック信号発生手段27の発振パルスを利用して更新されるようになっている。なお、当該月日および時間は、初めて当該装置を使用する際に他の情報とともに予め設定されるようになっているものである。

また、Aボタン7とCボタン11を同時に押すと、ブザー31によって報知される音の有無を設定することが出来る。当該ブザー31からは、通常各ボタン操作の際に操作音を発生し、仮想生命体からの呼び出し時に呼び出し音も報知されるようになっている。このような音の発生・停止をAボタン7とCボタン11を同時押しによって設定することが出来るようになっている。

10

【0033】

次に、本願発明に係る通信ゲーム装置の概要を説明する。前述したように、本願発明に係る通信ゲーム装置は、表示部5上に仮想生命体の画像を表示させ、使用者と仮想生命体との間でやりとりを行い、疑似的に仮想生命体を成長させるシミュレーションを行なう装置である。当該装置では、仮想生命体の特徴は、使用者が確認できるパラメーターと確認が出来ない隠しパラメーターなどによって定められている。各パラメーターは、仮想生命体と使用者との間で行われる応答の仕方、他機との通信内容等によって決定されるようになっている。

仮想生命体と使用者の間で行われる主なやりとりとして、仮想生命体から使用者に対する「呼び出し」がある。

20

呼び出しは、仮想生命体に設定されるパラメーターが所定の状態になったとき、又はプログラムによって設定された条件および時刻に基づいて発生する。呼び出しは、「サイン音」と称する音の発生によって行われる。また、本体1の筐体に発光ダイオード等の表示灯を設け、音と共に当該表示等を用いて呼び出しを行わせるようにしても良い。

呼び出しは、「おなかパラメーター0の時」、「ごきげんパラメーター0の時」、「寝るとき」、「わがままサイン」、「なでて欲しい時」に発生する。

【0034】

前記呼び出しに対しては、15分以内に適切な操作（お世話）があったか否かが判断され、お世話がなされなかった場合には、お世話ミスカウントとして記録される。

30

また、仮想生命体の寿命が来た場合や前記お世話が適切になされなかった場合には、仮想生命体は「ひん死」の状態となる。ひん死とは、画面上にドクロ画像が点滅表示され1分間の呼び出し音が続き、次いで、仮想生命体が死んだことを表す墓の画像が表示されるものである。

ひん死になる条件は、おなかパラメーターが0の状態に12時間放置された場合、病気状態で12時間放置された場合、一成長段階中に4回病気をした場合、おじっち・おトキっちになって3日間経過した場合（寿命）等である。

【0035】

次に、図6、7を用いて各パラメーターの内容について説明する。

図6は、前述した(1)「パラメーターチェック」により確認可能なパラメーターの一覧を示したものである。

40

「おなか」パラメーターは、前記(2)「食事」コマンドにおいて「ごはん」を選択することにより0から6の範囲で1つずつ増えるパラメーターであり、所定時間の経過とともに1つずつ減少するものである。画面上にはハートマークによって4つを限度として表されるようになっている。「おなか」パラメーターが0となり前述の呼び出しが発生したにも関わらずそのまま放置されると、所定時間（15分）毎にお世話ミスカウントが記録される。また、体重パラメーターが所定時間（1時間）毎に減少し、隠しパラメーターである「体未発達度数」パラメーターが1つ増加するという作用を有する。

「ごきげん」パラメーターは、前記(2)「食事」コマンドにおいて「おかし」の選択、(4)「ミニゲーム」の実行により0から5の範囲で1つずつ増えるパラメーターであり、所

50

定時間の経過とともに1つずつ減少するものである。「ごきげん」パラメーターが0となり呼び出しが発生したにも関わらず放置されると、所定時間(15分)毎にお世話ミスカウントが記録される。また、隠しパラメーターである「心未発達度数」パラメーターが1つ増加するという作用を有する。

「しつけ」パラメーターは、前記(6)「しつけ」コマンドにおいて「なでる」若しくは「しかる」の選択によって0から9の範囲で変動するパラメーターであり、棒グラフ状のメモリによって表される。また、「なでる」を選択すると前記「ごきげん」パラメーターと「しつけ」パラメーターが1つ増加する。「しかる」を選択すると「ごきげん」パラメーターが1つ減少し「しつけ」パラメーターが1つ増加する。

「年齢」パラメーターは、1日を1歳として積算した日数を表示するものである。

10

「体重」パラメーターは、前述した「ごはん」「おやつ」を与えることによって増加し、「ミニゲーム」を行うことによって減少する数値(g:グラム)である。また、前記「おなか」パラメーターが0である場合に1時間毎に1g減少する。

「名前」パラメーターは、初期起動時若しくは新たな仮想生命体が誕生したときに使用者が任意で決定することが出来る仮想生命体の名前を表示するものである。当該名前は決定後は変更することが出来ないようになっている。

「オス・メス」パラメーターは、性別を表すパラメーターである。性別は、プログラムに基づいて、産まれたときに決定している。

「世代」パラメーターは、育成中の仮想生命体は何世代目かを表示するものである。

【0036】

20

図7は、画面上には表示されず使用者は知ることのできない隠しパラメーターの一覧を表したものである。

「体未発達度」は、たまごっちのお世話ミスによる体の未発達度を表している。「体未発達度」は、「おなか」パラメーターのミスカウントによって増加し、(7)治療(病気治療)ミスカウントによって増加し、(6)「しつけ」(しかる)ミスによって増加し、(4)「ミニゲーム」の「はーどる」によって20回以上クリアすると1つ減少する。当該パラメーターは、キャラクター分岐条件に影響するパラメーターである。

「心未発達度」は、たまごっちのお世話ミスによる心の未発達度を表すパラメーターである。「心未発達度」は、ごきげんパラメーターのミスカウントによって増加し、寝かすミスカウントによって増加し、なでるミスによって増加し、(4)「ミニゲーム」の「だんす」によって21回以上クリアすると1減少するものである。当該パラメーターは、キャラクター分岐条件に影響するパラメーターである。

30

「ラッキー度」は、たまごっちの運の良さを決定するパラメーターである。「ラッキー度」は、両親の関係性によって生まれつき決まっている(変動なし)ものである。お見合いの相手のレベル、生まれる子供のラッキー度に影響を及ぼす1~5段階に分けられたパラメーターである。

【0037】

以上のパラメーターはEEPROM23に設けられたパラメーター記憶部に記憶されている。図35はパラメーター記憶部のマップである。

前述した「おなか」パラメーターは、ADDRESS013のNAME4から7を用いて記憶されている。同様に「ごきげん」パラメーターはADDRESS013のNAME0から3、「しつけ」パラメーターはADDRESS012のNAME0から3を用いて記憶されている。

40

また、「年齢」パラメーターはADDRESS00BのNAME0から7を用いて記憶されている。同様に「体重」パラメーターはADDRESS00DのNAME0から7を用いて記憶されている。

「名前」パラメーターは、ADDRESS003から007のNAME0から7を用いて、各ADDRESSに1文字分記憶され、計5文字が記憶されている。

「オス・メス」パラメーターは、ADDRESS00EのNAME0を用いて、記憶されており、具体的には「0」が記憶されているときはオス、「1」が記憶されているとき

50

はメスを表している。

「世代」パラメーターはADDRESS00CのNAME0から7を用いて記憶されている。

隠しパラメーターである「体未発達度」パラメーターはADDRESS014のNAME4から7、「心未発達度」パラメーターはADDRESS015のNAME0から3、「ラッキー度」パラメーターはADDRESS015のNAME4から7を用いて記憶されている。

【0038】

次に、仮想生命体の1日の生活スケジュールについて説明する。図14は、反抗期および思春期の仮想生命体における1日の生活スケジュールを表した表である。

反抗期では、午前9時に起き午前9時から午前10時までの間はあくびをするなどの画像を表示が行われ、10時から午前11時までの間は仮想生命体の単純画像を表示し、午前11時から午後6時までの間は一人遊びをしている画像を表示し、午後6時から午後7時半までは仮想生命体の単純画像を表示し、午後7時半から午後8時までの間はあくびをしている画像を表示し、午後8時に就寝するようになっている。また、午後9時から9時半までの間には前述した『わがまま』呼び出しである夜鳴きなどが発生するようになっている。思春期では、隠しパラメーターの状態によって仮想生命体の性質がa、b、c、dの4段階に分かれ、図14に示すように当該性質に応じて1日のスケジュールが定められている。

【0039】

産卵期においては、図4に示すA～Bの仮想生命体（キャラクター）の何れの種類であるかに応じて、図15に示すスケジュールで1日を過ごすようになっている。1日のスケジュールの中には、特定の時間帯にイベントと称する各種の画像が表示されるようになっている。当該イベントとしては、「歯磨き」、「あくび」、「夜鳴き」、「お風呂」、「一人遊び・アイテム遊び」等の動画像が表示されるようになっている。

「歯磨き」は、設定された時間帯において5分に1回の抽選の結果に応じて、表示され、設定された時間帯内では必ず1回は発生するようになっている。

「あくび」には、「朝のあくび」と「夜のあくび」があり、「朝のあくび」は設定された時間帯において15分に1回抽選が行なわれて50%の確率で発生し、「夜のあくび」は設定された時間帯において5分に1回抽選が行なわれて50%の確率で発生する。

「夜鳴き」は、反抗期のみ午後9時に電気を点灯して泣き、「呼び出し」から15分以内に「しつけ（なでなで）」をして電気アイコンでOFFを選択してお世話を完了する。なお、15分以内にお世話をしなければミスカウントとして加算されるようになっている。

「お風呂」は、決められた時間に30分間お風呂に入っている画像が表示される。他の操作をした場合には当該画像は消えるようになっている。

「一人遊び・アイテム遊び」は、反抗期においては15分に1回抽選が行なわれ50%の確率で発生する画像表示であり、表示される画像はアイテム遊びを含む5種類であり、5種類のうち何れが表示されるかは、「一人遊び・アイテム遊び」の最初の5回目の発生までは、当該発生時まで表示されたことがない種類のうちから何れかが選択され、6回目の発生以降は5種類のうちからランダムで選択されるようになる。思春期以降では、30分に1回抽選が行なわれ50%の確率で発生する。季節イベント、アイテム遊び、一人遊びの順で優先的に発生し、全ての種類の「一人遊び・アイテム遊び」の画像が一度は表示されたことがある状態になった後には、全種類のうちからランダムに選択されるようになっている。一人遊び・アイテム遊びの際の画像表示について図16に示す通りであり、反抗期、思春期、産卵期および各キャラクターによって異なるようになっている。

【0040】

また、本願発明に係る通信ゲーム装置本体は、カレンダー機能を有しているので月日に応じて、その季節に合わせた画像を表示することが出来るようになっている。当該季節に応じた画像表示の一例については図17に示す通りである。

10

20

30

40

50

1月1日～3日には「お正月」として種々のイベント画像を表示する。1日の0:00には「ハッピーニューイヤー」を表示し、朝起きたときに「門松」の画像を表示する(次のアクションがあると消える)。また、一人遊びの時間に、しし舞踊りをするようになっている。

2月3日には「節分」のイベントとして、一人遊びの時間に鬼が出てきて驚く画像、あるいは福が出てきて喜ぶ画像が表示される。

2月14日には「バレンタインデー」のイベントとして、オスキャラは友達からチョコをもらえたり、一人遊びの時間にラッキー度の確率でオスキャラはチョコがもらえる画像が表示される。

3月1～3日には、「ひな祭り」のイベントとして、「ぼんぼり」画像を表示する。朝起きたとき、点滅して点灯し、次のアクションがあると消える。3月14日には「ホワイトデー」のイベントとして、メスキャラは友達からクッキーがもらえる画像が表示される。また、一人遊びの時間に、ラッキー度の確率でメスキャラはクッキーがもらえるようになっている。

10

4月1日には「エイプリルフール」のイベントとして、一人遊びの時間に死んだふりをする画像が表示される。4月3～10日には、一人遊びの時間に主に花見をする画像が表示される。

5月1日～5日には、「こどもの日」のイベントとして朝起きたときに鯉のぼりの画像が表示される(次のアクションで消える)。

6月15日～30日には、「梅雨」のイベントとして朝起きたときにてるてる坊主の画像が表示される(次のアクションで消える)。

20

7月7日には、「七夕」のイベントとして、17時以降の一人遊びにおいて「天の川」の画像が表示される。

8月15日～17日には「お盆」のイベントとして、一人遊びの時間にゆうれい画像が表示される。8月20日には、「夏祭り」のイベントとして17時以降の一人遊びで「花火が上がる」画像を表示し、一人遊びの時間にみこし遊びをする画像が表示されるようになっている。

9月17日～19日には「十五夜」のイベントとして、17時以降の一人遊びでにおいて「月見をする」画像が表示されるようになっている。

10月10日には「体育の日」のイベントとして一人遊びの時間にすごいスピードでハードル競争をする画像が表示されるようになっている。10月31日には、「ハロウィン」のイベントとして一人遊びの時間に「かぼちゃおばけが出てくる」画像が表示されるようになっている。

30

11月15日には「七五三」のイベントとして、3歳、5歳、7歳の仮想生命体(たまごっち)には、朝起きたときにプレゼントがおいてある画像が表示されるようになっている。

12月20日～25日には「クリスマス」のイベントとして、朝起きたときツリーの画像が表示される(次のアクションで消える)。12月24日には深夜0:00に寝ている間にサンタクロッチがプレゼントを持ってくる画像が表示される。大晦日には、年があける5秒前からカウントダウン「5, 4, 3, 2, 1, 」表示が行われ「ハッピーニュー(お正月)イヤー」イベント」の画像が表示されるようになっている。

40

【0041】

以下、図18乃至図32に示すフローチャートを用いて、本願発明に係る通信ゲーム装置の他の通信ゲーム装置(以下適宜「他機」、「相手機」、「受信側」と称する。)との通信に関連した主要な制御処理を説明する。

図18は、通信開始時における初期の処理を表したフローチャートである。図1に示すような画面表示(通常待機画面)において、(5)のアイコン(図18に於ける『Eアイコン』)をAボタンによって選択し、Bボタンによって当該選択アイコンを決定することにより所定の処理が開始される。何も操作を行っていない初期の状態の画面表示を「通常待機画面」といい、当該「通常待機画面」において、Aボタンを押すと(ステップS1)初

50

めにアイコンの中から(1)(図18:Aアイコン)が選択され、以下続けてAボタンを押すことにより順次アイコンによる選択が(2)(3)・・・と移り(ステップS2)、所定のアイコンが選択された状態を表す「通常画面」が表示される。特定のアイコンが選択されている状態でBボタンを押すと当該選択が確定し(ステップS3)、Cボタンが押されると選択が解除され「通常待機画面」に戻るようになっている(ステップS4)。

ステップS3において『Eアイコン(5)』が選択されると、ステップS5として仮想生命体の成長期がパラメータ記憶部に記憶されている「世代」パラメータに基づいて判定される。成長期の種類については図8(a)に成長段階として示しているが、ステップS5において成長期が幼児期以外の反抗期・思春期・産卵期である場合、初期通信処理に移る(図25の「受信待ち」状態となる)。(ステップS8)なお、幼児期の場合には「エラー処理」(ステップS7)として「通常画面」であるアイコン選択画面に戻るようになっている。

10

【0042】

ステップS6では、相手機との初期通信処理が行われる。ステップS6において、相手機との通信を行い、通信が成功すると(ステップS8)図19に示す「通信分岐」処理が行われる。

初期通信処理(ステップS6)の詳細を図25を用いて説明する。図25において、左列は送信側(初めに送信を開始する側)の通信ゲーム装置の処理を示し、右列は受信側の通信ゲーム装置の処理を示している。なお、初期通信処理に移る前に受信側の通信ゲーム装置においても、送信側の通信ゲーム装置同様ステップS1~ステップS5を行い、図25にいう「受信待ち」の状態にしておく。

20

両通信ゲーム装置が受信待ちの状態において、何れかの側の「Bボタン」が押されると(ステップS101)、「Bボタン」が押された側が送信側となり記憶している「初期通信データ」を相手機(受信側)に対して送信する(ステップS103)。「初期通信データ」とは、「認識コード」、「バージョン」、「ID」(機体ID)、「キャラ番号」(画像ID)、「性別」、「なぞなし」、「名前コード」(名前データ)、「年齢」、「ラッキー度」、「仲良し度」、「おなかパラ」、「基本ランク」、「デブ?」、「病気?」等という名称が付けられた各種のパラメータである。当該各種パラメータの概要については次に説明するが、「初期通信データ」が受信側に受信されると(ステップS105)、受信側から送信側に対して同様の「初期通信データ」が送信され(ステップS107)、送信側において当該「初期通信データ」が受信される(ステップS109)。以上で初期通信処理は終了する。

30

【0043】

図36に基づいて、前記「初期通信データ」の概要について説明する。

「認識コード」は、8bitで表される装置の認識コードであり、ハードウェア上の構成の違いによって識別される情報である。例えば、同一のハードウェア構成の通信ゲーム機であれば認識コードは同一であるが、互いにパラメータの送受信が可能な通信ゲーム機であっても異なるハードウェア構成であれば、認識コードは異なる。

「バージョン」は、表示可能なキャラクター画像(仮想生命体の画像)の種類、または、記憶しているキャラクター画像と画像IDの対応によって異なる8bitで表される情報である。「バージョン」は「記憶画像コード」であり、EEPROM23に設けられる記憶画像コード記憶部に記憶されている。

40

「コマンド」は、行なわれている通信に応じて異なる8bitで表される情報であり、初期通信処理の際には、送信側では「初期通信」のコード、受信側では「初期通信応答」のコードが設定される。

「ID」は、リセット時(電池交換時等)に演算処理部が制御プログラムに基づいて0乃至256の数字の中からランダムに通信ゲーム装置に付与する情報(機体ID)であり、次に説明する「名前コード」との組み合わせにより、通信相手の通信ゲーム装置を識別するために用いられる情報である。なお、「ID」はパラメータ記憶部に記憶されており、図35のパラメータ記憶部のマップにおいてはADDRESS000のNAME0

50

から7を用いて記憶されており、通信処理に応じて読み出される。

「キャラ番号」は6bitで表される情報であり、仮想生命体として表現される種々の画像（キャラ絵）毎に付与されているコード（画像ID）であり、略35種類程度用意されている。なお、「キャラ番号」はパラメータ記憶部に記憶されており、図35のパラメータ記憶部のマップにおいてはADDRESS00AのNAME0から7を用いて記憶されており、通信処理に応じて読み出される。

「性別」は1bitで表される情報であり、オス・メスの何れかを表すものであり、パラメータ記憶部に記憶された「オス・メス」パラメータを読み出して設定される。

「なぞなし」は、1bitで表される情報であり、通信相手から送信された前記「バージョン」（記憶画像コード）が自機の「バージョン」と異なった場合（すなわち、当該通信相手の通信ゲーム装置と自機の通信ゲーム装置の間で表示可能なキャラクター画像の種類、または、記憶しているキャラクター画像と画像IDとの対応付けに差があると判断されたとき）、「なぞあり」として「0」が設定される。逆に、「バージョン」が同一であると判別されたときには、「なぞなし」として「1」が設定される。

「名前コード」は、リセット後に使用者が任意で決定できる仮想生命体の名称を表す文字であり、5文字で特定される情報であり、パラメータ記憶部に記憶された「名前」パラメータを読み出して設定される。

「年齢」は、7bitで表される情報であり、99歳まで記憶できるようになっており、パラメータ記憶部に記憶された「年齢」パラメータを読み出して設定される。

「ラッキー度」は、3bitで表される情報であり、れんあい発生時に相手・自分とのラッキー度の相性によって生まれてくる子供のラッキー度に影響を及ぼす情報であり、パラメータ記憶部に記憶された「ラッキー度」を読み出して設定される。

「おなかパラ」は、3bitで表される情報であり、「早食い競争」時に影響を与えるパラメータであり、パラメータ記憶部に記憶された「おなか」パラメータを読み出して設定される。

以下、「基本ランク」は3bit、「デブ?」は1bit、「病気?」は1bitのあそび時に影響を与えるパラメータとなっている。「デブ?」「病気?」についてはそれぞれパラメータ記憶部に記憶された情報（図35のパラメータ記憶部のマップにおいては各々ADDRESS00EのNAME1、ADDRESS016のNAME0）に基づいて設定される。「基本ランク」については後述する。

「仲良し度」は、通信時の相手機との関係によって決定される3bitで表される情報であり、相手との仲良し度によって通信分岐に影響が生じる情報である。なお、初期通信処理の段階では、送信側では受信相手が特定できていない（例えば、友達リストに記憶されている他機の仮想生命体のうち、どの相手と通信を行なおうとしているかがわからない）ため、送信側から受信側に送信される仲良し度は未定とされている。

「出会い回数」は、既に通信相手記憶部に記憶されている通信相手と通信する毎に+1されるパラメータである。

【0044】

前記「初期通信データ」の送受信が正常に完了すると、図19に示す通信分岐処理（ステップS10）が行われ、通信中を示す画面表示が行われる（ステップS11）。

初期通信処理の後、送信側では受信した「認識コード」、「バージョン」を確認する処理（ステップS12）が行われ、相手機が通信可能な装置であるが判断される。当該判断の結果、通信できない相手である場合に「エラー処理」（ステップS13）として通信処理が中止され「通常画面」に戻る。

ステップS12において、通信可能な相手機であると判定された場合には、次に通信相手の「認識コード」が「店舗」であるか否かが判断される（ステップS13）。「店舗」の「認識コード」は、当該通信ゲーム装置専用の装置であって販売店等の店舗に設置され、通信ゲーム装置と通信を行う装置に付されているものである。当該判断によって、通信相手が店舗に設置された装置である場合には、図31に示す「店舗通信処理」に移行する（ステップS14）。

10

20

30

40

50

通信相手が店舗に設置された装置以外である場合には、受信した相手機の初期通信データに基づいて「通信相手記憶部への記憶若しくは更新」が行われる（ステップS15）。

【0045】

友達リストとは、通信相手記憶部に記憶された1回以上通信したことがある相手機の仮想生命体に関する情報がリスト表示されたものである。通信相手記憶部は、不揮発性記憶メモリであるEEPROM23に設けられている。

通信相手記憶部には、初めて通信を行った相手の場合には「新規記憶」として当該相手機の『ID』（機体ID）および当該相手機の仮想生命体の『名前コード』と対応して、『キャラ番号』、『性別』、『なぞなし』、当該相手の仮想生命体と自機の仮想生命体の『仲良し度』（初めて通信した相手の場合0%）、当該『仲良し度』に基づく『関係』、『出会い回数』が記憶される。過去に通信した装置に関しては「記憶更新」として当該相手の仮想生命体の『キャラ番号』、『仲良し度』、『関係』、『出会い回数』が更新される。また、通信相手の仮想生命体が通信相手記憶部に記憶されている過去に通信した仮想生命体のうちのどれの仮想生命体であるかは、『名前』と『ID』の組み合わせによって特定されるようになっている。『名前』は使用者によって入力される5文字の文字情報であり、ユーザーによって任意に決定されるものであることから他のユーザーとの間で重複する可能性があるが、本発明における通信ゲーム機では通信相手記憶部から通信相手の仮想生命体を特定する際に当該仮想生命体の『名前』の異同だけでなく、さらに通信ゲーム機毎に設定された『ID』（具体的には256通りの符号）の異同も確認することにより、『ID』が異なれば別の仮想生命体と判断可能であり、『名前』が重複した別の相手機の仮想生命体と誤認識することがないようになっている。

【0046】

図37はEEPROM23に設けられた通信相手記憶部のマップである。ADDRESS040から04Fまでで通信相手一人分の情報を蓄積しており、以下、ADDRESS050から05Fで二人目、ADDRESS060から06Fで三人目、ADDRESS070から07Fで四人目を記憶する。なお、本実施例では4人分だが適宜増加させても良い。

通信相手記憶部の構造をADDRESS040から04Fを用いて説明すると、『ID』はADDRESS040のNAME0から7を用いて記憶されており、同様に『キャラ番号』はADDRESS041のNAME0から5、『関係』はADDRESS042のNAME4から7を用いて記憶されている。『名前コード』はADDRESS043から7のNAME0から7を用いて記憶され、各ADDRESSが1文字分を記憶し、計5文字分を記憶する。『仲良し度』はADDRESS048のNAME0から7、『出会い回数』はADDRESS049のNAME0から7を用いて記憶されている。なお、ADDRESS041のNAME6は通信相手の仮想生命体の『性別』、NAME7は初期通信処理で取得された『なぞなし』を記憶している。

【0047】

前記「通信相手記憶部への記憶・更新」処理（ステップS15）の後、相手機の性別に基づき通信相手が同性であるか異性であるかが判定される（ステップS16）。当該判定の結果異性相手の通信である場合には詳細には図26に示す「れんあい抽選」処理等を行い、同性である場合には所定の確率に基づいて「綱引き（詳細は図20）」、「風船（詳細は図21）」、「早食い（詳細は図22）」、「おみやげ（詳細は図23，図24，図30）」という名称の各処理が行われる。

【0048】

「れんあい抽選」処理について説明する。

前記相手機の性別判定「キャラ＝オスとメス？」（ステップS16）の結果、通信相手が異性の場合には「れんあい抽選」処理（ステップS16）に移行し、図26に示す処理が行われる。

れんあい抽選処理では、最初に送信側より比較データが相手機（受信側）に対して送信される（ステップS120）。「比較データ」とは、通信相手記憶部に記憶されている相

10

20

30

40

50

手機の仮想生命体と自機の仮想生命体との間の「仲良し度」である。「仲良し度」については図11(C)を用いて説明した通り、通信する相手毎に設定されるパラメータであり、過去の通信内容に基づいて逐次変更されるものである。受信側では送信側の「仲良し度」を受信(ステップS121)すると、自機が記憶している送信側との「仲良し度」を比較し「双方関係性」を取得する(ステップS122)。関係性(双方関係性)は図11(c)に示すように相手機との仲良し度に応じて決定され、仲良し度が1%~20%の場合には関係性は『知り合い』、21%~60%の場合には関係性は『友達』、61%~80%の場合には関係性は『親友』、81%~100%の場合には関係性は『大親友』、異性同士で81%~90%の場合には関係性は『恋人』、異性同士で91%~100%の場合には関係性は『熱愛』という条件に基づいて関係性が送信側から送信された仲良し度から導かれる関係性と、受信側で記憶している仲良し度から導かれる関係性を比較し、「双方比較結果データ」として取得される(ステップS123)。

10

【0049】

次に、前記関係性が『熱愛』同士であるか否かが判定される(ステップS124)。「熱愛」同士であると判定された場合には『れんあい成功』(ステップS150)として、図28において説明する「れんあい処理通信」を得た後に所定の演出画像を表示するようになっている。

前記ステップS124において関係性が『熱愛』同士ではないと判定した場合には、次に関係性が『恋人』同士以上(一方が『熱愛』で他方が『恋愛』である場合を含む)であるか否かが判定され(ステップS125)、『恋人』同士以上である場合(異性同士で「仲良し度」が81%~90%)に、70%の確率で前記『熱愛』と同様に「れんあい成功」(ステップS150)に移行させるか、「れんあい失敗」(ステップS129)に移行させるかが決定(抽選)される。

20

【0050】

「れんあい失敗」(ステップS129)に移行すると、図27に示す「れんあい失敗フロー」(ステップS130)に示す処理が行われる。前述した確率に基づき「れんあい失敗」(ステップS129)になると、れんあいが失敗したことを相手機(当初の送信側)に「れんあい失敗送信」(ステップS130)として通知を行い、相手機側では「れんあい失敗送信」に係る通知を受信する「れんあい失敗受信」(ステップS132)を行う。「れんあい失敗受信」を行った送信側の通信ゲーム装置では、れんあい失敗に関する通知を受信したことを相手機(受信側)に通知する「れんあい失敗了解送信」処理(ステップS132)を行った後「あそびorおみやげ抽選確率」(ステップS134)へ移行し(詳細は図19)、受信側では「れんあい失敗了解受信」処理(ステップS133)が行われ次に送信側から送られる通知を待機する(「受信待ち」ステップS135)。

30

【0051】

また、前記「れんあい抽選」処理における「れんあい決定」(ステップS128)において、れんあいが成功した場合について説明する。

れんあいが成功すると「れんあい成功」処理(ステップS125)として図28に示す「れんあい処理通信」が行われる。当該「れんあい処理通信」では、受信側より「れんあい要求送信」(ステップS300)が行われる。送信側では前記「れんあい要求送信」に係る送信を受信する「れんあい要求受信」処理(ステップS301)が行われ、正常に受信したことを通知するために「れんあい了解送信」処理(ステップS303)を行い、れんあいが成功したことを表す画像表示を行う「れんあい演出開始」(ステップS304)の処理を行う。

40

また、受信側では前記「れんあい了解送信」処理に係る送信を受信する「れんあい了解受信」処理(ステップS305)を行い、れんあいが成功したことを表す画像表示を行う「れんあい演出開始」(ステップS306)の処理を行う。

【0052】

前記「あそびorおみやげ抽選確率」(ステップS134)について説明する。当該「あそびorおみやげ抽選確率」の内容は図19の「50%確率判定」以降の処理となって

50

いる。

図19に示すように、「れんあい」にならなかった場合には、送信側の通信ゲーム装置において「あそび」として「綱引き」「風船」「早食い」という名称の当該3つのゲームのうちの何れのゲームを行うか、「おみやげ」という名称の処理を行うかが50%の確率で決定されるようになっている(ステップS134)。

前記50%の確率で「あそび」処理への移行が決定すると、「仲良し度」が5点加算され(ステップS30)、さらに「綱引き」(ステップS32)、「風船」(ステップS33)、「早食い」(ステップS34)の何れの処理を行うかが30%の確率で決定されるようになっている(ステップS31)。前記確率に基づいて「綱引き」に移行する場合には図20に示す処理を行い、「風船」に移行する場合には図21に示す処理を行い、「早食い」に移行する場合には図22に示す処理を行うようになっている。

10

また、前記ステップS134において「おみやげ」処理への移行が決定された場合には「仲良し度」が5点加算され(ステップS35)、図23、24、31に示す「おみやげ」処理(ステップS36)が行われるようになっている。

【0053】

以下、「綱引き」、「風船」、「早食い」「おみやげ」の各処理内容について説明する。

図20は、「綱引き」処理を表したフローチャートである。「綱引き」処理(ステップS32)では、最初に「基本ランク」が決定される(ステップS140)。基本ランクは、図10において説明した勝敗ランクと同一のものであり、仮想生命体に対するミスカウンットの数に応じて決定されるものである。

20

次に、相手機との年齢差が判定され(ステップS141)、差が5歳以上の場合には基本ランクが2ランク上昇し(ステップS142)、差が5歳以内の場合には基本ランクはそのまま、次の「デブ型」判定(ステップS143)に移行する。

デブ型とは、仮想生命体の画像表示上の形態を表すものであり、体重に応じて決定される「普通」又は「デブ型」のうちの一方向の状態である。ステップS143においては、このように「普通」であるか「デブ型」であるかが判定され、デブ型の場合には基本ランクが2ランク上昇し(ステップS144)、デブ型でない場合(「普通」の場合)には基本ランクはそのまま、次の「病気?」判定(ステップS145)に移行する。病気の場合には当該処理において基本ランクを2ランク下げる処理を行い(ステップS146)、上記した基本ランクの加減算に基づいて「総合ランク」が確定される(ステップS147)

30

総合ランクが確定した後、他の「風船」、「早食い」との共通処理である「あそび通信処理」(図29)に示す相手機との通信処理が行われる(ステップS148)。

【0054】

「あそび通信」処理(ステップS148)では、受信側においてゲームの勝敗が演算され、その結果が「あそび勝敗送信」として送信側に送信する処理が行われる。図29を用いて、「あそび通信」処理の内容を説明する。

前記「総合ランク」が確定した後、送信側から受信側に対して「あそび要求送信」が行われる(ステップS351)。受信側では「受信待ち」状態になっているので、「あそび要求送信」を受信し(ステップS352)、受信したことを相手機に知らせる「あそび要求了解送信」(ステップS353)が行われる。送信側では、「あそび要求了解送信」を受信すると(ステップS354)、「あそび種類」と「総合ランク」に関する情報を含めた「あそび種類+総合ランク送信」(ステップS356)を行う。

40

受信側では「あそび種類」と「総合ランク」を受信(ステップS357)すると、送信側と自機との勝敗判定処理を行なうようになっている。「あそび種類」を受信した受信側では、先に図19に示す送信側の処理において説明したステップS140~S147と同様のプロセスによって自機の総合ランクが決定される。すなわち、ミスカウントによって決定された基本ランクに対して、相手機に対して、年齢が5歳以上であれば2ランク上げ、デブ型であれば2ランク上げ、病気であれば2ランク下げることにより総合ランクを決定する。自機の総合ランクを決定した後、送信側との総合ランクの比較を行う(ステッ

50

プS360)。当該比較において、総合ランクが送信側よりも大きい場合には受信側が勝ったことを表す「勝利判定」(ステップS370)を行い、「あそび勝敗送信」(ステップS380)として送信側に対して受信側が勝ったことを示す情報を送信する。送信側では「あそび勝敗受信」(ステップS390)として当該勝敗結果を受信し、図20に示すように「勝敗に応じた演出処理」(ステップS391)を行うようになっている。また、受信側では「あそび勝敗送信」(ステップS380)を行った後、送信側における処理と同様に「勝敗に応じた演出処理」(ステップS392)を行うようになっている。

【0055】

前記総合ランクの比較(ステップS360)の結果、相手機の総合ランクが自機の総合ランクよりも大きくない場合、次に総合ランクが同一であるか否かが判断される(ステップS361)。両者の総合ランクが同一であると判定された場合には、「勝敗抽選」(ステップS362)が行われ、50%の確率で何れが勝ちであるかが決定される。当該処理において受信側が勝ちであると決定された場合には(ステップS363)、勝ったことを表す「勝利判定」(ステップS370)を行い、「あそび勝敗送信」(ステップS380)として送信側に対して受信側が勝ったことを示す情報を送信する。また、「勝敗抽選」(ステップS362)において送信側が勝ちであると決定された場合には(ステップS363)、負けたことを表す「敗北判定」(ステップS365)を行い、「あそび勝敗送信」(ステップS380)として送信側に対して受信側が負けたことを示す情報を送信する。

受信側では、「あそび勝敗送信」(ステップS380)を行った後、前述した場合のと同様に「勝敗に応じた演出処理」(ステップS392)を行うようになっている。

【0056】

また、前記総合ランクの比較(ステップS360)の結果、相手機の総合ランクが自機の総合ランクよりも大きく、かつ総合ランクも同一でもない場合には(ステップS361)、受信側を負けとする「敗北判定」(ステップS365)を行い、「あそび勝敗送信」(ステップS380)として送信側に対して受信側が負けたことを示す情報を送信するようになっている。

以上が、「あそび通信」処理の概要であり、他の「風船」、「早食い」においても同様の通信、勝敗判定処理が行われるようになっている。

【0057】

「あそび勝敗送信」を受信すると、自機の勝ち負けがに基づいて処理が分岐する(ステップS149)。

前記ステップS149において勝ちと判定された場合には、ステップS150において綱引き演出を行い、勝ったことを示す勝利演出行い(ステップS151)、「ごきげん」パラメーターを1つ増加し(ステップS152)、通常画面に戻る(ステップS153)。

前記ステップS149において負けと判定された場合には、ステップS154において綱引き演出を行い、負けたことを示す失敗演出行い(ステップS155)、「ごきげん」パラメーターを1つ減算加し(ステップS156)、通常画面に戻る(ステップS153)。

【0058】

図21は、「風船」処理を表したフローチャートである。「風船」処理(ステップS33)では、最初に「基本ランク」が決定される(ステップS160)。

次に、「デブ型」判定(ステップS161)を行い、デブ型であると判定された場合には基本ランクを2ランク上げ(ステップS162)デブ型ではない(「標準」である)と判定された場合には基本ランクを変更せず、次の「病気?」判定(ステップS163)を行う。「病気?」判定の結果、病気であると判定された場合には基本ランクを2ランク下げる処理を行い(ステップS164)病気ではないと判定された場合には基本ランクを変更せず、総合ランクを確定する処理を行う(ステップS165)。総合ランクを確定すると、他の「綱引き」、「早食い」との共通処理である「あそび通信処理」(図29)に示

10

20

30

40

50

す相手機との通信処理が行われる（ステップS 166）。

【0059】

前記「綱引き」と同様に、「あそび通信処理」（ステップS 166）では、相手機においてゲームの勝敗が演算されその結果が「あそび勝敗送信」として送信側に送信される。「あそび勝敗送信」を受信すると、自機の勝ち負けに基づいて処理が分岐する（ステップS 167）

ステップS 167において自機が勝ちである場合には、ステップS 168において風船演出を行い、勝ったことを示す勝利演出（ステップS 169）、「ごきげん」パラメーターを1つ増加し（ステップS 170）、通常画面に戻る（ステップS 171）。

また、負けと判定された場合には、「風船演出」（ステップS 172）を行い、負けたことを示す失敗演出（ステップS 173）、「ごきげん」パラメーターを1つ減算（ステップS 174）、通常画面に戻る（ステップS 171）。

【0060】

図22は、「早食い」処理を表したフローチャートである。「早食い」処理（ステップS 34）では、最初に「基本ランク」が決定される（ステップS 180）。

次に、「おなかパラ相手より低い？」判定（ステップS 181）を行い、おなかパラメーターが相手機より低いと判定された場合には基本ランクを1ランク上げ（ステップS 182）、おなかパラメーターが相手機以上と判定された場合には基本ランクを変更せず、次の「デブ型？」判定（ステップS 183）を行う。

「デブ型」判定の結果、デブ型であると判定された場合には基本ランクを2ランク上げ（ステップS 184）デブ型ではない（「標準」である）と判定された場合には基本ランクを変更せず、次の「病気？」判定（ステップS 185）を行う。

「病気？」判定の結果、病気であると判定された場合には基本ランクを2ランク下げる処理を行い（ステップS 185）病気ではないと判定された場合には基本ランクを変更せず、総合ランクを確定する処理を行う（ステップS 187）。総合ランクを確定すると、他の「綱引き」、「風船」との共通処理である「あそび通信処理」（図29）に示す相手機との通信処理が行われる（ステップS 188）。

【0061】

前記「綱引き」等と同様に、「あそび通信処理」（ステップS 188）では、相手機においてゲームの勝敗が演算されその結果が「あそび勝敗送信」として送信側に対して送信される。「あそび勝敗送信」を受信すると、自機の勝ち負けに基づいて処理が分岐する（ステップS 189）

前記ステップS 189において勝ちと判定された場合には、ステップS 190において「早食い演出」を行い、勝ったことを示す「勝利演出」を行い（ステップS 191）、「ごきげん」パラメーターを1つ増加し（ステップS 192）、通常画面に戻る（ステップS 193）。

前記ステップS 189において負けと判定された場合には、ステップS 194において「早食い演出」を行い、負けたことを示す「失敗演出」を行い（ステップS 195）、「ごきげん」パラメーターを1つ減算（ステップS 196）、通常画面に戻る（ステップS 193）。

【0062】

次に、「おみやげ」処理について説明する。当該「おみやげ」処理は、図19、図27に示す「れんあい失敗フロー」において説明した「あそびorおみやげ抽選確率」（ステップS 134）以後の処理であり、「れんあい」が失敗した後に送信側の通信ゲーム装置において50%の確率で選択決定される処理である。前記50%の確率で「おみやげ」処理への移行が決定すると、「仲良し度」が5%加算され（ステップS 35）、「おみやげ」処理（図19・ステップS 36）へ移行する。

当該「おみやげ」処理の送信側と受信側の関係について図30を用いて説明する。「おみやげ」処理に移行すると、受信側に対して「おみやげ要求送信」が行われる（ステップS 200）。受信側では、「れんあい失敗了解受信」（図27・ステップS 135）の後

10

20

30

40

50

送信側に対する通信待機状態（「通信受付中」・ステップS201）となっており、前記送信側からの「おみやげ要求送信」を受信すると「おみやげ決定」処理（ステップS202）を行う。おみやげの概略については図11を用いて説明したが、送信側「おみやげ要求送信」を行うと（この時点では受信側に送られるおみやげは未定）、図11に示す条件に基づいて受信側がもらえるおみやげを決定する。おみやげが決定されると受信側から送信側に対して「おみやげ了解送信」（ステップS203）が行われ決定されたおみやげに関する情報等が送信される。当該「おみやげ了解送信」の送信の後、受信側では決定されたおみやげに基づく仲良し度の変更等の「通信相手記憶部更新」の処理を行い（ステップS204）、前記決定されたおみやげを受け取るような画像表示を行う「おみやげ演出開始」処理（ステップS205）が行われた後、「通常画面」に戻るようになっている。

10

また、送信側は前記「おみやげ要求送信」（ステップS200）を行った後、受信側からの通信を待つ「通信受付中」となっており（ステップS206）、この状態で前記ステップS203の「おみやげ了解送信」を受信すると「おみやげ演出開始」処理（ステップS207）を行い、「通常画面」に戻るようになっている。

【0063】

図23は、前記「おみやげ処理」の送信側の処理をさらに詳しく表したものであり、記載した符号は、前述した図30における処理ステップの符号と同一のものを示している。

「おみやげ要求送信」（ステップS200）を行い「通信受付中」（ステップS206）になると、受信側より「おみやげ了解送信」があったか否かが判断される。当該「通信受付中」の処理中に「おみやげ了解送信」があると「おみやげ了解受信」処理を行い、記憶している「友達リストの更新を行った後、」「おみやげ演出開始」処理（ステップS207）を行い「通常画面」に戻るようになっている。

20

また、「通信受付中」（ステップS206）になってから受信側より「おみやげ了解送信」がなく5秒経過した場合には、「エラー処理」として「通常画面」に戻るようになっている。

【0064】

図24は、前記「おみやげ処理」の受信側の処理をさらに詳しく表したものであり、記載した符号は、前述した図30における処理ステップの符号と同一のものを示している。

受信側では、「れんあい失敗了解受信」（図27・ステップS135）後「通信受付中」（ステップS201）になってから、5秒以内に送信側からの「おみやげ要求送信」を受信（「おみやげ要求受信」）したか否かが判定される。5秒以内に「おみやげ要求受信」が行われなければエラー処理として「通常画面」に戻るようになっている。

30

また、5秒以内に「おみやげ要求受信」が行われた場合には、前述したように「おみやげ了解送信」を行い（ステップS203）、「通信相手記憶部更新」の処理を行い（ステップS204）、「おみやげ演出開始」処理（ステップS205）が行われる。

【0065】

次に、店舗通信処理について、図31を用いて説明する。当該店舗通信処理は、前述した図19のステップ13において判定され分岐する処理である。店舗通信処理に移行するか否かは、図18、25に示す初期通信処理において送受信される初期通信データの「認識コード」の内容に基づいている。

40

「認識コード」とは、通信相手となる装置を識別するための情報であり、図33に示すように、VER1~15の15種類用意されている。当該「認識コード」がVER1である場合、当該「認識コード」を受信した装置は、通信相手が店舗に設置された装置であることを認識する。

「店舗に設置された装置」とは、本願発明に係る通信ゲーム装置と通信可能な機能を有した販売店等に設置された装置であり、通常の通信ゲーム装置には与えられていない機能や情報が与えられたものである。

当該「店舗に設置された装置」と本願発明に係る通信ゲーム装置が通信することにより表示される画像や、実行される各種プログラムは通信ゲーム機側に予め記憶されているが、それらは通信ゲーム装置同士の通信では表示・実行されない「店舗に設置された装置」

50

固有の情報であり、初期通信処理において取得した通信相手の「認識コード」が V E R 1 であり店舗通信処理に移行して初めて表示・実行可能となるようになっている。

【 0 0 6 6 】

具体的な通信の内容について説明する。店舗通信処理に移行すると、送信側より「店舗要求了解送信」が送信される（ステップ S 4 0 0）。当該店舗通信処理の前に、既に初期通信によって「基本通信データ送信」を交換しているので、送信側は店舗に設置されている通信装置の情報を取得した状態となっている。送信側では、前記「基本通信データ送信」に含まれる情報に基づき「通信相手部記憶更新」（ステップ S 4 0 1）を行い、通信を行った店舗側通信装置に対応した固有の情報を記憶手段より読み出し、「送信側店舗演出」（ステップ S 4 0 2）として所定の画像表示等を行うようになっている。

10

店舗側の通信装置においても、送信側の「店舗要求了解送信」に係る通信を受信する「店舗要求了解受信」処理（ステップ S 4 0 5）を行い、送信側における処理と同様に、前記「初期通信データ送信」に含まれる情報に基づき「通信相手部記憶更新」（ステップ S 4 0 6）を行い、「送信側店舗演出」（ステップ S 4 0 7）として所定の画像表示等を行うようになっている。

【 0 0 6 7 】

次に、「通信相手記憶部への記憶&更新」処理（図 1 9 ・ステップ S 1 5）の内容を、図 3 2 を用いて説明する。図 1 9 に示した「認識コード・バージョンチェック」（ステップ S 1 2）、「店舗？」（ステップ S 1 3）の処理が正常に終了すると、送信側では「通信成功」（ステップ S 5 0 1）と判断し、初期通信処理（図 2 5）により取得した情報に基づいて、「相手データ取得」処理（ステップ S 5 0 2）において、当該「通信相手記憶部への記憶&更新」処理に必要な情報として、「ID」、「名前コード」、「キャラ番号」、「性別」、「なぞなし」が取得される。

20

「相手データ取得」処理（ステップ S 5 0 2）の後、新規の通信相手であるか、過去に通信した相手であるかが判断されるため、通信相手記憶部中に記憶されている「名前コード」を走査し、「相手データ」取得処理 S 5 0 2 で取得された「名前コード」と一致するか否かを判断し（「名前コード一致？」処理、ステップ S 5 0 3）、一致した場合はさらに「ID」が一致するか否かを判断する（「ID一致」処理、ステップ S 5 0 4）。ここで、「ID」が一致した場合は、既に、過去に通信した相手であると判断し、当該一致した「ID」に対応して記憶された「キャラ番号」を、「相手データ取得」処理 S 5 0 2 で取得された「キャラ番号」に更新し、「出会い回数」を + 1 する「記憶データ更新」処理が行われ（ステップ S 5 0 5）、通常画面に戻る（ステップ S 5 0 6）。

30

前記「ID一致？」処理（ステップ S 5 0 3）および「名前コード一致？」処理（ステップ S 5 0 4）において、過去に通信したことのない相手である場合（一致する「ID」がない、又は「ID」が一致するが「名前コード」が一致しない場合）、通信相手記憶部への当該通信相手の記憶処理が行われる。初めに、通信相手記憶部に記憶している通信相手の数を確認する。通信相手としては、例えば予め 2 0 体分の記憶領域が確保されており、通信相手が 2 0 体を超えた場合に新規の通信相手を記憶し、所定の条件に基づいて既に記憶されている一体分の相手情報を削除する。前記ステップ S 5 0 4 の後、最大記憶数を超えているか否かが判断され（ステップ S 5 1 0）、最大記憶数を超えていない場合には取得された「ID」と対応して、同じく取得された「名前コード」、「キャラ番号」、「性別」、「なぞなし」を記憶し、「出会い回数」を + 1 に設定する「新規データ記憶」処理ステップ S 5 1 1 が行われ通常画面に戻る。

40

前記ステップ S 5 1 0 において、最大記憶数を超えている場合には、既に通信相手記憶部中に記憶されている相手情報を走査し「仲良し度」の一番低い相手を抽出する処理が行われる（ステップ S 5 1 2）。当該処理において、「仲良し度」の一番低い相手が存在しなかった場合には、一番古いデータを抽出し（ステップ S 5 1 3）、当該抽出したデータを消去する（ステップ S 5 1 4）。次いで、新たな通信相手のデータが記憶（「新規データ記憶」）される（ステップ S 5 1 5）。

【 0 0 6 8 】

50

次に、「おみやげ」、「れんあい」演出中に使用される通信相手の仮想生命体を表すキャラクター画像の決定方法について説明する。初期通信処理で交換される「バージョン」（記憶画像コード）が送信側、受信側で同一の場合は、同じく初期通信処理で交換される「キャラ番号」に応じたキャラクター画像を画像記憶部より読み出すが、「バージョン」が送信側、受信側で異なっている場合は画像記憶部に記憶されているキャラクター画像の種類が異なっていたり、同じ「キャラ番号」であっても対応付けられているキャラクター画像が異なるときがある。そこで、本願発明における通信ゲーム機では、通信相手と自機の「バージョン」を比較し、「バージョン」が異なった場合は、記憶画像コード不一致画像であるキャラ番号「16」の「なぞ」を表示するように制御する。

また、初めて通信する通信相手の「記憶画像コード」が自機の「記憶画像コード」と異なった場合、通信相手記憶部への記憶&更新処理の新規記憶処理において、通信相手記憶部の「なぞなし」パラメーターを「0」（すなわち、「なぞあり」）に設定する。このことにより、友達リスト表示時に当該通信相手の仮想生命体として表示されるキャラクター画像は記憶画像コード不一致画像であるキャラ番号「16」の「なぞ」が表示される。

【図面の簡単な説明】

【0069】

【図1】本願発明に係る通信ゲーム装置の外観を表す正面図である。

【図2】本願発明に係る通信ゲーム装置の回路図である。

【図3】本願発明に係る通信ゲーム装置において画像表示される仮想生命体の成長過程を説明するための説明図である。

【図4】本願発明に係る通信ゲーム装置において画像表示される仮想生命体の種類を表す一覧表である。

【図5】本願発明に係る通信ゲーム装置のマイクロコンピュータによって行われるプログラム処理の概要を表す概略図である。

【図6】本願発明に係る通信ゲーム装置における確認可能な仮想生命体のパラメーター一覧表である。

【図7】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体の隠しパラメーター一覧表である。

【図8】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体に与えることのできるごはんとおやつの一覧表である。

【図9】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体の、うんちをする場合の制御処理の概要を説明するための説明図である。

【図10】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体の、ゲーム時における勝敗条件を表す表である。

【図11】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体の、取得可能なおみやげ一覧表等である。

【図12】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体の「れんあい」コマンドを実行した場合に表示される表示画像の一例を説明するための説明図である。

【図13】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体が『あくびをして眠いサイン』画像を表示している場合、『既に寝ている』画像を表示している場合に行われる処理の流れを表したフローチャートである。

【図14】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体図の、反抗期および思春期の1日の生活スケジュールを表した表である。

【図15】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体図の、産卵期の1日の生活スケジュールを表した表である。

【図16】本願発明に係る通信ゲーム装置における仮想生命体図の、一人遊び・アイテム遊びの際の画像表示についての説明表である。

【図17】本願発明に係る通信ゲーム装置における季節に応じた画像表示の一例についての一覧表である。

【図18】本願発明に係る通信ゲーム装置における通信時の初期フローチャートである。

10

20

30

40

50

【図19】本願発明に係る通信ゲーム装置における通信時のメインフローチャートである。

【図20】本願発明に係る通信ゲーム装置における「綱引き」処理時のフローチャートである。

【図21】本願発明に係る通信ゲーム装置における「風船」処理時のフローチャートである。

【図22】本願発明に係る通信ゲーム装置における「早食い」処理時のフローチャートである。

【図23】本願発明に係る通信ゲーム装置の送信側における「おみやげ」処理時のフローチャートである。

10

【図24】本願発明に係る通信ゲーム装置の受信側における「おみやげ」処理時のフローチャートである。

【図25】本願発明に係る通信ゲーム装置の「初期通信」処理のフローチャートである。

【図26】本願発明に係る通信ゲーム装置の「れんあい抽選通信」処理のフローチャートである。

【図27】本願発明に係る通信ゲーム装置の「れんあい失敗」処理のフローチャートである。

【図28】本願発明に係る通信ゲーム装置の「れんあい処理通信」のフローチャートである。

【図29】本願発明に係る通信ゲーム装置の「あそび通信」処理のフローチャートである。

20

【図30】本願発明に係る通信ゲーム装置の「おみやげ通信」処理のフローチャートである。

【図31】本願発明に係る通信ゲーム装置の「店舗通信」処理のフローチャートである。

【図32】本願発明に係る通信ゲーム装置の「友達リスト登録および更新」処理のフローチャートである。

【図33】本願発明に係る通信ゲーム装置における「認識コード」の一覧を表す表である。

【図34】本願発明に係る通信ゲーム装置におけるキャラクター画像とキャラ番号（画像ID）との対応を示す表である。

30

【図35】本願発明に係る通信ゲーム機におけるEEPROMに設けられたパラメーター記憶部のマップである。

【図36】本願発明に係る通信ゲーム機における初期通信データのマップである。

【図37】本願発明に係る通信ゲーム機におけるEEPROMに設けられた通信相手記憶部のマップである。

【符号の説明】

【0070】

1 通信ゲーム装置本体（本体）

3 液晶表示装置

5 表示部

40

7 Aスイッチ

9 Bボタン

11 Cボタン

13、15 アイコン

17 発光装置

19 受光装置

21 マイクロコンピュータ

23 EEPROM

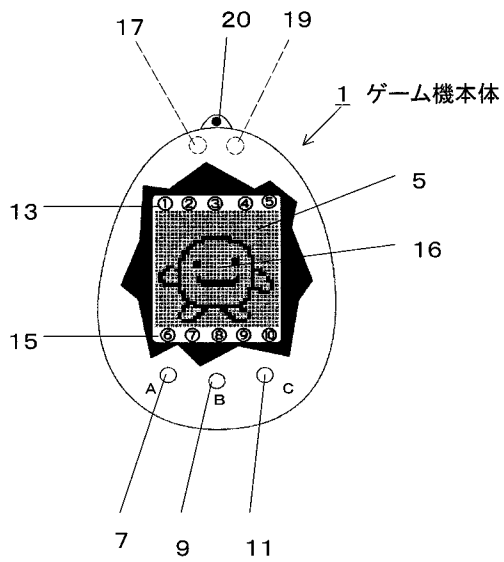
25 電池

27 クロック信号発生手段

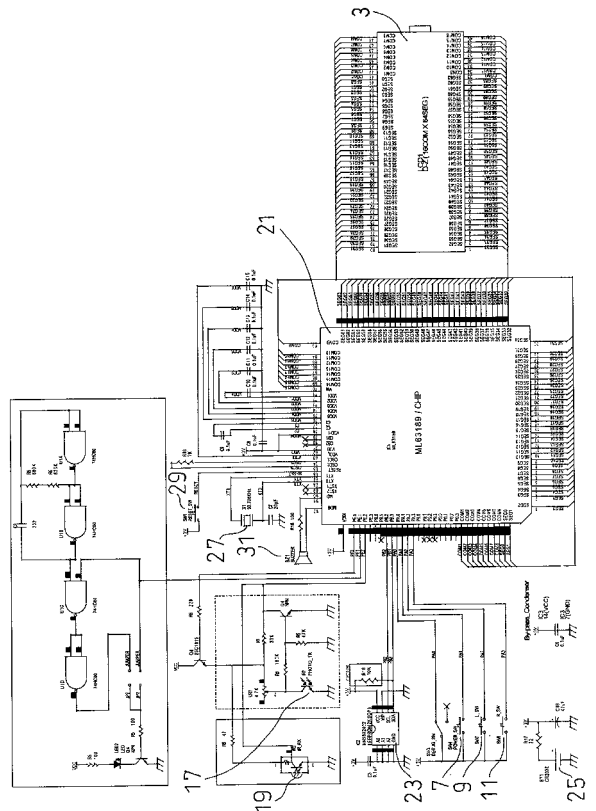
50

- 2 9 リセットスイッチ
- 3 1 ブザー

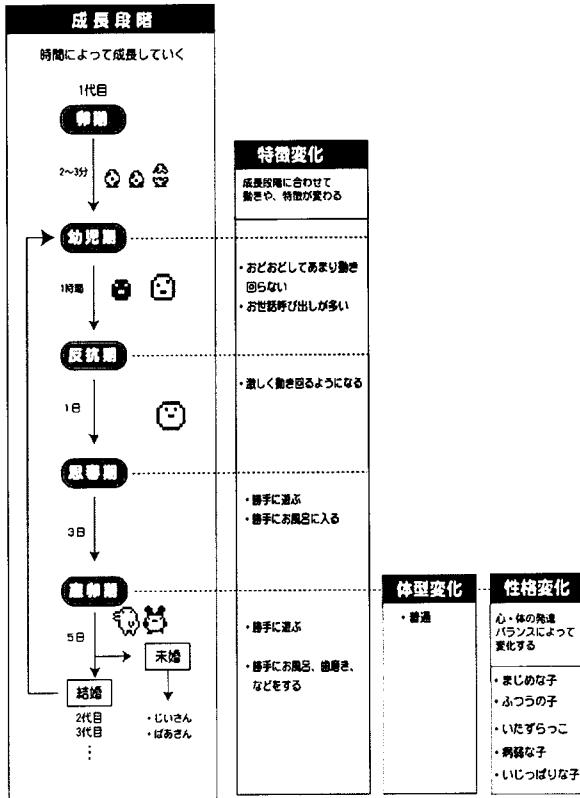
【 図 1 】



【 図 2 】



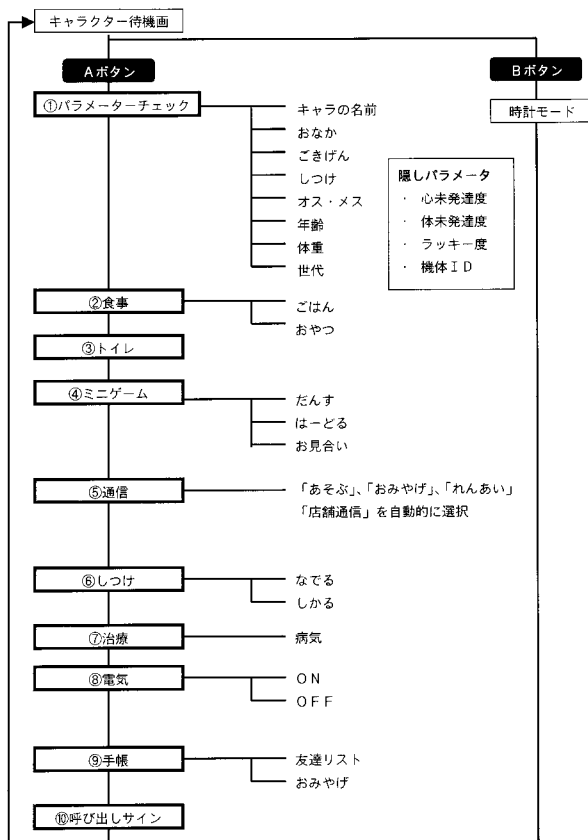
【 図 3 】



【 図 4 】

項目	キャラ	心・体の未発達度 バランス
A まじめな子		心: 心お世話ミス少ない 体: 体お世話ミス少ない
B ふつうの子		心: 心お世話ミスふつう 体: 体お世話ミスふつう
C いたづらっこ		心: 心お世話ミス多い 体: 体お世話ミスふつう
D 病弱な子		心: 心お世話ミスふつう 体: 体お世話ミス多い
E いじっぱりな子		心: 心お世話ミス多い 体: 体お世話ミス多い

【 図 5 】



【 図 6 】

項目	内容	変動値	表示方法
おなか	内容	お腹の残り具合を表す	0~6 ♥4つまで表示
	変動	ごはん1つ → +1、 時間によって1ずつ減少(時間はキャラ別)	
ごきげん	内容	0のまま放置すると15分毎にお世話ミスカウントされる → 体未発達度+1、体重 1時間毎に減少	0~5 ♥4つまで表示
	影響	ごきげん具合を表す	
しつけ	内容	しつけの度合い	0~9 メモリ表示
	変動	なでる → ごきげん+1、しつけ+1 しかる → ごきげん-1、しつけ+1	
年齢	内容	1日を1歳とした、たまごっちの年齢	0~99 数表示[才]
	内容	たまごっちの体重を表示	
体重	内容	ごはん・おやつで増減、ミニゲームで減少する	5~99 数表示[g]
	変動	おなかパラメーター0状態1時間ごとに1g減少	
名前	内容	たまごっちが誕生した時に使用者が任意で決定できる。 決定後変更はできない。	文字表示
オス・メス	内容	産まれた時にオスかメスが決まっている	オス・メス表示
世代	内容	育成中のキャラが何世代目かを表示	数表示 [世代]

【 図 7 】

隠しパラメータ一覧表

項目	内容		変動値
体未発達度	内容	たまごっちのお世話ミスによる体の未発達度	0~99
	変動	<ul style="list-style-type: none"> おなかパラメータのミスカウントによって増加 病気治療ミスカウントによって増加 しかるミスによって増加 「はーどる」によって減少 20回以上 → -1 	
	影響	キャラクター分岐条件	
心未発達度	内容	たまごっちのお世話ミスによる心の未発達度	0~99
	変動	<ul style="list-style-type: none"> ごきげんパラメータのミスカウントによって増加 寝かすミスカウントによって増加 なでるミスによって増加 「だんす」によって減少 21回以上 → -1 	
	影響	キャラクター分岐条件	
ラッキー度	内容	たまごっちの運の良さ	1~5
	変動	両親の関係性によって産まれつき決まっている。(変動なし)	
	影響	<ul style="list-style-type: none"> お見合い相手のレベル 子供のラッキー度 	

【 図 8 】

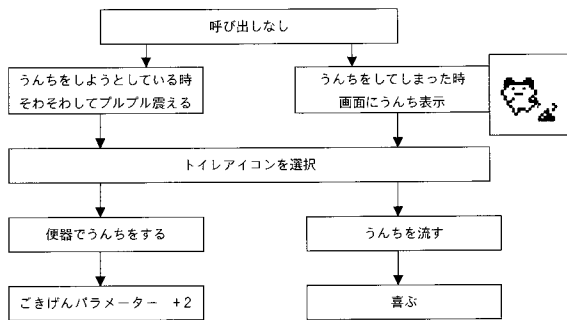
成長段階	ごはん	おやつ	おやつの演出
幼児期	ミルク	ジュース	ほ乳ビン
反抗期	ごはん	船	ほっぺで船を転がす
思春期	ごはん	ガム	かむ
産卵期	キャラ別	キャラ別	なし

(a)





キャラクター	ごはん	おやつ
みみっち	すし	ケーキ
まめっち		
くちばっち	パン	ソフトクリーム
めめっち		
たらごっち	肉	ドーナツ
ろぼっち	魚	プリン
はなっち		
ますくっち	きのこ	だんご
ござるっち		
おやじっち	おでん	酒
おじっち	まめごはん	酒
おばっち		

(b)

【 図 9 】



(a)

成長段階	便器	うんち
幼児期・反抗期	オマル 	小うんち 
思春期・産卵期	洋式便所 	巻きうんち 

(b)

【 図 10 】

ランク	A [*]	B [*]	C [*]	D [*]	E [*]
A	50%	○	○	○	○
B	×	50%	○	○	○
C	×	×	50%	○	○
D	×	×	×	50%	○
E	×	×	×	×	50%

【 図 1 1 】

もらえるおみやげ	キャラの反応	仲良し度	もらえる確率
ボール	喜んで遊ぶ	+15 UP	10%
ケーキ (反抗期以外)	喜んで食べる	+10 UP	15%
花	喜ぶ	+5 UP	25%
うんち	怒る	-3 DOWN	25%
おぼけ	驚いて泣く	-5 DOWN	15%
ドクロ	驚いて病気になる	-10 DOWN	10%

(a)

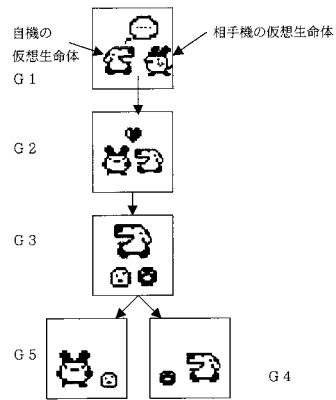
キャラ性格系統	もらえるおみやげ	キャラの反応
A まじめ	ネクタイ、リボン	身につけて喜ぶ
	えんぴつ	「ありがとう」と書いてみせる、勉強
B ふつう	ぼうし	身につけて喜ぶ
	マラカス	喜んで踊る
C いたざらっこ	長靴	身につけて喜ぶ
	スケボー	喜んでスケボー遊び
D か弱い子	かつら	身につけて喜ぶ
	シャボン玉	シャボン玉を作って喜ぶ
E いじっぱり	マント	身につけて遊ぶ
	羽	空を飛んで喜ぶ
	手裏剣	投げる
F おやじっち	毛はえ葉	使う

(b)

関係性	仲良し度
知り合い	0~19
友達	20~59
親友	60~79
大親友	80~99
恋人	異性同士で80~89
熱愛	異性同士で90~99

(c)

【 図 1 2 】

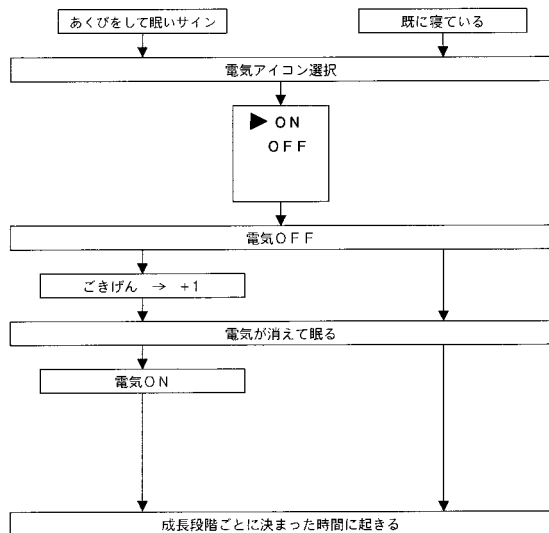


(a)

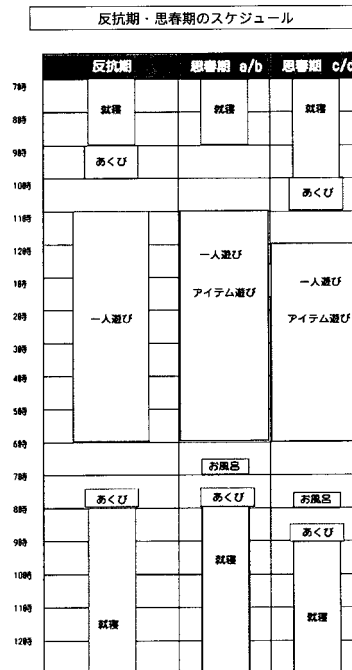
ラッキー度組み合わせ	ラッキー度
1×1、2×2、2×1	2
5×1、4×2	3
3×3、3×2	4
5×3、5×2	4
4×3	4
5×5、5×4、4×4	5

(b)

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 15 】

産卵期の系統別スケジュール

	A まじめ	B ふつつ	C いはずらっこ	D かよわい	E いじっぱり
700	就寝	就寝	就寝	就寝	就寝
800			あくび		
900		あくび		あくび	
1000	起床				あくび
1100		起床		起床	2度寝
1200	一人遊び	一人遊び	一人遊び	一人遊び	一人遊び
1300	アイテム遊び	アイテム遊び	アイテム遊び	アイテム遊び	アイテム遊び
1400					
1500					
1600					
1700	お風呂			起床	
1800	起床	お風呂			
1900	あくび	起床	お風呂	あくび	
2000	就寝	あくび	就寝	就寝	あくび
2100		就寝			就寝
2200					就寝

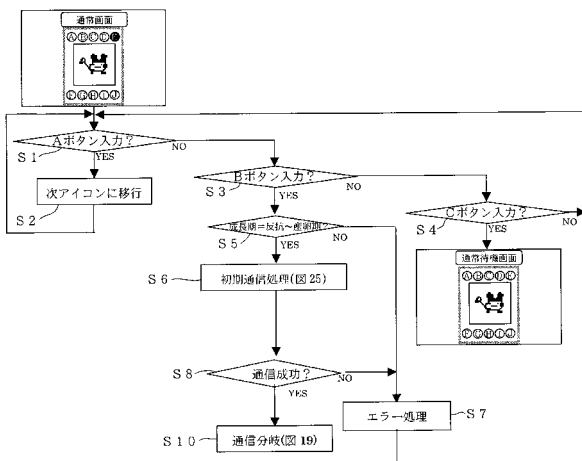
【 図 16 】

	一人遊び	アイテム遊び	
反抗期	<ul style="list-style-type: none"> ・遊んで動き回る ・勝手に転がる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール遊び 	
思春期	手足系	<ul style="list-style-type: none"> ・走って転ぶ ・ペンなげ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール遊び
	口系	<ul style="list-style-type: none"> ・走って転ぶ ・歌う 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール遊び
産卵期	まじめ	<ul style="list-style-type: none"> ・近づいてきて笑う or おじぎする ・ダンス 	<ul style="list-style-type: none"> ・勉強 ・近づいてきて「ありがた」 ・リボン・ネクタイをつける
	ふつつ	<ul style="list-style-type: none"> ・口に花をくわえて遊ぶ ・歌 	<ul style="list-style-type: none"> ・マラカスダンス ・ぼろしをかふる
	いはずらっこ	<ul style="list-style-type: none"> ・近づいてきて顔面にチヤコする ・走って転ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーパー ・長靴
	かよわい	<ul style="list-style-type: none"> ・近づいてきてウィンクする ・歌 	<ul style="list-style-type: none"> ・シャボン玉遊び ・かつらをかふる
	いじっぱり	<ul style="list-style-type: none"> ・近づいてきて見え隠れする ・TVを見る 	<ul style="list-style-type: none"> ・羽で飛ぶ ・手裏剣を投げる ・マントをはおる
あやじゅち		<ul style="list-style-type: none"> ・毛ばえ 	

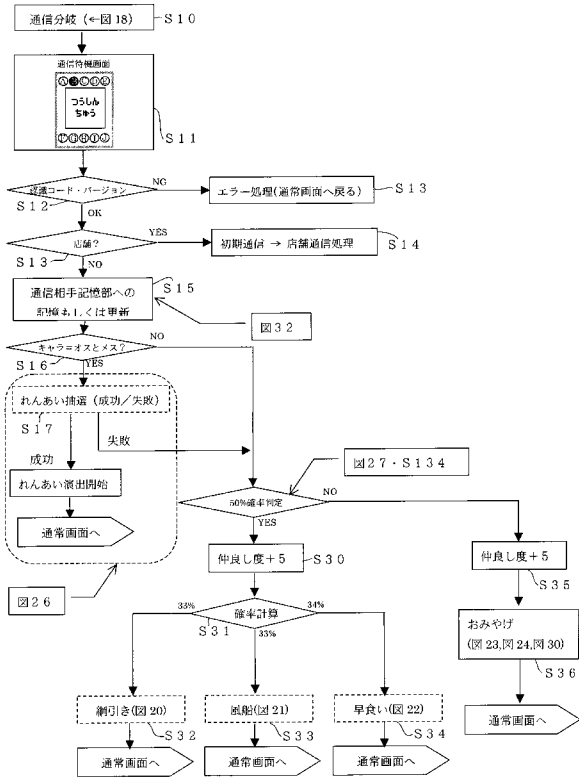
【 図 17 】

月	行事	イベント
1月	1日～3日 お正月	<ul style="list-style-type: none"> ・ 0:00 ハッピーニューイヤー 表示 ・ 門松 ・ 朝起きた時門松表示されている→次のアクションがあると消える ・ しし舞 ・ 一人遊びの時間に、しし舞踊りする
2月	3日 節分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鬼・福出てくる ・ 一人遊びの時間に鬼が出てきて驚く or 福が出てきて喜ぶ
	14日 バレンタインデー	<ul style="list-style-type: none"> ・ オスキャラは友達からチョコをもらえるかも ・ 一人遊びの時間に、ラッキー度の確率でオスキャラはチョコがもらえる。 ・ ぼろし表示 ・ 朝起きた時、点滅して点灯する。→ 次のアクションがあると消える
3月	1～3日 ひな祭り	<ul style="list-style-type: none"> ・ 雛
	14日 ホワイトデー	<ul style="list-style-type: none"> ・ メスキャラは友達からクッキーがもらえるかも ・ 一人遊びの時間に、ラッキー度の確率でメスキャラはクッキーがもらえる
4月	1日 エイプリルフール	<ul style="list-style-type: none"> ・ 犯人たふりをする ・ 一人遊びの時間に犯人たふりをする
	桜開花3～10日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一人遊びのお花見をする ・ 一人遊びの時間に下にお花見をする
5月	1日～5日 こどもの日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 雛のぼり表示 ・ 朝起きた時に雛のぼり表示→次のアクションで消える
6月	梅雨	<ul style="list-style-type: none"> ・ てくてくてく表示 ・ 朝起きた時、点滅して表示→次のアクションで消える
7月	7日 七夕	<ul style="list-style-type: none"> ・ 天の川表示 ・ 17時以降の一人遊びで発生
	15日～17日 お盆	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゆうれいが出る、一人遊びの時間にゆうれいイベント発生
8月	20日 夏祭り	<ul style="list-style-type: none"> ・ 花火が上がる ・ 17時以降の一人遊びで発生 ・ 一人遊びの間にしし舞 ・ 一人遊びの時間にみこし遊びをする
9月	17日～19日 十五夜	<ul style="list-style-type: none"> ・ 月見をする ・ 17時以降の一人遊びで発生
10月	10日 休日の日	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一人遊び→運動会 ・ 一人遊びの時間にすごいスピードでハードル競争をします。
	31日 ハロウィン	<ul style="list-style-type: none"> ・ かぼちゃの灯籠がでる ・ 一人遊びの時間にかぼちゃおぼけがでる
11月	15日 七五三	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3才、5才、7才のおまごつちには、プレゼントがもらえる ・ 朝起きたときに3才、5才、7才のおまごつちにプレゼントが表示されている ・ 23日～25日 → 朝起きたときワッペン表示→次のアクションで消える ・ 24日 → 深夜0:00に寝ている間にサンタクロックがプレゼントを持ってくる
12月	24日 クリスマス	
	大晦日	<ul style="list-style-type: none"> ・ カウントダウン ・ 年が明けると秒針からカウントダウン「5、4、3、2、1」 ・ → ハッピーニューイヤーイベントへ

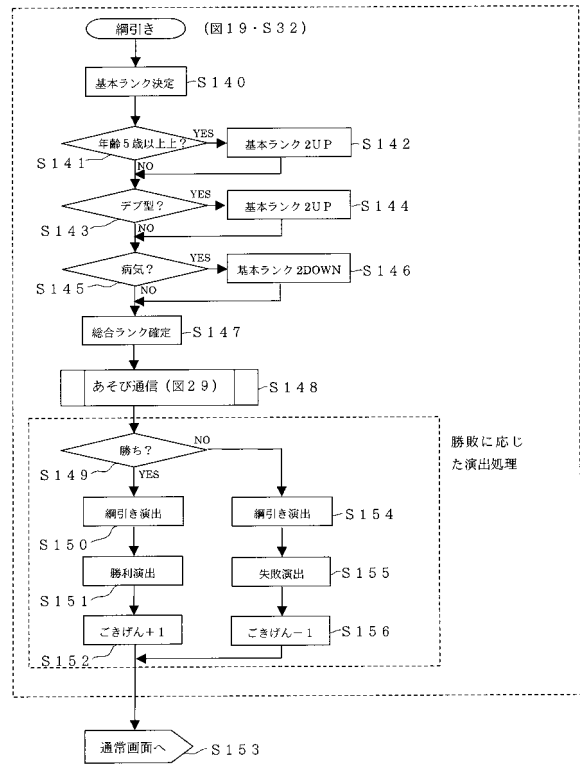
【 図 18 】



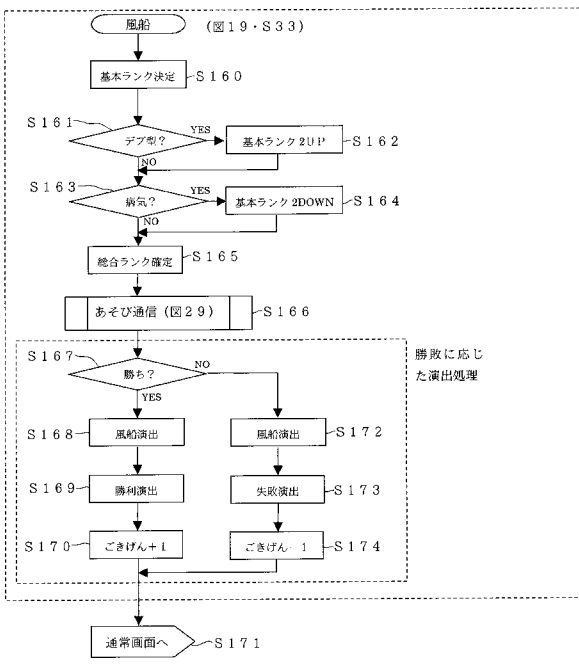
【図19】



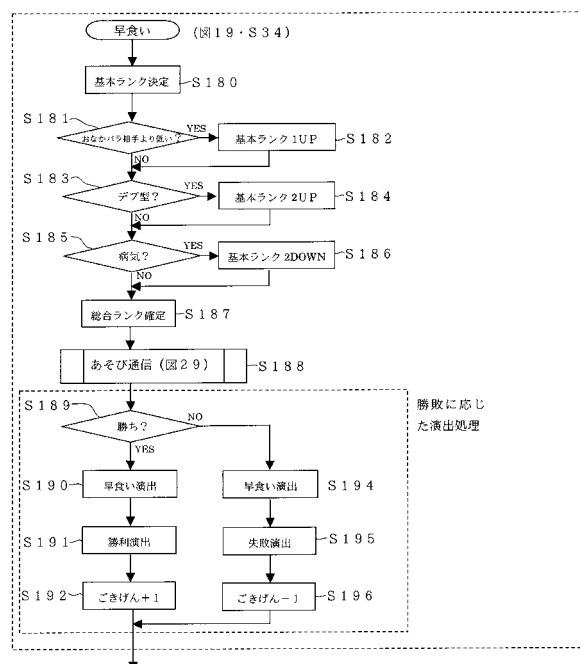
【図20】



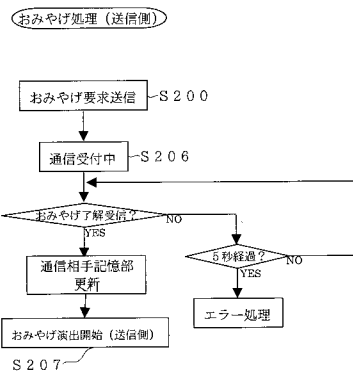
【図21】



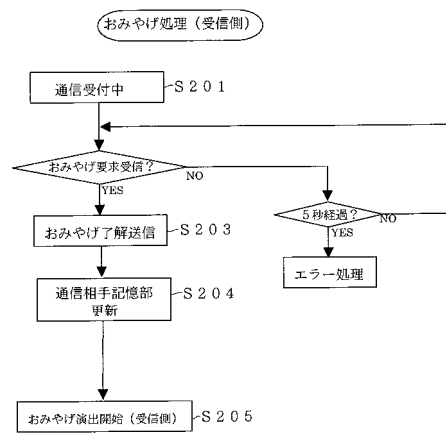
【図22】



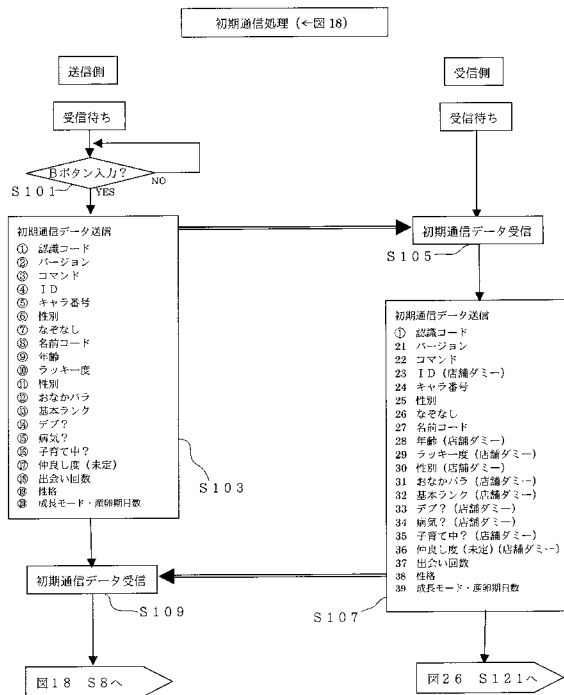
【 図 2 3 】



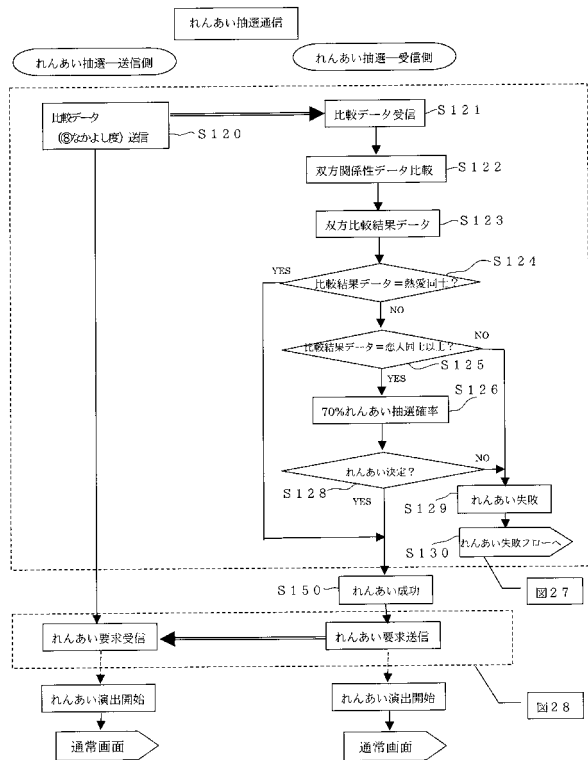
【 図 2 4 】



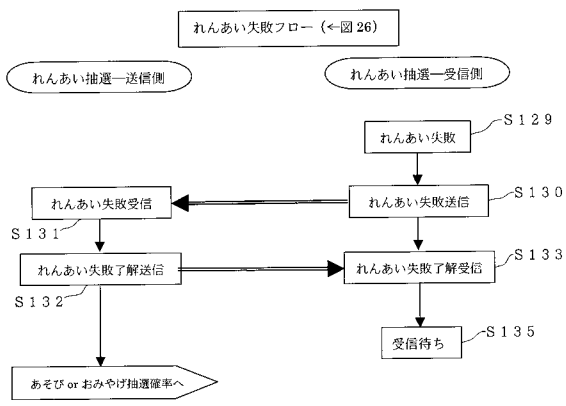
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

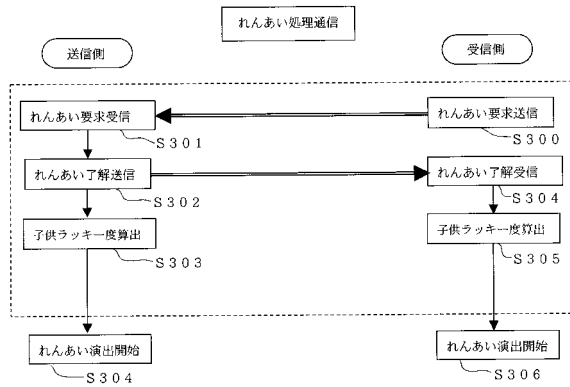


【図 27】

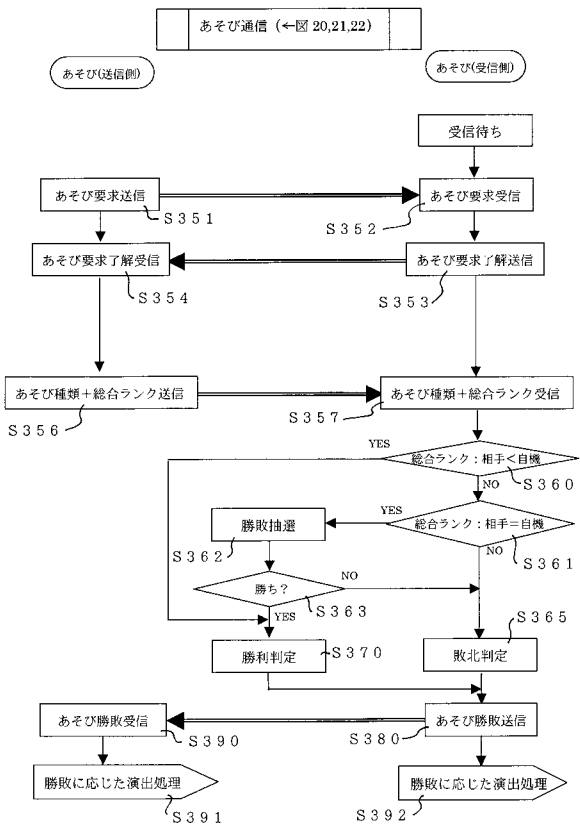


(図19・S134)

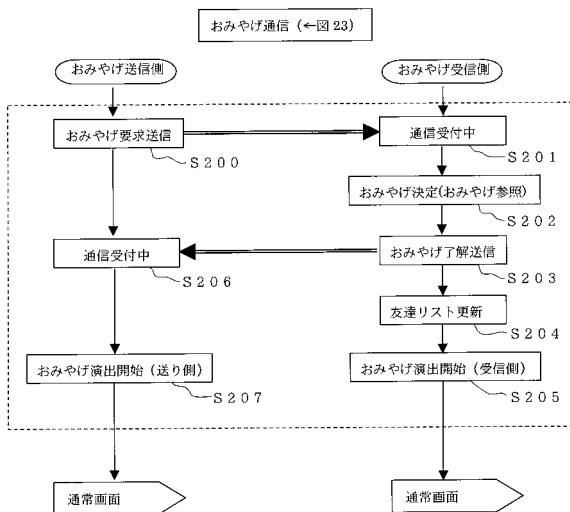
【図 28】



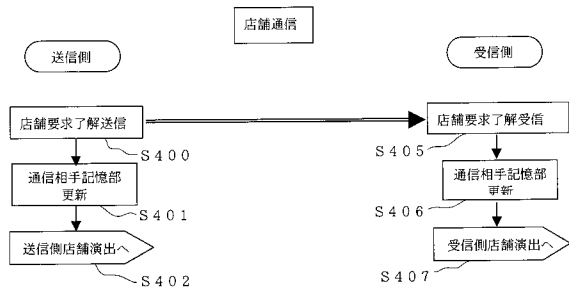
【図 29】



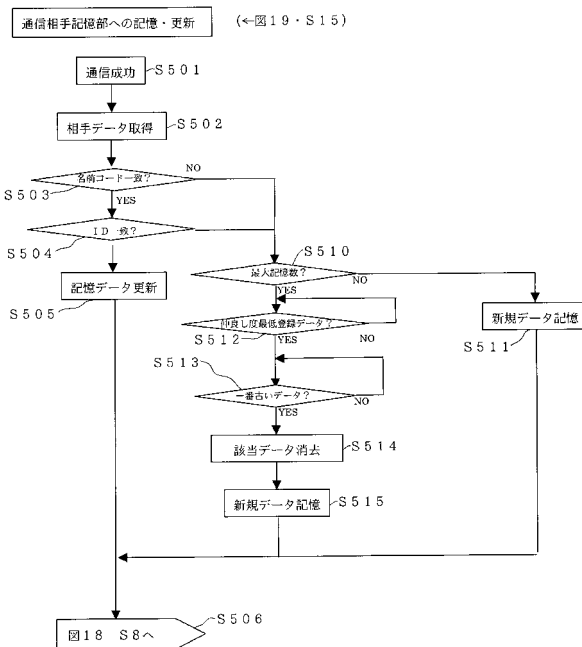
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】

VER 0	復刻版たまごっち	
VER 1	店舗	
VER 2	たまごっち NEO	
VER 3	携帯版たまごっち	
VER 4	たまごっち製品A	
VER 5	たまごっち製品B	
VER 6	たまごっち製品C	
VER 7	たまごっち製品D	
VER 8	たまごっち製品E	
VER 9	たまごっち製品F	
VER 10	たまごっち製品G	
VER 11	たまごっち製品H	
VER 12	たまごっち製品I	
VER 13	たまごっち製品J	
VER 14	たまごっち製品K	
VER 15	たまごっち製品L	

【図 3 4】

番号	内容
00	たまご
01	べびっち
02	しるべびっち
03	まるっち
04	きなこもち
05	いちごっち
06	ひのたまっち
07	やんぐみみっち
08	おにおっち
09	まめっち
0A	くらぼっち
0B	たらごっち(A)
0C	はなっち
0D	ますくっち
0E	みみっち
0F	めめっち
10	たらごっち(B)
11	ろぼっち
12	ごきもち
13	おやしっち
14	おじっち
15	おとまっち
16	なぞ
17	おむらんち
18	かぶせるっち
19	たまごっち
1A	つたっち
1B	ぼがっち
1C	でんぼっち
1D	まいくっち
1E	未使用
1F	未使用

フロントページの続き

審査官 宮本 昭彦

(56)参考文献 特開2001-129243(JP,A)
特開2003-154174(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)
A63F 13/00 - 13/12
G09B 9/00