

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6181910号  
(P6181910)

(45) 発行日 平成29年8月16日 (2017. 8. 16)

(24) 登録日 平成29年7月28日 (2017. 7. 28)

(51) Int. Cl. F I  
**A 6 3 F 13/69 (2014. 01)** A 6 3 F 13/69  
**A 6 3 F 13/327 (2014. 01)** A 6 3 F 13/327

請求項の数 15 (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2012-95897 (P2012-95897)	(73) 特許権者	000233778
(22) 出願日	平成24年4月19日 (2012. 4. 19)		任天堂株式会社
(65) 公開番号	特開2013-220330 (P2013-220330A)		京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1
(43) 公開日	平成25年10月28日 (2013. 10. 28)	(73) 特許権者	398059541
審査請求日	平成27年3月9日 (2015. 3. 9)		株式会社ゲームフリーク
			東京都世田谷区太子堂四丁目 1 番 1 号 キ
			ャロットタワー 2 2 階
		(74) 代理人	100158780
			弁理士 寺本 亮
		(74) 代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(74) 代理人	110001276
			特許業務法人 小笠原特許事務所
		(74) 代理人	100130269
			弁理士 石原 盛規

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、ゲームプログラム、ゲーム処理方法およびゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

単一または複数のゲーム装置によって構成されるゲームシステムであって、  
 前記ゲームシステムは、  
 少なくとも 1 つの入力手段、  
 前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1  
 ゲーム実行手段、および  
 前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2  
 ゲーム実行手段を備え、  
 前記第 2 ゲーム実行手段は、  
 第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用  
 可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不  
 可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて  
 、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能  
 となるように設定する第 2 設定手段を含み、  
 前記第 2 設定手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第  
 1 ゲームにおいて利用可能な特定の難易度のゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不  
 可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて  
 、当該特定の難易度のゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定す  
 る、ゲームシステム。

10

20

**【請求項 2】**

前記第 1 ゲーム実行手段は、

第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたか否かを判定する第 1 判定手段、

第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたことに応じて、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたことを示す予め定められた第 1 データを出力可能にする第 1 データ出力可能化手段、および

前記第 1 データを出力する第 1 データ出力手段を含み、

前記第 2 ゲーム実行手段は、

前記第 1 データを入力する第 1 データ入力手段を含み、

前記第 2 設定手段は、前記第 1 データが未入力するときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、前記第 1 データが入力されたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する、請求項 1 に記載のゲームシステム。

10

**【請求項 3】**

前記第 1 データ出力手段は、前記第 1 データを示す信号を無線通信により送信することによって前記第 1 データを出力し、

前記第 1 データ入力手段は、前記信号を無線通信により受信することによって前記第 1 データを入力する、請求項 2 に記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

20

前記第 2 設定手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームのゲーム世界に存在する特定の施設または地域を第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の施設または地域を第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する、請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

**【請求項 5】**

前記第 1 ゲーム実行手段は、

第 2 ゲームの実行結果が第 2 の所定条件を満たしていないときには、第 2 ゲームにおいて利用可能な特定の第 2 ゲームデータまたは第 2 ゲームモードを第 1 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 2 ゲームの実行結果が前記第 2 の所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 2 ゲームデータまたは第 2 ゲームモードを第 1 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 1 設定手段を含む、請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

30

**【請求項 6】**

前記ゲームシステムは、

前記入力手段および前記第 1 ゲーム実行手段を含む第 1 ゲーム装置、および

前記入力手段および前記第 2 ゲーム実行手段を含む第 2 ゲーム装置を備える、請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

前記ゲームシステムは、

前記ゲーム装置を前記第 1 ゲーム実行手段として機能させるための第 1 ゲームプログラムを格納した第 1 記憶媒体、および

40

前記ゲーム装置を前記第 2 ゲーム実行手段として機能させるための第 2 ゲームプログラムを格納した第 2 記憶媒体を備え、

前記ゲーム装置は、前記第 1 記憶媒体と前記第 2 記憶媒体のいずれか一方を選択的に利用可能である、請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

**【請求項 8】**

前記第 1 ゲームと前記第 2 ゲームは、同一のゲームタイトルの異なるバージョンであることを特徴とする、請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームシステム。

**【請求項 9】**

50

単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも1つの入力手段を有するゲームシステムにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記ゲーム装置のコンピュータを、

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第1ゲームを実行する第1ゲーム実行手段、および

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第2ゲームを実行する第2ゲーム実行手段として機能させ、

前記第2ゲーム実行手段は、

第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいては利用不可能に設定し、第1ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいても利用可能に設定する第2設定手段を含み、

前記第2設定手段は、第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の難易度のゲームモードを第2ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第1ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の難易度のゲームモードを第2ゲームにおいても利用可能となるように設定する、ゲームプログラム。

#### 【請求項10】

単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも1つの入力手段を有するゲームシステムにおけるゲーム処理方法であって、

第1ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第1ゲームを実行する第1ゲーム実行ステップ、および

第2ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第2ゲームを実行する第2ゲーム実行ステップを備え、

前記第2ゲーム実行ステップは、

第2ゲーム実行手段によって、第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいては利用不可能に設定し、第1ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいても利用可能に設定する第2設定ステップを含み、

前記第2設定ステップでは、第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の難易度のゲームモードを第2ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第1ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の難易度のゲームモードを第2ゲームにおいても利用可能となるように設定する、ゲーム処理方法。

#### 【請求項11】

入力手段、

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第1ゲームを実行する第1ゲーム実行手段、および

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第2ゲームを実行する第2ゲーム実行手段を備えたゲーム装置であって、

前記第2ゲーム実行手段は、

第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第1ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第1ゲームデータまたは第1ゲームモードを第2ゲームにおいても利用可能となるように設定する第2設定手段を含み、

前記第2設定手段は、第1ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第1ゲームにおいて利用可能な特定の難易度のゲームモードを第2ゲームにおいては利用不

10

20

30

40

50

可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の難易度のゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する、ゲーム装置。

【請求項 1 2】

単一または複数のゲーム装置によって構成されるゲームシステムであって、  
前記ゲームシステムは、  
少なくとも 1 つの入力手段、  
前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1  
ゲーム実行手段、および

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2  
ゲーム実行手段を備え、

前記第 2 ゲーム実行手段は、

第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 2 設定手段を含み、

前記第 1 ゲーム実行手段は、

前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを利用するか否かをユーザに選択させるための設定変更画面を表示装置に表示させる第 1 表示制御手段を含み、

前記第 1 表示制御手段は、前記第 2 設定手段によって前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが利用可能に設定されているか否かに応じて異なる表示態様で前記設定変更画面を前記表示装置に表示させる、ゲームシステム。

【請求項 1 3】

単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも 1 つの入力手段を有するゲームシステムにおいて実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲームプログラムは、前記ゲーム装置のコンピュータを、

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1  
ゲーム実行手段、および

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2  
ゲーム実行手段として機能させ、

前記第 2 ゲーム実行手段は、

第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能に設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能に設定する第 2 設定手段を含み、

前記第 1 ゲーム実行手段は、

前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを利用するか否かをユーザに選択させるための設定変更画面を表示装置に表示させる第 1 表示制御手段を含み、

前記第 1 表示制御手段は、前記第 2 設定手段によって前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが利用可能に設定されているか否かに応じて異なる表示態様で前記設定変更画面を前記表示装置に表示させる、ゲームプログラム。

【請求項 1 4】

単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも 1 つの入力手段を有するゲームシステムにおけるゲーム処理方法であって、

第 1 ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行ステップ、および

第 2 ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行ステップを備え、

前記第 2 ゲーム実行ステップは、

第 2 ゲーム実行手段によって、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能に設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能に設定する第 2 設定ステップを含み、

前記第 1 ゲーム実行ステップは、

前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを利用するか否かをユーザに選択させるための設定変更画面を表示装置に表示させる第 1 表示制御ステップを含み、

前記第 1 表示制御ステップでは、前記第 2 設定ステップで前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが利用可能に設定されているか否かに応じて異なる表示態様で前記設定変更画面を前記表示装置に表示させる、ゲーム処理方法。

10

【請求項 15】

入力手段、

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行手段、および

前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行手段を備えたゲーム装置であって、

前記第 2 ゲーム実行手段は、

第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 2 設定手段を含み、

20

前記第 1 ゲーム実行手段は、

前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを利用するか否かをユーザに選択させるための設定変更画面を表示装置に表示させる第 1 表示制御手段を含み、

前記第 1 表示制御手段は、前記第 2 設定手段によって前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが利用可能に設定されているか否かに応じて異なる表示態様で前記設定変更画面を前記表示装置に表示させる、ゲーム装置。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームシステム、ゲームプログラム、ゲーム処理方法およびゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、あるゲームをプレイした結果を他のゲームに反映させるものが知られている。例えば、特許文献 1 には、少なくとも 2 つのカートリッジの一方のカートリッジのゲームをプレイして得られたリンクパスワードによって、他方のカートリッジのゲームにおけるシナリオを変化させる技術が開示されている。具体的には、第 1 のカートリッジのゲームをプレイして予め定める所定の条件となったことによって、リンクパスワードが表示される。そして、第 2 のカートリッジのゲームを開始するときに、そのリンクパスワードを入力すると、そのリンクパスワードに基づいたシナリオが選択されて実行される。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特許第 4 5 5 9 5 9 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

## 【 0 0 0 4 】

特許文献 1 に記載の技術では、リンクパスワードを入力することによって第 2 のカートリッジのゲームのシナリオが変化するのみであった。よって、例えば、第 2 のカートリッジのゲームをプレイしている途中で、第 1 のカートリッジのゲームのシナリオをプレイしたくなった場合には、ゲーム装置に装着するカートリッジを、第 2 のカートリッジから第 1 のカートリッジに差し替える必要があった。

## 【 0 0 0 5 】

本発明は、新規なゲームシステム、ゲームプログラム、ゲーム処理方法およびゲーム装置を提供することを目的とする。例えば、2 つのゲームをプレイする際の利便性を向上させることのできるゲームシステム、ゲームプログラム、ゲーム処理方法およびゲーム装置を提供することを目的とする。

10

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 6 】

上記目的は、例えば下記のような構成例によって達成される。

## 【 0 0 0 7 】

第 1 の構成例は、単一または複数のゲーム装置によって構成されるゲームシステムであって、少なくとも 1 つの入力手段、前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行手段、および前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行手段を備える。前記第 2 ゲーム実行手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいて利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 2 設定手段を含む。

20

## 【 0 0 0 8 】

前記第 1 ゲーム実行手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたか否かを判定する第 1 判定手段、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたことに応じて、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしたことを示す予め定められた第 1 データを出力可能にする第 1 データ出力可能化手段、および前記第 1 データを出力する第 1 データ出力手段を含み、前記第 2 ゲーム実行手段は、前記第 1 データを入力する第 1 データ入力手段を含んでいてもよい。そして、前記第 2 設定手段は、前記第 1 データが未入力的时候には、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、前記第 1 データが入力されたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定してもよい。

30

## 【 0 0 0 9 】

前記第 1 データ出力手段は、前記第 1 データを示す信号を無線通信により送信することによって前記第 1 データを出力し、前記第 1 データ入力手段は、前記信号を無線通信により受信することによって前記第 1 データを入力してもよい。

## 【 0 0 1 0 】

前記第 2 設定手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームのゲーム世界に存在する特定の施設または地域を第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の施設または地域を第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定してもよい。

40

## 【 0 0 1 1 】

前記第 2 設定手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の難易度のゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の難易度のゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定し

50

てもよい。

【 0 0 1 2 】

前記第 1 ゲーム実行手段は、前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを利用するか否かをユーザに選択させるための設定変更画面を表示装置に表示させる第 1 表示制御手段を含んでいてもよい。前記第 1 表示制御手段は、前記第 2 設定手段によって前記特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが利用可能に設定されているか否かに応じて異なる表示態様で前記設定変更画面を前記表示装置に表示させてもよい。

【 0 0 1 3 】

前記第 1 ゲーム実行手段は、第 2 ゲームの実行結果が第 2 の所定条件を満たしていないときには、第 2 ゲームにおいて利用可能な特定の第 2 ゲームデータまたは第 2 ゲームモードを第 1 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 2 ゲームの実行結果が前記第 2 の所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 2 ゲームデータまたは第 2 ゲームモードを第 1 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 1 設定手段を含んでいてもよい。

10

【 0 0 1 4 】

前記ゲームシステムは、前記入力手段および前記第 1 ゲーム実行手段を含む第 1 ゲーム装置、および前記入力手段および前記第 2 ゲーム実行手段を含む第 2 ゲーム装置を備えていてもよい。

【 0 0 1 5 】

前記ゲームシステムは、前記ゲーム装置を前記第 1 ゲーム実行手段として機能させるための第 1 ゲームプログラムを格納した第 1 記憶媒体、および前記ゲーム装置を前記第 2 ゲーム実行手段として機能させるための第 2 ゲームプログラムを格納した第 2 記憶媒体を備えていてもよい。そして、前記ゲーム装置は、前記第 1 記憶媒体と前記第 2 記憶媒体のいずれか一方を選択的に利用可能であってもよい。

20

【 0 0 1 6 】

前記第 1 ゲームと前記第 2 ゲームは、同一のゲームタイトルの異なるバージョンであってもよい。

【 0 0 1 7 】

第 2 の構成例は、単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも 1 つの入力手段を有するゲームシステムにおいて実行されるゲームプログラムである。前記ゲームプログラムは、前記ゲーム装置のコンピュータを、前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行手段、および前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行手段として機能させる。前記第 2 ゲーム実行手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能に設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能に設定する第 2 設定手段を含む。

30

【 0 0 1 8 】

上記ゲーム処理プログラムは、任意のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体（例えば、フレキシブルディスク、ハードディスク、光ディスク、光磁気ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ、半導体メモリカード、ROM、RAMなど）に格納され得る。

40

【 0 0 1 9 】

第 3 の構成例は、単一または複数のゲーム装置によって構成される、少なくとも 1 つの入力手段を有するゲームシステムにおけるゲーム処理方法であって、第 1 ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行ステップ、および第 2 ゲーム実行手段によって、前記入力手段を通じて入力されるユーザの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行ステップを備える。前記第 2 ゲーム実行ステップは、第 2 ゲーム実行手段によって、第 2 ゲーム実行手段によって、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて

50

利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能に設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能に設定する第 2 設定ステップを含む。

【 0 0 2 0 】

第 4 の構成例は、入力手段、前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 1 ゲームを実行する第 1 ゲーム実行手段、および前記入力手段を通じて入力されるプレイヤーの指示に応じて第 2 ゲームを実行する第 2 ゲーム実行手段を備えたゲーム装置である。前記第 2 ゲーム実行手段は、第 1 ゲームの実行結果が所定条件を満たしていないときには、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいては利用不可能となるように設定し、第 1 ゲームの実行結果が前記所定条件を満たしたことに応じて、当該特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードを第 2 ゲームにおいても利用可能となるように設定する第 2 設定手段を含む。

10

【発明の効果】

【 0 0 2 1 】

本発明によれば、第 1 ゲームにおいて利用可能な特定の第 1 ゲームデータまたは第 1 ゲームモードが、第 2 ゲームにおいても利用可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 2 】

【図 1】携帯ゲーム装置 10 の構成の一例を示すブロック図

20

【図 2】ゲームシステムの構成の一例を示すブロック図

【図 3】携帯ゲーム装置 10 a に表示される画像の一例を示す図

【図 4】携帯ゲーム装置 10 a に表示される画像の一例を示す図

【図 5】携帯ゲーム装置 10 a に表示される画像の一例を示す図

【図 6】携帯ゲーム装置 10 a に表示される画像の一例を示す図

【図 7】バージョン A のゲームにおける各キーの入手条件の一例を示す図

【図 8】バージョン B のゲームにおける各キーの入手条件の一例を示す図

【図 9】携帯ゲーム装置 10 a に表示される画像の一例を示す図

【図 10】携帯ゲーム装置 10 a のメインメモリ 15 a に記憶されるプログラムおよび情報の一例を示す図

30

【図 11】所持キー情報の一例を示す図

【図 12】選択可能項目情報の一例を示す図

【図 13】プロセッサ 13 によって実行される処理の一例を示すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 3 】

以下、本発明の一実施形態について説明する。

【 0 0 2 4 】

図 1 において、携帯ゲーム装置 10 は、入力装置 11、表示装置 12、プロセッサ 13、内部記憶装置 14、メインメモリ 15、赤外線通信装置 16 を備えている。

【 0 0 2 5 】

40

入力装置 11 は、ユーザによって操作され、ユーザの操作に応じた信号を出力する。入力装置 11 は、例えば、十字スイッチや押しボタンやタッチパネルである。

【 0 0 2 6 】

表示装置 12 は、携帯ゲーム装置 10 において生成された画像を画面に表示する。表示装置 12 は、典型的には液晶表示装置である。

【 0 0 2 7 】

内部記憶装置 14 には、プロセッサ 13 によって実行されるコンピュータプログラムが格納されている。内部記憶装置 14 は、典型的には、フラッシュ E E P R O M である。

【 0 0 2 8 】

メインメモリ 15 は、コンピュータプログラムや情報を一時的に記憶する。

50



## 【 0 0 2 9 】

赤外線通信装置 1 6 は、他の携帯ゲーム装置と赤外線通信を行うために用いられ、他の携帯ゲーム装置へ赤外線信号を送信したり、他の携帯ゲーム装置から赤外線信号を受信したりする。

## 【 0 0 3 0 】

プロセッサ 1 3 は、内部記憶装置 1 4 や外部記憶装置 1 7 に記憶されているコンピュータプログラムに従って、所定の処理を実行する。

## 【 0 0 3 1 】

本実施形態では、図 2 に示すように、2 台の携帯ゲーム装置 1 0 a , 1 0 b によって構成されるゲームシステムについて説明する。なお、以下の説明では、必要に応じて、携帯ゲーム装置 1 0 a に関する構成要素については、図 1 に示した参照符号に「 a 」を付し、携帯ゲーム装置 1 0 b に関する構成要素については、図 1 に示した参照符号に「 b 」を付すことによって、これらを区別する。

10

## 【 0 0 3 2 】

携帯ゲーム装置 1 0 a および携帯ゲーム装置 1 0 b の構成は、図 1 に示す携帯ゲーム装置 1 0 と同様である。携帯ゲーム装置 1 0 a には、外部記憶装置 1 7 a が装着され、携帯ゲーム装置 1 0 b には、外部記憶装置 1 7 b が装着される。携帯ゲーム装置 1 0 a と携帯ゲーム装置 1 0 b は、赤外線通信装置 1 6 を用いて赤外線通信を行って、後述する「キー」を送受信することができる。

## 【 0 0 3 3 】

20

外部記憶装置 1 7 a には、或るゲームタイトルのバージョン A のゲームプログラムが格納されている。一方、外部記憶装置 1 7 b には、当該ゲームタイトルのバージョン B のゲームプログラムが格納されている。バージョン A とバージョン B では、基本的なストーリーは同一であるが、いくつかの点で異なっている。例えば、バージョン A とバージョン B は、いずれも、基本的に同一のゲーム世界を舞台とするロールプレイングゲームであるが、バージョン A ではゲーム世界の所定位置に「 A タウン」と呼ばれる町が配置されており、バージョン B ではゲーム世界の当該所定位置に「 A タウン」ではなくて「 B タウン」と呼ばれる町が配置されている。「 A タウン」と「 B タウン」は、単に呼び名が異なるだけでなく、その中に配置されるノンプレイヤキャラクタや施設なども異なっている。

## 【 0 0 3 4 】

30

次に、携帯ゲーム装置 1 0 の動作の概要を説明する。

## 【 0 0 3 5 】

携帯ゲーム装置 1 0 は、外部記憶装置 1 7 に格納されているゲームプログラムに基づいて、所定のゲーム（例えば、上記のようなロールプレイングゲーム）を実行する。ユーザは、ゲームのプレイ中、任意のタイミングで、「キー関連メニュー」画面を呼び出すことができる。なお、「キー関連メニュー」画面は、バージョン A とバージョン B のいずれのバージョンのゲームプログラムでも呼び出すことができるが、以下の説明では、携帯ゲーム装置 1 0 a について説明する。

## 【 0 0 3 6 】

図 3 は、携帯ゲーム装置 1 0 a のユーザ（以下、便宜上、ユーザ A と称す）の指示に基づいて表示装置 1 2 a に表示された「キー関連メニュー」画面の一例を示している。「キー関連メニュー」画面には、3 つの選択項目 2 0 a ~ 2 0 c とカーソル 2 1 が表示される。

40

## 【 0 0 3 7 】

図 3 においてユーザ A が「設定変更」の選択項目 2 0 a を選択すると、図 4 に示す「設定変更」画面が表示される。「設定変更」画面には、3 つの選択項目 2 0 d ~ 2 0 f とカーソル 2 1 が表示される。

## 【 0 0 3 8 】

図 4 においてユーザ A が「難易度の変更」の選択項目 2 0 d を選択すると、図 5 に示す「難易度の変更」画面が表示される。「難易度の変更」画面には、4 つの選択項目 2 0 g

50

～ 20 j とカーソル 21 が表示される。また、「難易度の変更」画面には、現在選択されている選択項目を示すマーク 22 と、選択不可能な選択項目を示すマーク 23 a, 23 b も表示される。図 5 において、「難しいモード」の選択項目 20 g と「簡単モード」の選択項目 20 i の上には、選択不可能なモードを示すマーク 23 a, 23 b が表示されているため、この時点においては、これらのモードを選択することはできない。これらのモードを選択できるようにするためには、後述する「難しいモードキー」および「簡単モードキー」をそれぞれ入手する必要がある。

#### 【0039】

なお、バージョン A のゲームを開始した直後（すなわち、途中から再開するのではなく、最初から開始した直後）は、図 5 のように「普通モード」が選択された状態になっており、「難しいモード」や「簡単モード」はまだ選択不可能となっている。同様に、バージョン B のゲームを開始した直後も、「普通モード」が選択された状態になっており、「難しいモード」や「簡単モード」はまだ選択不可能となっている。

#### 【0040】

なお、「難しいモード」を選択すると、ゲーム世界の特定の敵キャラクターのレベルが「普通モード」よりも高くなり、倒しづらくなる。「簡単モード」を選択すると、当該特定の敵キャラクターのレベルが「普通モード」よりも低くなり、倒しやすくなる。なお、「難しいモード」では、当該特定の敵キャラクターを倒したときに得られる経験値（プレイヤキャラクターの成長に影響する値）が「普通モード」よりも多くなる。一方、「簡単モード」では、当該特定の敵キャラクターを倒したときに得られる経験値は「普通モード」と同じである。

#### 【0041】

図 4 においてユーザ A が「町の切替」の選択項目 20 e を選択すると、図 6 に示す「町の切替」画面が表示される。「町の切替」画面には、3 つの選択項目 20 k ～ 20 m とカーソル 21 が表示される。また、「町の切替」画面には、現在選択されている選択項目を示すマーク 22 と、選択不可能な選択項目を示すマーク 23 c も表示される。図 6 において、「B タウン」の選択項目 20 l の上には、選択不可能なモードを示すマーク 23 c が表示されているため、この時点においては、「B タウン」を選択することはできない。「B タウン」を選択できるようにするためには、後述する「B タウンキー」を入手する必要がある。

#### 【0042】

なお、バージョン A のゲームを開始した直後は、図 6 のように「A タウン」が選択された状態になっており、「B タウン」はまだ選択不可能となっている。一方、バージョン B のゲームを開始した直後は、「B タウン」が選択された状態になっており、「A タウン」はまだ選択不可能となっている。

#### 【0043】

次に、図 7 および図 8 を参照して、前述した「難しいモードキー」等の各種キーの入手方法について説明する。

#### 【0044】

本実施形態では、「簡単モードキー」、「難しいモードキー」、「A タウンキー」および「B タウンキー」の 4 つのキーが用意されている。しかしながら、バージョン A のゲームにおいては、「簡単モードキー」と「A タウンキー」しか入手することができない。また、バージョン B のゲームにおいては、「難しいモードキー」と「B タウンキー」しか入手することができない。

#### 【0045】

例えば、バージョン A のゲームにおいては、図 7 に示すように、条件 A 1（例えば、ゲームをクリア（すなわち、ゲームの主目的を達成）すること）を満たすと「簡単モードキー」を入手することができ、条件 A 2（例えば、特定の敵キャラクターを倒すこと）を満たすと「A タウンキー」を入手することができる。しかしながら、その他のキー（「難しいモードキー」と「B タウンキー」）については、バージョン A のゲームをプレイするだけ

10

20

30

40

50

では入手することはできない。

【 0 0 4 6 】

一方、バージョン B のゲームにおいては、図 8 に示すように、条件 B 1（例えば、ゲームをクリア（すなわち、ゲームの主目的を達成）すること）を満たすと「難しいモードキー」を入手することができ、条件 B 2（例えば、特定の敵キャラクタを倒すこと）を満たすと「B タウンキー」を入手することができる。しかしながら、その他のキー（「簡単モードキー」と「A タウンキー」）については、バージョン B のゲームをプレイするだけでは入手することはできない。

【 0 0 4 7 】

携帯ゲーム装置 1 0 a のプレイヤー A は、バージョン A のゲームにおいて上記条件 A 1 を満たすことによって、「簡単モードキー」を入手することができる。そして、一旦「簡単モードキー」を入手すると、バージョン A のゲームにおいて、「難易度の変更」画面において表示されていたマーク 2 3 b（図 5）が消去され、図 9 に示すように「簡単モード」の選択項目 2 0 i を選択することが可能になる。

10

【 0 0 4 8 】

同様に、携帯ゲーム装置 1 0 a のプレイヤー A は、バージョン A のゲームにおいて上記条件 A 2 を満たすことによって、「A タウンキー」を入手することができる。なお、バージョン A のゲームにおいては、図 6 に示すように、「A タウン」の選択項目 2 0 k は最初から選択可能であるため、「A タウンキー」を入手しても「町の切替」画面の内容は特に変わらない。

20

【 0 0 4 9 】

なお、初期状態では選択不可能であるような選択項目を選択可能にする方法としては、上記のようにゲームにおいて所定条件を満たすことによって対応するキーを入手する方法に加えて、他の携帯ゲーム装置 1 0 から対応するキーを受信する方法もある。以下、この方法について具体的に説明する。

【 0 0 5 0 】

図 3 においてユーザ A が「キーの送受信」の選択項目 2 0 b を選択すると、赤外線通信装置 1 6 a を通じて、他の携帯ゲーム装置との間でキーの送受信が行われる。例えば、図 2 において、携帯ゲーム装置 1 0 a において所持されているキーが、赤外線信号によって携帯ゲーム装置 1 0 b へと送信されるとともに、携帯ゲーム装置 1 0 b において所持されているキーが、赤外線信号によって携帯ゲーム装置 1 0 a へと送信される。

30

【 0 0 5 1 】

例えば、携帯ゲーム装置 1 0 b において「難しいモードキー」が所持されていた場合には、携帯ゲーム装置 1 0 a は、「難しいモードキー」を携帯ゲーム装置 1 0 b から受信する。携帯ゲーム装置 1 0 a において、一旦「難しいモードキー」が受信されると、マーク 2 3 a（図 5）が消去されて、その後は「難しいモード」の選択項目 2 0 g を選択することが可能となる。

【 0 0 5 2 】

同様に、携帯ゲーム装置 1 0 b において「B タウンキー」が所持されていた場合には、携帯ゲーム装置 1 0 a は、「B タウンキー」を携帯ゲーム装置 1 0 b から受信する。携帯ゲーム装置 1 0 a において、一旦「B タウンキー」が受信されると、マーク 2 3 c（図 6）が消去されて、その後は「B タウンモード」の選択項目 2 0 l を選択することが可能となる。

40

【 0 0 5 3 】

次に、図 1 0 ~ 図 1 3 を参照して、携帯ゲーム装置 1 0 a の動作をより詳細に説明する。

【 0 0 5 4 】

図 1 0 は、携帯ゲーム装置 1 0 a のメインメモリ 1 5 a に格納されるプログラムおよび情報の一例を示している。

【 0 0 5 5 】

50

ゲームプログラム D 1 は、プロセッサ 1 3 a にバージョン A のゲームを実行させるためのコンピュータプログラムである。ゲームプログラム D 1 は、外部記憶装置 1 7 a から読み込まれてメインメモリ 1 5 a にロードされる。

【 0 0 5 6 】

ゲームデータ D 2 は、ゲームを実行するために必要となるデータであって、ゲーム世界に配置される町に関するデータ（A タウンの町データ、B タウンの町データ等）を含む。

【 0 0 5 7 】

所持キー情報 D 3 は、どのキーを所持しているかを示す情報である。図 1 1 に、所持キー情報 D 3 の具体例を示す。図 1 1 において、所持していないキーについては所持フラグが「0」にセットされ、所持しているキーについては所持フラグが「1」にセットされる。

10

【 0 0 5 8 】

選択可能項目情報 D 4 は、どの選択項目が選択可能かを示す情報である。図 1 2 に、選択可能項目情報 D 4 の具体例を示す。図 1 2 において、選択不可能な選択項目については選択可否フラグが「0」にセットされ、選択可能な選択項目については選択可否フラグが「1」にセットされる。

【 0 0 5 9 】

次に、図 1 3 のフローチャートを参照して、ゲームプログラム D 1 に基づいて携帯ゲーム装置 1 0 a のプロセッサ 1 3 a によって実行される処理の流れを説明する。

【 0 0 6 0 】

20

ゲームプログラム D 1 の実行が開始されると、まず図 1 3 のステップ S 1 0 において、プロセッサ 1 3 a は、初期化処理を行う。この初期化処理では、例えば、図 1 1 に示すように、全てのキーの所持フラグを「0」にセットする処理や、図 1 2 に示すように、「簡単モード」、「難しいモード」および「B タウン」の選択可否フラグを「0」にセットし、「A タウン」の選択可否フラグを「1」にセットする処理などが行われる。なお、ゲームの途中で一時的に中断されたゲームを再開する場合には、中断された時に保存されたセーブデータの内容に応じて、これらのフラグがセットされる。

【 0 0 6 1 】

ステップ S 1 1 において、プロセッサ 1 3 a は、ゲーム処理を行う。当該ゲーム処理には、例えば、入力装置 1 1 からの信号に応じてプレイヤーキャラクタを制御する処理や、所定のアルゴリズムに基づいてノンプレイヤーキャラクタを制御する処理や、ゲーム世界に所定のイベントを発生させる処理や、ゲーム画像を生成して表示装置 1 2 に出力する処理などが含まれる。

30

【 0 0 6 2 】

ステップ S 1 2 において、プロセッサ 1 3 a は、ゲーム処理の結果が、所定条件（条件 A 1 または条件 A 2 ）を満たしたかどうかを判断する。そして、当該所定条件を満たした場合には、処理はステップ S 1 3 へ進み、そうでない場合には、処理はステップ S 1 5 へ進む。

【 0 0 6 3 】

ステップ S 1 3 において、プロセッサ 1 3 a は、所持キー情報 D 3 を更新する。具体的には、満たされた条件に対応するキーの所持フラグを「1」に変更する。例えば、条件 A 1 が満たされた場合には「簡単モードキー」の所持フラグを「1」に変更し、条件 A 2 が満たされた場合には「A タウンキー」の所持フラグを「1」に変更する。

40

【 0 0 6 4 】

ステップ S 1 4 において、プロセッサ 1 3 a は、選択可能項目情報 D 4 を更新する。具体的には、新たに入手したキーに対応する選択項目の選択可否フラグを「1」に変更する。例えば、「簡単モードキー」を入手した場合には「簡単モード」の選択可否フラグを「1」に変更する。なお、「A タウン」の選択可否フラグは最初から「1」であるので、「A タウンキー」を入手した場合には「A タウン」の選択可否フラグは「1」のままである。

50

## 【 0 0 6 5 】

ステップ S 1 5 において、プロセッサ 1 3 a は、ユーザにより設定変更画面（具体的には、「難易度の変更」画面（図 5）または「町の切替」画面（図 6））が呼び出されたかどうかを判断する。そして、設定変更画面が呼び出された場合には、処理はステップ S 1 6 へ進み、そうでない場合には、処理はステップ S 1 8 へ進む。

## 【 0 0 6 6 】

ステップ S 1 6 において、プロセッサ 1 3 a は、選択可能項目情報 D 4 に基づいて、設定変更画面（図 5，図 6）を表示する。具体的には、選択可能項目情報 D 4 において、選択可否フラグが「0」になっている選択項目については、当該選択項目が選択不可能であることを示すマーク（2 3 a ~ 2 3 c）を表示する。

10

## 【 0 0 6 7 】

ステップ S 1 7 において、プロセッサ 1 3 a は、ユーザによって選択された選択項目に応じて、ゲームの設定を変更する。例えば、ユーザによって「簡単モード」が選択された場合には、ゲーム世界の特定の敵キャラクタのレベルを、「普通モード」よりも低くして、当該特定の敵キャラクタをより倒しやすくする。また、例えば、ユーザによって「B タウン」が選択された場合には、ゲーム世界の所定位置に配置されていた「A タウン」を、「B タウン」へと変更する。すなわち、ゲーム処理の際に利用するゲームデータ D 2 の町データを、「A タウン」の町データから「B タウン」の町データへと変更する。

## 【 0 0 6 8 】

ステップ S 1 8 において、プロセッサ 1 3 a は、ユーザによって、キーの送受信が指示されたかどうかを判断する。そして、キーの送受信が指示された場合には、処理はステップ S 1 9 へ進み、そうでない場合には、処理はステップ S 2 2 へ進む。

20

## 【 0 0 6 9 】

ステップ S 1 9 において、プロセッサ 1 3 a は、所持キー情報 D 3 において所持フラグが「1」になっているキーを、赤外線通信装置 1 6 を通じて他の携帯ゲーム装置 1 0 b へ送信する。

## 【 0 0 7 0 】

ステップ S 2 0 において、プロセッサ 1 3 a は、他の携帯ゲーム装置 1 0 b が所持しているキーを、赤外線通信装置 1 6 を通じて受信する。

## 【 0 0 7 1 】

ステップ S 2 1 において、プロセッサ 1 3 a は、受信したキーに基づいて、選択可能項目情報 D 4 を更新する。具体的には、選択可能項目情報 D 4 において、受信したキーに対応する選択項目の選択可否フラグを、「1」に変更する。例えば、他の携帯ゲーム装置 1 0 b から「難しいモードキー」を受信した場合には、「難しいモード」の選択可否フラグを「1」に変更する。

30

## 【 0 0 7 2 】

ステップ S 2 2 において、プロセッサ 1 3 a は、ゲームを終了するかどうかを判断する。そして、ゲームを終了する場合には、必要に応じてセーブデータ（後日、中断したところからゲームを再開するためのデータ）を内部記憶装置 1 4 a または外部記憶装置 1 7 a 等に保存して、ゲームプログラム D 1 の実行を終了する。当該セーブデータには、所持キー情報 D 3 および選択可能項目情報 D 4 も含まれる。ゲームを終了しない場合には、処理はステップ S 1 1 に戻る。

40

## 【 0 0 7 3 】

なお、図 1 0 ~ 図 1 3 は、バージョン A のゲームに関するプログラム、情報およびフローチャートであるが、バージョン B のゲームに関するプログラム、情報およびフローチャートも基本的に同様である。ただし、バージョン B のゲームでは、少なくとも以下の点で、バージョン A とは異なっている。

- ・ステップ S 1 0 において、「A タウン」の選択可否フラグが「0」にセットされ、「B タウン」の選択可否フラグが「1」にセットされる点。

- ・ステップ S 1 2 において、条件 B 1 または条件 B 2 を満たしたかどうか判断される点

50

。

## 【 0 0 7 4 】

以上のように、本実施形態によれば、バージョン A とバージョン B のゲームのうち、一方のバージョンだけを普通にプレイしているだけでは選択不可能な設定項目を、他方のバージョンをプレイすることによって入手することのできるキーを受信することによって、選択可能にすることができる。よって、異なるバージョンのゲームを所有しているユーザ間でのキーの送受信を促し、ユーザ間のコミュニケーションを活性化させることができる。

。

## 【 0 0 7 5 】

また、本実施形態によれば、初期状態では、バージョン A のゲームではゲーム世界の特定位置に「A タウン」が配置されており、バージョン B のゲームでは、バージョン A のゲーム世界と基本的に同じゲーム世界において、上記特定位置に「A タウン」の代わりに「B タウン」が配置されている。しかしながら、本実施形態によれば、例えば、「B タウンキー」を受信することによって、バージョン A のゲームのゲーム世界にも「B タウン」を登場させることができる。同様に、「A タウンキー」を受信することによって、バージョン B のゲームのゲーム世界にも「A タウン」を登場させることができる。よって、例えば、バージョン A のゲームプログラムを所有しているユーザは、バージョン B のゲームプログラムを購入しなくても、バージョン B のゲームプログラムを所有している他のユーザから「B タウンキー」を受信することによって、バージョン A のゲームにおいて「B タウン」を利用することができる。また、バージョン A のゲームプログラムとバージョン B のゲームプログラムの両方を所有しているユーザにとっても、バージョン A のゲームをプレイしている途中で「B タウン」を利用したくなったときに、設定変更画面を呼び出して簡単にゲーム世界に「B タウン」を登場させることができるので、それぞれのバージョンのゲームプログラムが格納されている外部記憶媒体 17 a , 17 b を差し替えたり、別バージョンのゲームプログラムを起動したりする手間が不要であり、便利である。

## 【 0 0 7 6 】

また、本実施形態によれば、バージョン A のゲームでは、通常のゲームプレイだけでは「難しいモード」は選択することができず、バージョン B のゲームでは、通常のゲームプレイだけでは「簡単モード」は選択することができない。しかしながら、本実施形態によれば、例えば、「難しいモードキー」を受信することによって、バージョン A のゲームでも「難しいモード」を選択することができる。同様に、「簡単モードキー」を受信することによって、バージョン B のゲームでも「簡単モード」を選択することができる。よって、例えば、バージョン A のゲームプログラムを所有しているユーザは、バージョン A のゲームをクリアした後も、バージョン B のゲームプログラムを所有している他のユーザから「難しいモードキー」を受信することによって、バージョン A のゲームにおいて「難しいモード」に挑戦することができる。また、バージョン B のゲームプログラムを所有しているユーザは、バージョン B のゲームの「普通モード」が当該ユーザにとっては難しすぎてゲームを進行させることができない場合でも、バージョン A のゲームプログラムを所有している他のユーザ（ゲームが得意な友人や家族等）から「簡単モードキー」を受信することによって、バージョン B のゲームを「簡単モード」に変更して、ゲームを進行させることができる。

## 【 0 0 7 7 】

なお、上記実施形態は、あくまでも一実施形態に過ぎず、種々の変形例が考えられる。

## 【 0 0 7 8 】

例えば、上記実施形態では、携帯ゲーム装置 10 を利用しているが、これに限らず、任意の情報処理装置（例えば、据置型ゲーム装置、携帯電話、スマートフォン、デスクトップパソコン、ノートパソコンなど）を利用してもよい。

## 【 0 0 7 9 】

また、上記実施形態では、赤外線通信によってキーの送受信を行っているが、これに限らず、他の任意の方式の無線通信によってキーの送受信を行ってもよいし、通信ケーブル

10

20

30

40

50

を介してキーの送受信を行ってもよいし、ネットワーク上のサーバ装置を介してキーの送受信を行ってもよい。また、キーの送受信の代わりに、パスワードやセーブデータを用いるようにしてもよい。例えば、携帯ゲーム装置 10 b が所持しているキーに対応する文字列（パスワード）を携帯ゲーム装置 10 b の表示装置 12 b に表示し、当該表示された文字列を携帯ゲーム装置 10 a の入力装置 11 a を通じて携帯ゲーム装置 10 a に入力してもよい。また、例えば、携帯ゲーム装置 10 b に保存されているセーブデータに含まれる所持キー情報 D 3 を、携帯ゲーム装置 10 a のプロセッサ 13 a が読み出してもよい。

【0080】

また、上記実施形態では、2 台の携帯ゲーム装置 10 a , 10 b を用いているが、これに限らず、1 台の携帯ゲーム装置 10 a だけを用いて、2 つの外部記憶装置 17 a , 17 b を差し替えることによって、バージョン A のゲームとバージョン B のゲームを交互にプレイしてもよい。

【0081】

また、上記実施形態では、同一タイトルの異なるバージョンのゲーム（ゲームプログラム）の間でキーを送受信しているが、これに限らず、異なるタイトルのゲーム（ゲームプログラム）の間でキーを送受信してもよい。

【0082】

また、上記実施形態では、設定変更画面（図 5 , 図 6 ）において、選択不可能な選択項目に対して、当該選択項目が選択不可能であることを示すマーク（23 a ~ 23 c ）を表示しているが、これに限らず、他の任意の方法によって、選択不可能な選択項目をユーザに示唆するようにしてもよい。例えば、選択不可能な項目を、グレースアウトにしたり、非表示にしたりしてもよい。

【0083】

また、上記実施形態では、ゲームの難易度と町を変更する例を説明したが、これに限らない。例えば、町に限らず、ゲーム世界に配置される任意の施設または地域を変更するようにしてもよい。

【0084】

また、上記実施形態では、図 13 に示した複数の処理を 1 つのコンピュータ（プロセッサ 13 a ）が実行しているが、他の実施形態では、これらの複数の処理を複数のコンピュータが分担して実行してもよい。さらに他の実施形態では、これらの複数の処理の一部または全部を専用回路によって実現してもよい。

【0085】

また、上記実施形態では、図 13 に示した複数の処理を 1 台の情報処理装置（携帯ゲーム装置 10 a ）において実行しているが、他の実施形態では、これらの複数の処理を複数の情報処理装置（例えば、携帯ゲーム装置 10 a とサーバ装置）が分担して実行してもよい。

【0086】

また、上記実施形態では、ゲームプログラム D 1 が外部記憶装置 17 a からメインメモリ 15 a へロードされているが、他の実施形態では、ゲームプログラム D 1 が内部記憶装置 14 a からメインメモリ 15 a へロードされてもよいし、他の実施形態では、ゲームプログラム D 1 が他の携帯ゲーム装置 10 b またはサーバ装置から受信されてメインメモリ 15 a にロードされてもよい。

【符号の説明】

【0087】

- 10 携帯ゲーム装置
- 11 入力装置
- 12 表示装置
- 13 プロセッサ
- 14 内部記憶装置
- 15 メインメモリ

10

20

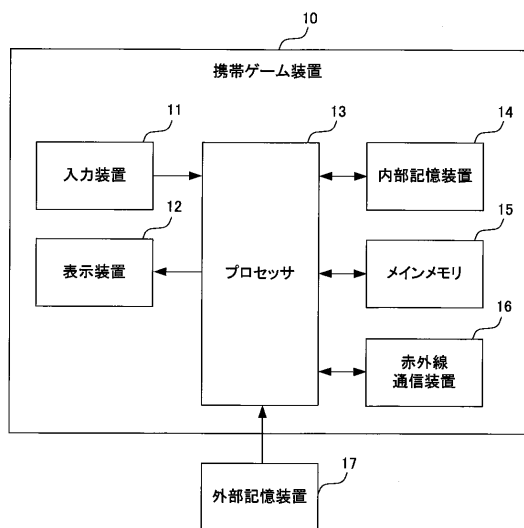
30

40

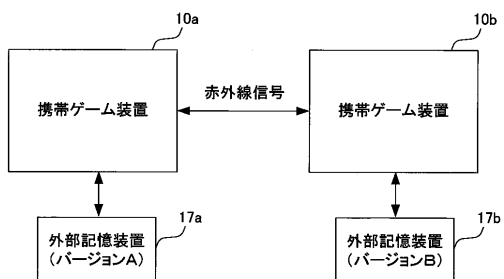
50

- 16 無線通信装置
- 17 外部記憶装置
- 20a ~ 20m 選択項目
- 21 カーソル
- 22 現在選択されている選択項目を示すマーク
- 23a ~ 23c 選択不可能な選択項目を示すマーク

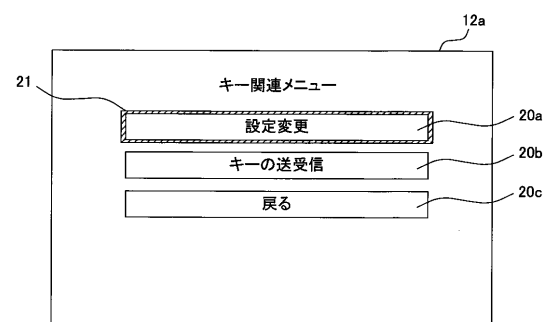
【図1】



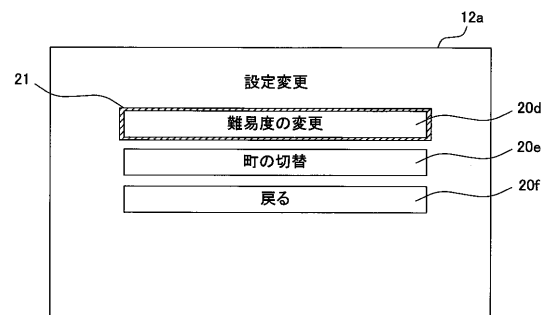
【図2】



【図3】

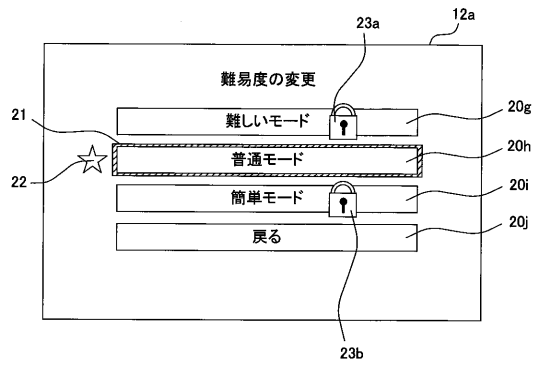


【図4】

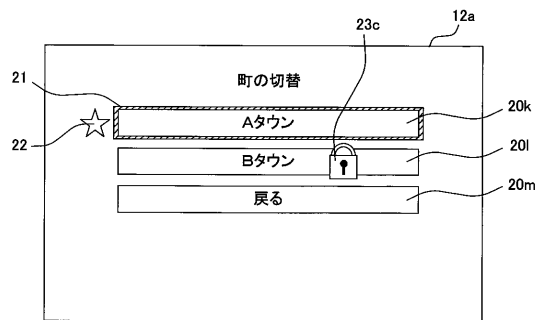




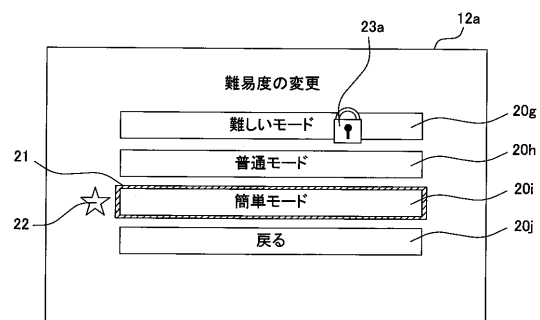
【図 5】



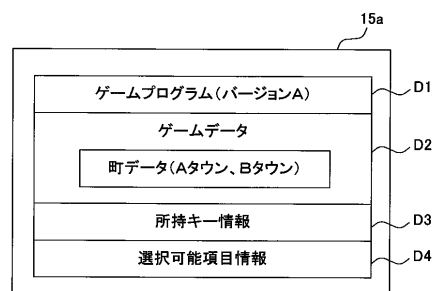
【図 6】



【図 9】



【図 10】



【図 7】

バージョンA	
キー	入手条件
簡単モードキー	条件A1を満たす
難しいモードキー	入手不可
Aタウンキー	条件A2を満たす
Bタウンキー	入手不可

【図 8】

バージョンB	
キー	入手条件
簡単モードキー	入手不可
難しいモードキー	条件B1を満たす
Aタウンキー	入手不可
Bタウンキー	条件B2を満たす

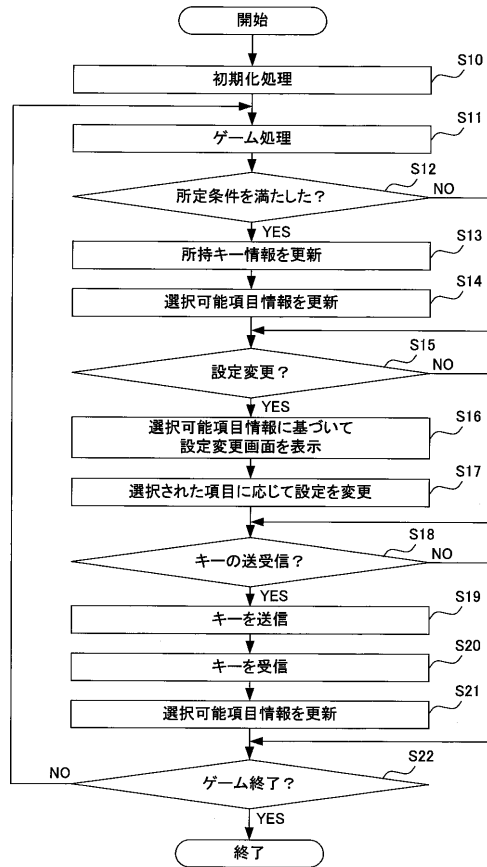
【図 11】

所持キー情報	
キー	所持フラグ
簡単モードキー	0
難しいモードキー	0
Aタウンキー	0
Bタウンキー	0

【図 12】

選択可能項目情報	
選択項目	選択可否フラグ
簡単モード	0
難しいモード	0
Aタウン	1
Bタウン	0

【図 13】



## フロントページの続き

(72)発明者 大森 滋

東京都世田谷区太子堂四丁目1番1号 キャロットタワー22階 株式会社ゲームフリーク内

(72)発明者 名木橋 徹

東京都世田谷区太子堂四丁目1番1号 キャロットタワー22階 株式会社ゲームフリーク内

審査官 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特開2010-125222(JP,A)

ポケモンぜんこくずかんを完成させよう！, 電撃ゲームキューブ, メディアワークス, 2004年6月1日, 第4巻第6号, P.8-21

平田洋(外7名), SE-MOOK プレイステーション版 ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち 公式ガイドブック, 株式会社スクウェア・エニックス, 2004年6月10日, 7刷, P.332-335

三オムック Vol.279「ゲームやりこみMAX」, 株式会社三オブックス, 2010年3月2日, 初版, P.68-73

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン ぜんこくずかん, 株式会社小学館, 2004年6月9日, P.22-25, 公知日については<<http://www.21010.net/club/bn/agb/bprj2/index.html#y2004>>を参照。

ポケットモンスター ファイアレッド リーフグリーン 任天堂公式ガイドブック, 株式会社小学館, 2004年4月10日, 初版, P.22

元宮秀介&amp;ワンナップ, ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 公式完全クリアガイド, 株式会社メディアファクトリー, 2004年3月19日, 初版, P.193,210-211

Wii Fit(フィット) 攻略+裏技, [online], 2010年5月29日, URL, <http://web.archive.org/web/20100529040505/http://www6.atwiki.jp/wannda/pages/152.html>

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F13/00~13/98、9/24