

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 378 440**

51 Int. Cl.:
A63F 13/12

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

- 96 Número de solicitud europea: **04258126 .4**
96 Fecha de presentación: **24.12.2004**
97 Número de publicación de la solicitud: **1557211**
97 Fecha de publicación de la solicitud: **27.07.2005**

54 Título: **Dispositivo de juego de comunicación**

30 Prioridad:
26.12.2003 JP 2003435001

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
12.04.2012

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
12.04.2012

73 Titular/es:
**KABUSHIKI KAISHA BANDAI
4-8 Komagata 1-chome Taito-ku,
TOKYO, JP y
WIZ CO., LTD.**

72 Inventor/es:
**Murase, Kazue y
Yokoi, Akihiro**

74 Agente/Representante:
de Elzaburu Márquez, Alberto

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

ES 2 378 440 T3

DESCRIPCIÓN

Dispositivo de juego de comunicación.

La presente invención se refiere a un dispositivo de juego de comunicación. Más específicamente, la presente invención se refiere a un dispositivo de juego usado por una persona que puede memorizar la información en otro dispositivo de juego como un compañero de juego que se comunica con y se usa por otra persona.

La publicación de patente japonesa n.º 10-263212 da a conocer un dispositivo de juego de cristal líquido de tipo de "conexión con el compañero" y un método de juego de cristal líquido de tipo de "conexión con el compañero". Este dispositivo de juego se comunica con un dispositivo compañero. Esta publicación da a conocer técnicas relacionadas con un dispositivo para jugar a un juego en el que un personaje del juego visualizado en una pantalla de cristal líquido puede crecer como el personaje del juego mientras tiene experiencias virtuales en el juego y un juego cuando otro personaje en otro dispositivo de juego está en comunicación con el dispositivo de juego en el que el otro personaje también puede crecer de manera similar.

El dispositivo de juego de cristal líquido anteriormente mencionado permite a un jugador competir con otro jugador en un dispositivo de juego que se comunica con el jugador. Sin embargo, el dispositivo de juego de cristal líquido convencional anteriormente mencionado no puede memorizar la información sobre el dispositivo compañero para reflejar esta información en un juego al que se jugará más tarde en el dispositivo de juego. El documento EP 1 078 666 da a conocer un dispositivo de juego de comunicación que tiene una sección de procesamiento de datos, una sección de almacenamiento de programas para almacenar un programa de control para controlar el dispositivo, una sección de almacenamiento de imágenes para almacenar un ID de imagen y una imagen de personaje asociada, un elemento de control que se maneja por un jugador del juego, una sección de almacenamiento de parámetros, un elemento de visualización, secciones de transmisión y recepción y una sección de memoria de compañero de comunicación para almacenar parámetros recibidos por la sección de recepción.

En vista de la técnica relacionada anteriormente mencionada, se ha propuesto la presente invención. Un objeto de la presente invención es proporcionar un dispositivo de juego de comunicación que puede jugar a diversos juegos con otro dispositivo compañero que está en comunicación con el dispositivo de juego del jugador. El dispositivo de juego de comunicación puede realizar simulaciones y memorizar información sobre el personaje del dispositivo compañero y reflejar la información en juegos a los que se jugará más tarde.

Otro objeto de la invención es proporcionar un dispositivo de juego de comunicación que puede visualizar un personaje del dispositivo del compañero en la pantalla del jugador sin transferir una gran cantidad de datos de imagen.

Otro objeto más de la invención es proporcionar un dispositivo de juego de comunicación que puede realizar un juego de comunicación, una simulación, etc. incluso en el caso en el que los jugadores usan versiones diferentes de los dispositivos de juego y, por tanto, uno de los dispositivos de juego no tiene los datos de imagen sobre el personaje del dispositivo compañero mostrando una imagen alternativa como el personaje del dispositivo compañero en la imagen visualizada del dispositivo de juego.

Según la presente invención, se proporciona un dispositivo de juego de comunicación que comprende:

una sección de procesamiento de datos,

una sección de almacenamiento de programas para almacenar un programa de control para controlar dicho dispositivo de juego de comunicación mediante dicha sección de procesamiento de datos,

una sección de almacenamiento de imágenes para almacenar un ID de imagen y una imagen de personaje asociada con el ID de imagen,

un elemento de control que se maneja por un jugador del juego,

una sección de almacenamiento de parámetros para almacenar parámetros entre los que se incluyen el ID de imagen, un ID de dispositivo proporcionado por dicha sección de procesamiento de datos a dicho dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control, y datos de personaje proporcionados por el jugador del juego usando dicho elemento de control,

un elemento de visualización para visualizar la imagen de personaje recuperada por dicha sección de procesamiento de datos desde dicha sección de almacenamiento de imágenes correspondiente al ID de imagen incluido en los parámetros almacenados en dicha sección de almacenamiento de parámetros como un objeto viviente virtual del dispositivo de juego de comunicación,

una sección de transmisión que puede transmitir los parámetros almacenados en dicha sección de almacenamiento de parámetros a otro dispositivo de juego de comunicación,

una sección de recepción que puede recibir un parámetro transmitido por otro dispositivo de juego de comunicación,

una sección de memoria de compañero de comunicación para almacenar los parámetros según un ID de dispositivo y datos de personaje recibidos por dicha sección de recepción,

en el que dicha sección de procesamiento de datos, que controla el dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control almacenado en dicha sección de almacenamiento de programas, puede visualizar una lista de parámetros almacenados en dicha sección de memoria de compañero de comunicación,

caracterizado porque la sección de procesamiento de datos, que controla el dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control almacenado en dicha sección de almacenamiento de programas, puede además:

determinar si el ID de dispositivo y los datos de personaje incluidos en los parámetros recibidos por la sección de recepción se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación cuando dicha sección de recepción recibe parámetros transmitidos por otro dispositivo de juego de comunicación,

renovar los parámetros almacenados en dicha sección de memoria de compañero de comunicación incluyendo el ID de dispositivo y los datos de personaje que están incluidos en los parámetros transmitidos si dicha sección de procesamiento de datos determina que el ID de dispositivo y los datos arbitrarios incluidos en los parámetros transmitidos se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación, y

almacenar los parámetros transmitidos en dicha memoria de compañero de comunicación si dicha sección de procesamiento de datos determina que el ID de dispositivo y los datos de personaje incluidos en los parámetros transmitidos no se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación.

La figura 1 es una vista en alzado que muestra una apariencia de un dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 2 es el diagrama de circuitos del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 3 es un diagrama que explica el proceso de crecimiento del objeto viviente virtual para el que se lleva a cabo una visualización de imagen en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 4 es una tabla que muestra las clases de objetos vivientes virtuales para los que se lleva a cabo una visualización de imagen en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 5 es un diagrama esquemático que muestra un esquema de las etapas de programa realizadas por el microordenador del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 6 es una tabla de parámetros que deben comprobarse con el objeto viviente virtual en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 7 es una tabla de parámetros ocultos del objeto viviente virtual en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

Las figuras 8A y 8B son tablas de las "comidas" y "aperitivos" que pueden darse al objeto viviente virtual en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

Las figuras 9A y 9B son diagramas que explican el esquema del proceso de control llevado a cabo en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención cuando el objeto viviente virtual hace sus necesidades.

La figura 10 es una tabla que muestra las condiciones de victoria o derrota cuando el objeto viviente virtual juega a un juego en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

Las figuras 11A, 11B y 11C son tablas que muestran los regalos que puede recibir el objeto viviente virtual y el nivel de amistad usado en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

Las figuras 12A y 12B son diagramas que explican un ejemplo de las imágenes visualizadas cuando se ejecuta el comando "encontrar amante" para el objeto viviente virtual y los niveles de buena suerte en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 13 es un diagrama de flujo que muestra los procesos realizados cuando se visualizan las imágenes "bostezar o tener sueño" "durmiendo" o símbolos para el objeto viviente virtual en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 14 es una tabla que muestra una planificación para un día del objeto viviente virtual en las edades de la niñez (del pavo) y la adolescencia en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 15 muestra una planificación para un día del objeto viviente virtual durante la edad reproductiva en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 16 es una tabla que explica la visualización de imagen que muestra “jugar solo” y “jugar con artículo” del objeto viviente virtual en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 17 es una tabla de ejemplos de la visualización de imágenes para diversas estaciones en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 5 La figura 18 es un diagrama de flujo de las etapas iniciales del proceso de comunicación en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 19 es un diagrama de flujo principal en el momento de la comunicación en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 10 La figura 20 es un diagrama de flujo que muestra las etapas de procesamiento del “juego de la sogá” en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 21 es un diagrama de flujo que muestra las etapas de procesamiento de “hinchar el globo” en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 22 es un diagrama de flujo que muestra las etapas de procesamiento de “comer rápido” en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 15 La figura 23 es un diagrama de flujo que muestra las etapas de procesamiento de “regalo” en el dispositivo de juego de comunicación emisor de la presente invención.

La figura 24 es un diagrama de flujo que muestra las etapas de procesamiento de “regalo” por el dispositivo de juego de comunicación receptor de la presente invención.

- 20 La figura 25 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “comunicación inicial” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 26 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “lotería de encontrar amante” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 27 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “fracaso en encontrar amante” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 25 La figura 28 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “encontrar amante” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 29 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “comunicación de jugar” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 30 La figura 30 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “comunicación de regalo” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 31 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “almacenar comunicación” del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 32 es un diagrama de flujo de las etapas de procesamiento de “registro y actualización de lista de amigos” de un dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 35 La figura 33 es una tabla que muestra una lista de “códigos de reconocimiento” en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 34 es una tabla que muestra la correspondencia con la imagen de personaje y el número de personaje (ID de imagen) en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 40 La figura 35 es una hoja de datos que muestra los parámetros almacenados en la parte de memoria de parámetros prevista en una EEPROM en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 36 es una tabla de correspondencia que muestra los datos de comunicación iniciales en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

La figura 37 es una hoja de datos de la parte de memoria de comunicación de compañero prevista en la EEPROM en el dispositivo de juego de comunicación de la presente invención.

- 45 El dispositivo de juego de comunicación de la presente invención memoriza parámetros entre los que se incluyen un ID de cuerpo que se proporciona al dispositivo de juego y datos arbitrarios (tal como el nombre del objeto viviente virtual, etc.) que proporciona el jugador del juego. El dispositivo de juego de comunicación de la presente invención transmite y recibe los parámetros de otros dispositivos de juego de comunicación según el programa de control

memorizado en la parte de memoria de comunicación del compañero. Cuando el dispositivo de juego de comunicación recibe parámetros desde otro dispositivo, el dispositivo de juego de comunicación se remite al parámetro memorizado en la parte de memoria de comunicación del compañero para confirmar que los parámetros que incluyen el ID de cuerpo y los datos arbitrarios recibidos desde el compañero son los parámetros almacenados en la parte de memoria de comunicación de compañero. Cuando se determina que los parámetros que incluyen el ID de cuerpo y los datos arbitrarios recibidos desde el compañero son los mismos que los datos almacenados en la parte de memoria de comunicación del compañero, los datos recibidos se actualizan. Cuando se determina que los parámetros que incluyen el ID de cuerpo y el parámetro de datos de nombre recibidos desde el compañero no están almacenados en la parte de memoria de comunicación del compañero, los parámetros recibidos se almacenan en la parte de memoria de comunicación del compañero. Así, al usar tanto el ID de cuerpo como el nombre de personaje desde el compañero del juego para identificar los datos de comunicación del compañero, pueden evitarse errores de actualización de datos.

El dispositivo de juego de comunicación de la presente invención tiene una parte de almacenamiento de código de imagen de memoria que memoriza el "código de imagen de memoria" determinado según la coincidencia de la clase de imagen de personaje o la imagen de personaje y el ID de imagen. Una sección de almacenamiento de imágenes almacena imágenes que van a mostrarse en la pantalla como el objeto viviente virtual de un dispositivo de juego de comunicación cuando el "código de imagen de memoria" que se envía desde otros dispositivos de juego de comunicación difiere del "código de imagen de memoria" de un dispositivo de juego del jugador. Incluso en un caso en el que se use un dispositivo de juego de comunicación antiguo que puede comunicarse con un dispositivo de juego nuevo y que todavía tiene almacenados personajes diferentes de los personajes almacenados en el dispositivo de juego nuevo, la comunicación puede establecerse sin ningún problema.

A continuación en el presente documento se explicará una realización de la presente invención usando los dibujos.

La figura 1 es una vista en esquema del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención, en la que 1 representa el cuerpo principal del dispositivo de juego de comunicación (denominado a continuación en el presente documento "cuerpo principal"). El elemento 5 de visualización (cristal líquido) que constituye una pantalla 3 de cristal líquido está formado en el centro frontal del cuerpo 1 principal. Bajo el elemento 5 de visualización, están previstos tres conmutadores (un botón 7 A, un botón 9 B y un botón 11 C) como los elementos de control. El botón 7 A es un conmutador que selecciona un comando realizado por el programa. El botón 9 B es un conmutador con el que se toma la decisión de un comando. El botón 11 C es un conmutador que cancela el comando seleccionado.

Dos o más símbolos 13 y 15 se visualizan en las partes superior e inferior del elemento 5 de visualización al ejecutar el programa que se describirá más adelante. Una imagen 16 de personaje que muestra un objeto viviente virtual se visualiza en el centro de la pantalla. El cuerpo 1 principal tiene en la parte superior un dispositivo 17 de emisión de luz infrarroja que es un emisor y el dispositivo 19 de recepción de luz infrarroja que es un receptor y posibilitan la comunicación con otros dispositivos de juego de comunicación. Un pequeño orificio 20 de paso está previsto para alojar una cadena para colgar el dispositivo.

La figura 2 muestra el diagrama de circuitos del dispositivo de juego de comunicación de la presente invención. Un microordenador 21 de tipo de un chip que tiene una función de CPU (unidad de procesamiento central) es decir, de control de cada uno de los medios que se mencionarán más adelante, y una función de controlador, es decir, de control de la pantalla 3 de cristal líquido y de los diversos dispositivos. El microordenador 21 está conectado a la pantalla 3 de cristal líquido, al botón 7 A, al botón 9 B, al botón 11 C, al dispositivo 17 luminiscente de infrarrojos, y al dispositivo 19 de recepción de luz. El microordenador 21 también está conectado a una EEPROM 23, a una batería 25, a un medio 27 de generación de señal de reloj, a un conmutador 29 de reinicialización, y a un zumbador 31. Estos dispositivos se controlan basándose en el programa mencionado más adelante. Dentro del microordenador 21 están previstas una parte de almacenamiento de programas que memoriza programas (programa de control) que permiten que el dispositivo de juego funcione como un dispositivo de juego de comunicación, y la sección de almacenamiento de imágenes que memoriza el ID de imagen (ID: información de identificación). Asimismo, la imagen 16 de personaje se corrige con el ID de imagen. Diversas clases de información obtenidas durante la ejecución del programa se almacenan en la EEPROM 23 como una parte de memoria de parámetros y una parte de memoria de comunicación del compañero.

La figura 3 es un diagrama que explica el proceso de crecimiento de un objeto viviente imaginario (denominado a continuación en el presente documento un "objeto viviente virtual") visualizado como la imagen 16 de personaje. El objeto viviente virtual tiene varios modos de fases de crecimiento entre las que se incluyen un período de huevo, infancia, una edad del pavo, adolescencia y una edad reproductiva. Un período de huevo es el modo en el que se visualiza un huevo del objeto viviente virtual, o cuando se conecta una fuente de alimentación por primera vez o se enciende un conmutador de reinicialización. El modo cambia entonces a la siguiente fase, es decir infancia, tras una presentación animada de 2 a 3 minutos de duración de un huevo siendo incubado. Tras una hora de infancia, el objeto viviente virtual pasa a la edad de la niñez o el pavo. Tras un día en la edad del pavo, el objeto viviente virtual pasa a la adolescencia. El adolescente crece hasta la edad reproductiva en tres días. No hay ninguna nueva fase de crecimiento tras la edad reproductiva, pero puede visualizarse una imagen que muestra una siguiente generación mediante la puesta de nuevos huevos según diversas comunicaciones u operaciones. Cuando no se efectúa una operación requerida o se descuida el objeto viviente virtual, se presenta una imagen en la pantalla que muestra que

el objeto viviente virtual ha muerto.

La figura 4 es una tabla que muestra diversas clases de objetos vivientes virtuales visualizados en la edad reproductiva según el proceso de crecimiento en cada modo de infancia, edad del pavo y adolescencia. Cada objeto viviente virtual se clasifica mediante un "parámetro mental" y un "parámetro de cuerpo" en cinco categorías, A (serio), B (común), C (travieso), D (enfermizo) y E (testarudo). La imagen del objeto viviente virtual visualizada para cada categoría está prescrita por el ID de imagen.

La figura 34 es una concordancia que muestra el nombre de cada imagen 16 de personaje memorizada por la sección de almacenamiento de imágenes, y el número de personaje usado como el ID de imagen. Por ejemplo, el número de personaje "01" está memorizado en la parte de memoria de parámetros para que se visualice la imagen de personaje "bebitchi" (bebé), o "02" para "shirobebitchi" (bebé blanco) como el objeto viviente virtual en el dispositivo de juego del jugador. El número de personaje "16" está definido como un personaje "misterioso". Esto indica que se mostrará la "imagen de no coincidencia de código de memoria" cuando el código de imagen de memoria del jugador del juego sea diferente del de un compañero de comunicación.

Tal como se describió anteriormente, el programa ejecutado por el microordenador 21 según las operaciones del botón 7 A, el botón 9 B y el botón 11 C y según comunicaciones con otros dispositivos está almacenado en el microordenador 21. La figura 5 es un diagrama esquemático que muestra el esquema de la manipulación del programa realizada por el microordenador 21. Habitualmente, la imagen del objeto viviente virtual según la categoría del personaje se visualiza en el elemento 5 de visualización. Se visualizan respectivamente cinco comandos representados como (1) - (5) en la figura 5 como los iconos 13 en la parte superior del elemento 5 de visualización. Asimismo, se visualizan respectivamente cinco comandos representados como (6) - (10) en la figura 5 como los iconos 15 en la parte inferior del elemento 5 de visualización. Tal como se muestra en la figura 5, cada icono tiene un nombre: icono (1) "comprobación de parámetros"; icono (2); "alimentos"; icono (3) "ir al baño"; icono (4) "mini-juego"; icono (5) "comunicación"; icono (6) "disciplina"; icono (7) "tratamiento médico"; icono (8) "electricidad"; icono (9) "libreta"; e icono (10) "símbolo de llamada".

Estos iconos, también denominados "iconos de comando", se seleccionan resaltando en primer lugar el número, por ejemplo, (1) pulsando el botón A y después pulsando el botón B para seleccionar el comando "comprobación de parámetros". Si se pulsa el botón 11 C, el número resaltado se cancelará y la pantalla vuelve a la imagen normal. Si se pulsa el botón 7 A de manera continuada una vez resaltado el número (1), aparecerá el siguiente icono ("alimentos") (2). Entonces, cada vez que se pulsa el botón 7 A, aparecerán los iconos (3), (4), (5) - - (9) y (10) de manera secuencial.

El icono (1) "comprobación de parámetros" es un comando para visualizar en la pantalla el contenido de los diversos parámetros establecidos para el personaje, que es el objeto viviente virtual, para comprobarlos. Tras seleccionar "comprobación de parámetros", el jugador puede comprobar los diversos parámetros proporcionados como elección del jugador para describir el estado del objeto viviente virtual tal como el "nombre", "hambre", "humor", "disciplina", "macho o hembra", "edad", "peso" y "generación". En esta realización, además de los parámetros que son visibles en la pantalla, están previstos parámetros invisibles para el jugador del juego entre los que se incluyen tres parámetros denominados "el nivel de subdesarrollo mental", el "nivel de subdesarrollo físico" y el "nivel de buena suerte" así como el ID de cuerpo que el microordenador 21 proporciona al dispositivo de juego de comunicación basándose en un programa. Los detalles de estos parámetros se proporcionarán más adelante.

El comando "(2) alimentos" sirve para dar al objeto viviente virtual una "comida" o un "aperitivo", y el número de "comidas" o "aperitivos" puede aumentarse cada vez que se elige la "comida" o "aperitivo". El modo "comida" está dotado de un modo de "alimentar en exceso" en el que el jugador puede dar comidas hasta dos veces más después de que se visualice el parámetro 4 "hambre" (un estómago lleno). Si se da otra comida, se visualizará un símbolo de "no más". Si se da una "comida" más, el parámetro "hambre" y el parámetro "peso" aumentarán en uno. Aunque en principio puede darse un "aperitivo" en cualquier momento, está previsto un caso en el que el objeto viviente virtual no puede comer mientras duerme o en determinadas condiciones de "enfermedad". Si se da un "aperitivo", el parámetro "hambre" aumenta en uno y el parámetro "peso" aumenta en dos. En la edad reproductiva, si el peso llega a 99 g según la manera en que se dan las comidas, se visualiza una imagen que muestra que el objeto viviente virtual tiene sobrepeso. Si el peso se reduce a 80 g tras ponerse a dieta jugando al mini-juego, se visualiza un personaje normal. El programa permite un control de tal manera que si el objeto viviente virtual se vuelve obeso, aumenta la posibilidad de que el objeto viviente virtual se ponga enfermo y es imposible que el objeto viviente virtual tome una comida, y el modo de disciplina no se llevará a cabo. El contenido de las comidas y los aperitivos que se dan al objeto viviente virtual (personaje) varía según la fase de crecimiento y la clase de objeto viviente virtual (personaje). La figura 8A muestra las comidas y aperitivos que pueden darse durante diferentes fases de crecimiento y la figura 8B muestra las comidas y aperitivos para cada personaje en la edad reproductiva.

El comando "(3) ir al baño" es para borrar una imagen que representa un excremento en una pantalla en un determinado periodo de tiempo después de que el objeto viviente virtual haya hecho sus necesidades. El programa permite un control de tal manera que si se muestran ocho excrementos en la pantalla, el objeto viviente virtual se pone enfermo (no puede comer comidas o aperitivos o ya no puede jugarse al juego). Siempre que el parámetro hambre disminuya en dos, el objeto viviente virtual tiene que hacer sus necesidades. El flujo del procesamiento de

control se muestra en la figura 9A para el caso en el que el personaje hace sus necesidades. En el flujo de control, se muestra una imagen que muestra que el objeto viviente virtual está incómodo cuando el personaje tiene que hacer inminentemente sus necesidades. Si se elige el icono “ir al baño” en este estado, una imagen que muestra que el objeto viviente virtual está usando el váter y el parámetro “buen humor” aumenta en 2. En el estado de incomodidad, cuando el jugador no hace nada, se visualizan la imagen del objeto viviente virtual y el excremento. Si se elige el icono de ir al baño en este estado, se tira de la cadena para eliminar el excremento y el objeto viviente virtual se visualiza sintiéndose cómodo. Se muestran diversos váteres y diversas formas de excrementos según la fase de crecimiento del personaje. (Figura 9B)

El icono de “mini-juego” (4) ejecuta el programa que realiza los juegos, entre los que se incluyen un juego de “bailar” y de “carrera de obstáculos”. Excepto mientras se duerme o en caso de enfermedad, el jugador puede elegir “bailar” o “carrera de obstáculos”. El proceso de “citas concertadas” se vuelve disponible si el objeto viviente virtual llega a la edad reproductiva. En cada mini-juego, el jugador repite el pequeño juego varias veces hasta que el jugador falla o deja de jugar al juego. La reacción del objeto viviente virtual y el parámetro cambian según el nivel alcanzado cuando el jugador deja de jugar al juego (número de veces). En el juego de “bailar”, el objeto viviente virtual se muestra continuamente yendo a la “izquierda” al “centro” y a la “derecha” en la pantalla, y se supone que el jugador debe memorizar la serie de acciones del objeto viviente virtual e introducir correctamente el orden de las acciones del objeto viviente virtual usando al menos un botón. Después de haber completado con éxito un pequeño juego, el objeto viviente virtual baila continuamente, y la operación de introducir el orden de operación que el jugador del juego ha memorizado continúa. Si el jugador lo consigue 21 veces o más, el peso disminuirá en 2 g y el nivel de subdesarrollo mental disminuirá en uno. En el juego de “carrera de obstáculos”, se visualiza un obstáculo moviéndose desde el lado derecho al lado izquierdo y el objeto viviente virtual supera el obstáculo pulsando un botón en el momento adecuado. Si se supera el número predeterminado de obstáculos, el juego concluirá. Si se supera el obstáculo 20 veces o más, el peso disminuirá en 3 g y el nivel de subdesarrollo mental disminuirá en uno.

Si la fase de crecimiento del objeto viviente virtual llega a la “edad reproductiva” y pasa el primer día, el sistema de “citas concertadas” se vuelve disponible. El sistema de “citas concertadas” es un comando que ejecuta un programa en el que el objeto viviente virtual tiene un bebé con un nivel de buena suerte de 1 si la “cita concertada” tiene éxito incluso aunque el jugador no se comunique con otro dispositivo de juego. En el sistema de “citas concertadas”, el jugador elige uno de cuatro objetos vivientes virtuales y la cita concertada tiene éxito si ambos objetos vivientes virtuales se eligen, los cuales se enamorarán y se enciende un símbolo de corazón, y nace un bebé. El jugador del juego puede elegir un compañero hasta 3 veces al día, y se supone que el jugador del juego elegirá un compañero para matrimonio concertado tras considerar la personalidad del personaje (objeto viviente virtual). El objeto viviente virtual puede elegirse con el botón A, y el personaje del objeto viviente virtual puede visualizarse con el botón B. La tasa de éxito de las citas concertadas cambia con el nivel de buena suerte. La tasa también aumenta en un 20% si el objeto viviente virtual tiene un artículo. Un “debuchara” (personaje obeso) no tiene posibilidad de tener la experiencia de una cita concertada con éxito. Si la “cita concertada” tiene éxito, puede nacer un bebé, pero tras el nacimiento, la vida del padre y el hijo dura tres días (se visualiza una imagen que muestra a los padres y al hijo), y el valor numérico del padre se visualiza como un parámetro.

El proceso de “(5) comunicación” ejecuta programas que transmiten y reciben información predeterminada a y desde el dispositivo compañero que está en el otro extremo de la comunicación. Se realizan diversos procesos, tales como “jugar”, “regalo”, “amor”, y “almacenar comunicación”, y se realizan procesos de visualización de imágenes predeterminadas que corresponden a los diversos procedimientos, tales como “jugar”, “regalo”, “amor” y “almacenar comunicación”, en cada dispositivo de juego de comunicación. En los procesos de comunicación, se realizan transmisión y recepción de información entre los dispositivos del jugador y el compañero usando rayos infrarrojos. Si la comunicación se realiza, el nombre (datos de nombre) del objeto viviente virtual del compañero en comunicación se memorizará por la parte de memoria de comunicación del compañero. Asimismo, “el nivel de amistad” entre el objeto viviente virtual del compañero en comunicación y el objeto viviente virtual del dispositivo de juego del jugador cambia al repetir la comunicación una vez realizada la comunicación inicial, y el objeto viviente virtual se clasifica según “el nivel de amistad” tal como “conocido/a”, “amigo/a”, “mejor amigo/a”, y “novio/a”. En el proceso de comunicación, los programas deciden si el dispositivo compañero (objeto viviente virtual del dispositivo compañero) es del sexo opuesto, o qué clase de relación es el nivel de amistad, o realizan diversos procesos, tales como los anteriores “jugar”, “regalo” y “amor” basándose en una probabilidad predeterminada. Cuando el compañero es un dispositivo instalado en un almacén, se realiza el procesamiento de la “almacenar comunicación”, que se describirá más adelante.

El procesamiento de “jugar” puede realizarse si el objeto viviente virtual del dispositivo de juego del jugador está en cualquier fase entre la edad del pavo y la edad reproductiva, incluso aunque el objeto viviente virtual del otro dispositivo de juego esté en cualquier fase entre la edad del pavo y la edad reproductiva. Los juegos incluyen “el juego de la sogá” (la parte que tira de la sogá y cae primero significa que el oponente gana), y “hinchar el globo” (la parte que explota el globo primero gana el juego), “competición de comer rápido” (la parte que sigue comiendo comidas y se cae pierde el juego). El ganador suma un punto a la escala de “buen humor” y el perdedor pierde un punto en la escala de “buen humor”. El “nivel de amistad” llega al 5% tanto para el ganador como para el perdedor. El “juego de la sogá” lo pierde la parte que pierde la sogá y se cae. El “juego de hinchar el globo” es un juego en el que el jugador empieza a apretar el botón de manera repetida al sonar el “pitido de salida” para activar una bomba, mientras se visualiza un personaje saltando sobre la bomba. El juego lo gana la parte que explota el globo primero.

- El jugador que pulsó el botón más veces que los demás jugadores se clasifica en una posición superior en las categorías de victoria o derrota mostradas en la figura 10. Las categorías de victoria o derrota se dividen en cinco etapas de ABCDE según el número de veces que pierde el jugador. La categoría A se asigna para perder 0 veces. Del mismo modo, la categoría B es para perder de 1 a 2 veces, la categoría C es para perder de 3 a 4 veces, la categoría D es para perder de 5 a 6 veces y la categoría E es para perder 7 veces o más. La “competición de comer rápido” es un juego en el que el jugador, tras empezar a comer comidas cuando se muestra el símbolo de “preparados, listos, ya”, que obtiene primero un medido completo y cae el primero es el que pierde. El jugador que tiene un parámetro de hambre más bajo sube una categoría en las condiciones de victoria o derrota mostradas en la figura 10 justo antes de que empiece el juego.
- La figura 10 es una tabla que muestra las condiciones de victoria o derrota de los objetos vivientes virtuales. Las letras A, B, C, D, y E en la columna de la izquierda indican las categorías que alcanzan los objetos vivientes virtuales, siendo A la más alta y siendo E la más baja en el siguiente orden: $A > B > C > D > E$. El ganador se determina basándose en su categoría. Por ejemplo, si las categorías de ambos jugadores son iguales como en el caso en el que la categoría del dispositivo de juego del jugador es A y la categoría del dispositivo del compañero es A', el ganador se determina mediante una probabilidad del 50%. Si la categoría del dispositivo de juego del jugador es B y el dispositivo del compañero es A', el jugador pierde el juego. Si el dispositivo del compañero es B', el ganador se determina mediante una probabilidad del 50%. Si el dispositivo del compañero tiene una categoría de C' a E', el jugador gana. Asimismo, el ganador se decide basándose en la tabla mostrada en la figura 10 para otras combinaciones.
- En el procesamiento de “regalo”, una imagen enviada desde el dispositivo de juego del jugador al dispositivo del compañero de juego se visualiza en la pantalla del compañero mostrando un objeto viviente virtual con un regalo y poniendo el regalo en la lista o usando el regalo. El regalo que se da al compañero no puede elegirse por el lado emisor, hasta que llega a desde la edad del pavo a la edad reproductiva, sino que se selecciona mediante la manipulación del programa por el dispositivo receptor según las condiciones mostradas en la figura 11A, y se visualiza como si lo hubiese enviado el compañero. El “nivel de amistad” que expresa una relación mutua está diseñado para verse afectado por el regalo, de manera que el objeto viviente virtual obtiene un mejor regalo del objeto viviente virtual con un nivel de amistad más alto. En la edad reproductiva, si se entrega un regalo, el nivel de amistad subirá un 15%, y los regalos mostrados en la figura 11B sólo se entregan durante la edad reproductiva. Tal como se muestra en la figura 11C, la naturaleza de la relación de amistad (conocido/a, amigo/a, amigo/a cercano/a, mejor amigo/a, novio/a y amante apasionado) se expresa mediante números. La amistad entre sexos opuestos y expresada en un 81% o más puede describirse como “amante apasionado”. Si hay dos o más amantes apasionados, el compañero con el número más alto se define como el “amante apasionado” y los otros se denominan “novios/as”.

REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego de comunicación que comprende:

una sección (21) de procesamiento de datos,

5 una sección de almacenamiento de programas para almacenar un programa de control para controlar dicho dispositivo de juego de comunicación por dicha sección de procesamiento de datos,

una sección de almacenamiento de imágenes para almacenar un ID de imagen y una imagen de personaje asociada con el ID de imagen,

un elemento (7, 9, 11) de control que se maneja por un jugador del juego,

10 una sección de almacenamiento de parámetros para almacenar parámetros entre los que se incluyen el ID de imagen, un ID de dispositivo proporcionado por dicha sección de procesamiento de datos a dicho dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control, y datos de personaje proporcionados por el jugador del juego usando dicho elemento de control,

15 un elemento (5) de visualización para visualizar la imagen (16) de personaje recuperada por dicha sección de procesamiento de datos desde dicha sección de almacenamiento de imágenes correspondiente al ID de imagen incluido en los parámetros almacenados en dicha sección de almacenamiento de parámetros como un objeto viviente virtual del dispositivo de juego de comunicación,

una sección (17) de transmisión que puede transmitir los parámetros almacenados en dicha sección de almacenamiento de parámetros a otro dispositivo de juego de comunicación,

20 una sección (19) de recepción que puede recibir un parámetro transmitido por otro dispositivo de juego de comunicación,

una sección de memoria de compañero de comunicación para almacenar los parámetros según un ID de dispositivo y datos de personaje recibidos por dicha sección (19) de recepción,

25 en el que dicha sección (21) de procesamiento de datos, que controla el dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control almacenado en dicha sección de almacenamiento de programas, puede visualizar una lista de parámetros almacenados en dicha sección de memoria de compañero de comunicación,

caracterizado porque la sección (21) de procesamiento de datos, que controla el dispositivo de juego de comunicación basándose en el programa de control almacenado en dicha sección de almacenamiento de programas, puede además:

30 determinar si el ID de dispositivo y los datos de personaje incluidos en los parámetros recibidos por la sección (19) de recepción se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación cuando dicha sección (19) de recepción recibe parámetros transmitidos por otro dispositivo de juego de comunicación,

35 renovar los parámetros almacenados en dicha sección de memoria de compañero de comunicación incluyendo el ID de dispositivo y los datos de personaje que están incluidos en los parámetros transmitidos si dicha sección (21) de procesamiento de datos determina que el ID de dispositivo y los datos de personaje incluidos en los parámetros transmitidos se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación, y almacenar los parámetros transmitidos en dicha memoria de compañero de comunicación si dicha sección (21) de procesamiento de datos determina que el ID de dispositivo y los datos de personaje incluidos en los parámetros transmitidos no se han almacenado en dicha sección de memoria de compañero de comunicación.

2. Dispositivo de juego de comunicación según la reivindicación 1, que comprende además:

40 una sección de memoria de código para almacenar el código de imagen de memoria del jugador que se determina según un tipo de imagen de personaje almacenada en dicha sección de almacenamiento de imágenes o la relación entre el ID de imagen y el ID de personaje, y en el que dicha sección (17) de transmisión puede además transmitir el código de imagen de memoria del jugador almacenado en dicha sección de memoria de código junto con los parámetros almacenados en dicha sección de almacenamiento de parámetros a otro dispositivo de juego de comunicación,

dicha sección (19) de recepción puede además recibir un código de imagen de memoria del compañero transmitido por el dispositivo de juego de comunicación del compañero,

50 dicha sección de almacenamiento de imágenes almacena una imagen de no coincidencia de código de imagen de memoria que va a mostrarse en dicho elemento de visualización cuando el código de imagen de memoria transmitido desde otro dispositivo de juego de comunicación difiera del código de imagen de memoria del código de imagen de memoria almacenado en dicha sección de memoria de código, y

dicha sección (21) de procesamiento de datos puede además:

comparar el código de imagen de memoria del jugador almacenado en dicha sección de memoria de código con el código de imagen de memoria del compañero transmitido desde otro dispositivo de juego de comunicación,

5 recuperar una imagen de personaje que corresponde a un ID de imagen incluido en parámetros recibidos por dicha sección (19) de recepción desde dicha sección de almacenamiento de imágenes para visualizar una imagen de un objeto viviente virtual del dispositivo de juego de comunicación del compañero si el código de imagen de memoria del compañero se identifica con el código de imagen de memoria del jugador almacenado en dicha sección de memoria de código, y

10 recuperar la imagen de no coincidencia de código de imagen de memoria desde dicha sección de almacenamiento de imágenes para visualizar como el objeto viviente virtual del compañero en dicho elemento de visualización si el código de imagen de memoria del compañero no se identifica con el código de imagen de memoria del jugador almacenado en dicha sección de memoria de código.

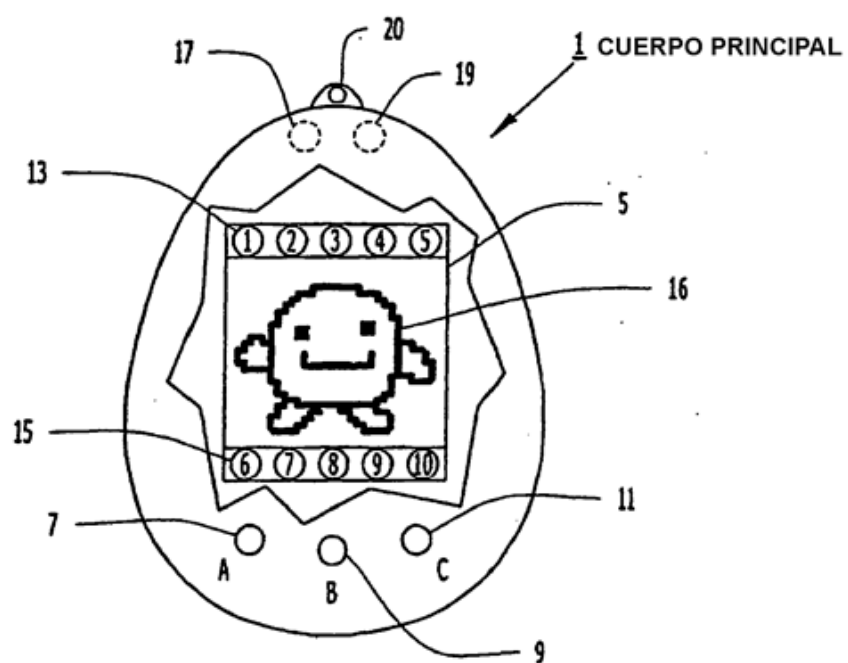
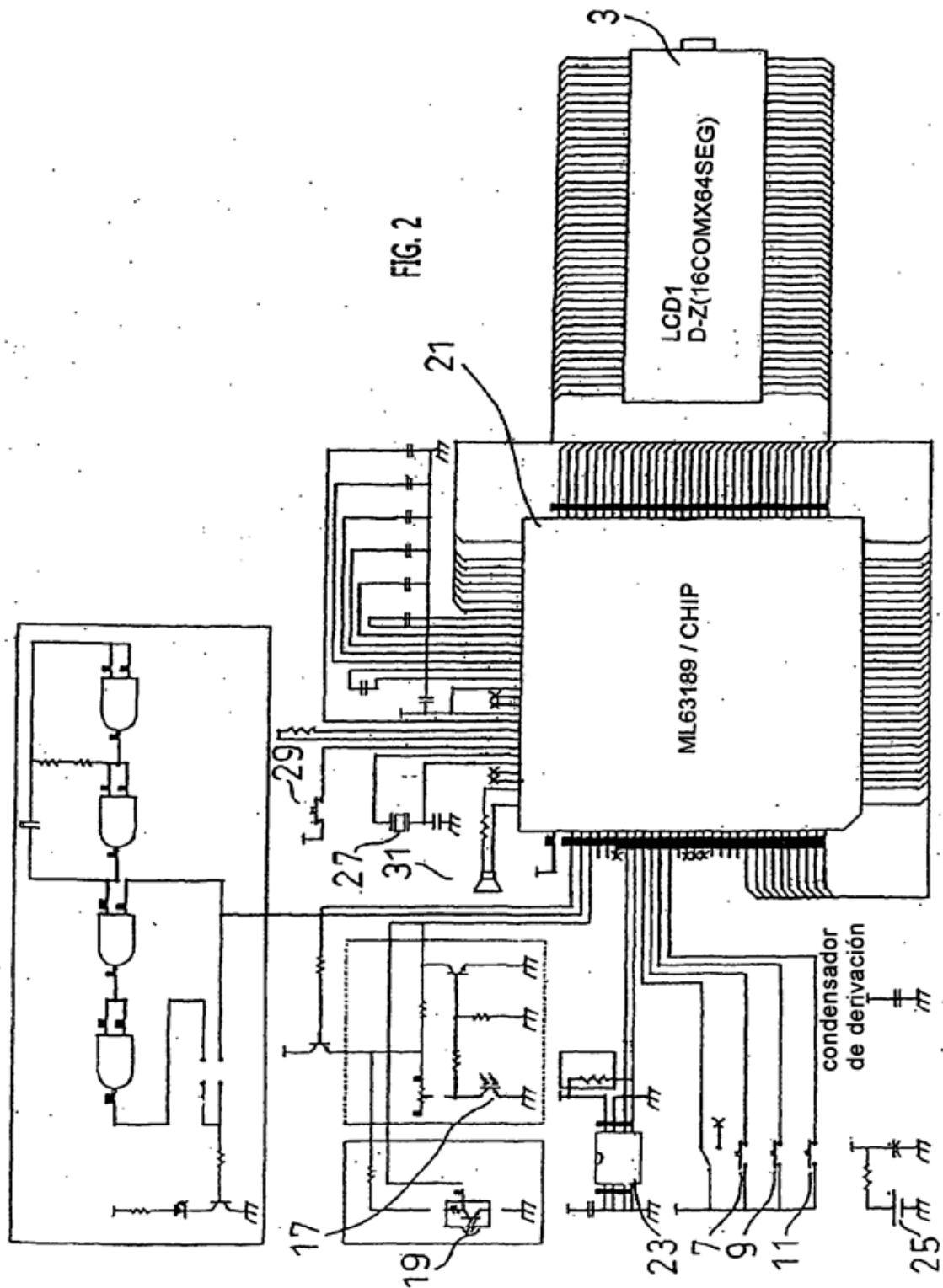
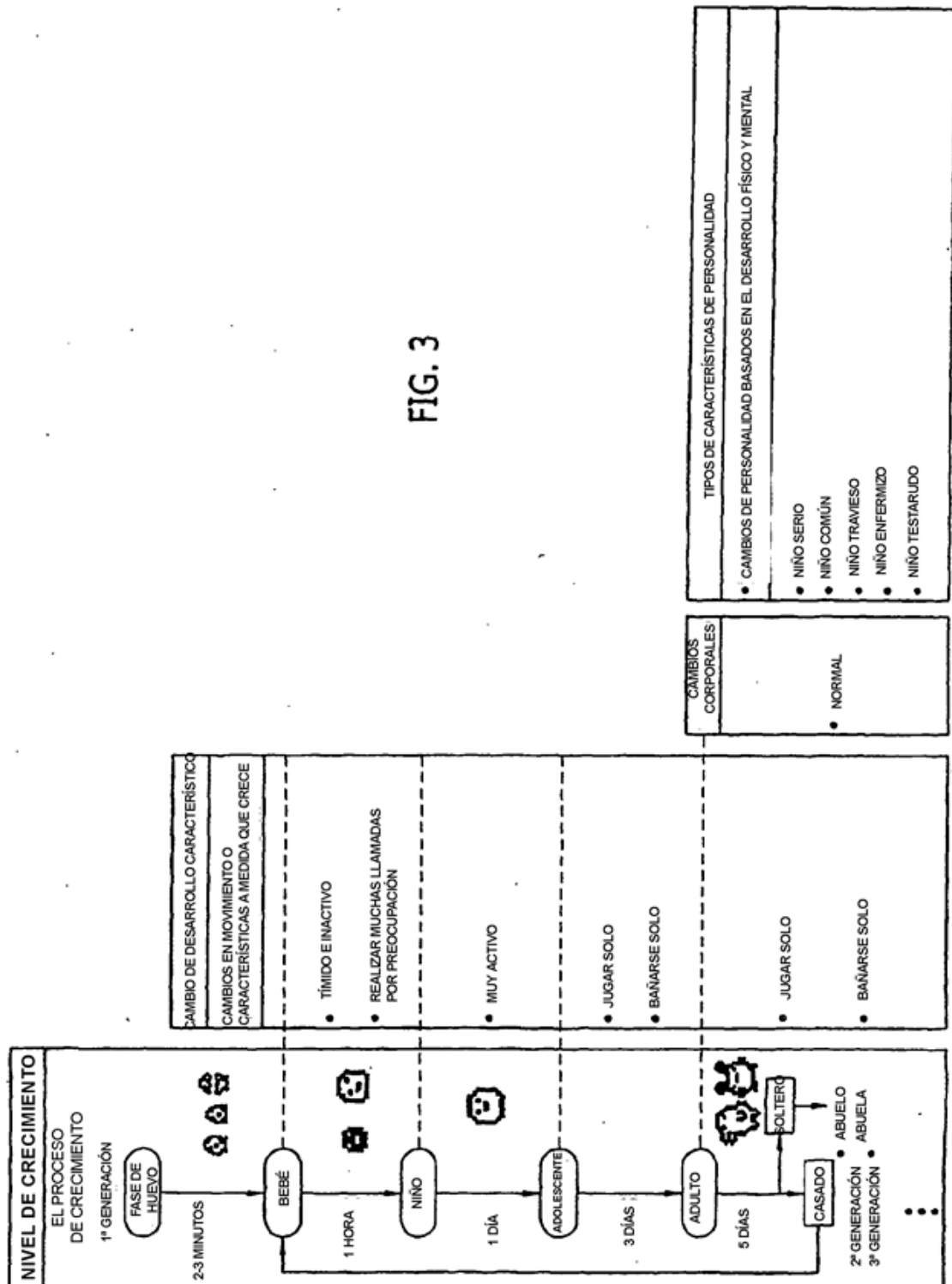


FIG. 1





	PERSONAJE	ÍTEM	EQUILIBRIO EN NIVELES DE DESARROLLO MENTAL Y FÍSICO
A S E R I O	 TRABAJADOR Y ALEGRE		MENTAL: POCOS ERRORES EN LA SALUD MENTAL FÍSICO: POCOS ERRORES EN LA SALUD FÍSICA
B C O M U N	 PERSONAJE EQUILIBRADO, COMÚN		MENTAL: NORMAL FÍSICO: NORMAL
C T R A V I E S O	 ACTIVO Y TRAVIESO		MENTAL: MUCHOS ERRORES EN LA SALUD MENTAL FÍSICO: NIVEL COMÚN DE ERRORES EN LA SALUD FÍSICA
D E N F E R M I Z O			MENTAL: NIVEL COMÚN DE ERRORES EN LA SALUD MENTAL FÍSICO: ALTO NIVEL DE ERRORES EN LA SALUD FÍSICA
E T E S T A R U D O			MENTAL: MUCHOS ERRORES EN LA SALUD MENTAL FÍSICO: ALTO NIVEL DE ERRORES EN LA SALUD FÍSICA
	TRAUMATIZADO EN LA INFANCIA, DESCONFIADO Y TESTARUDO		

FIG. 4

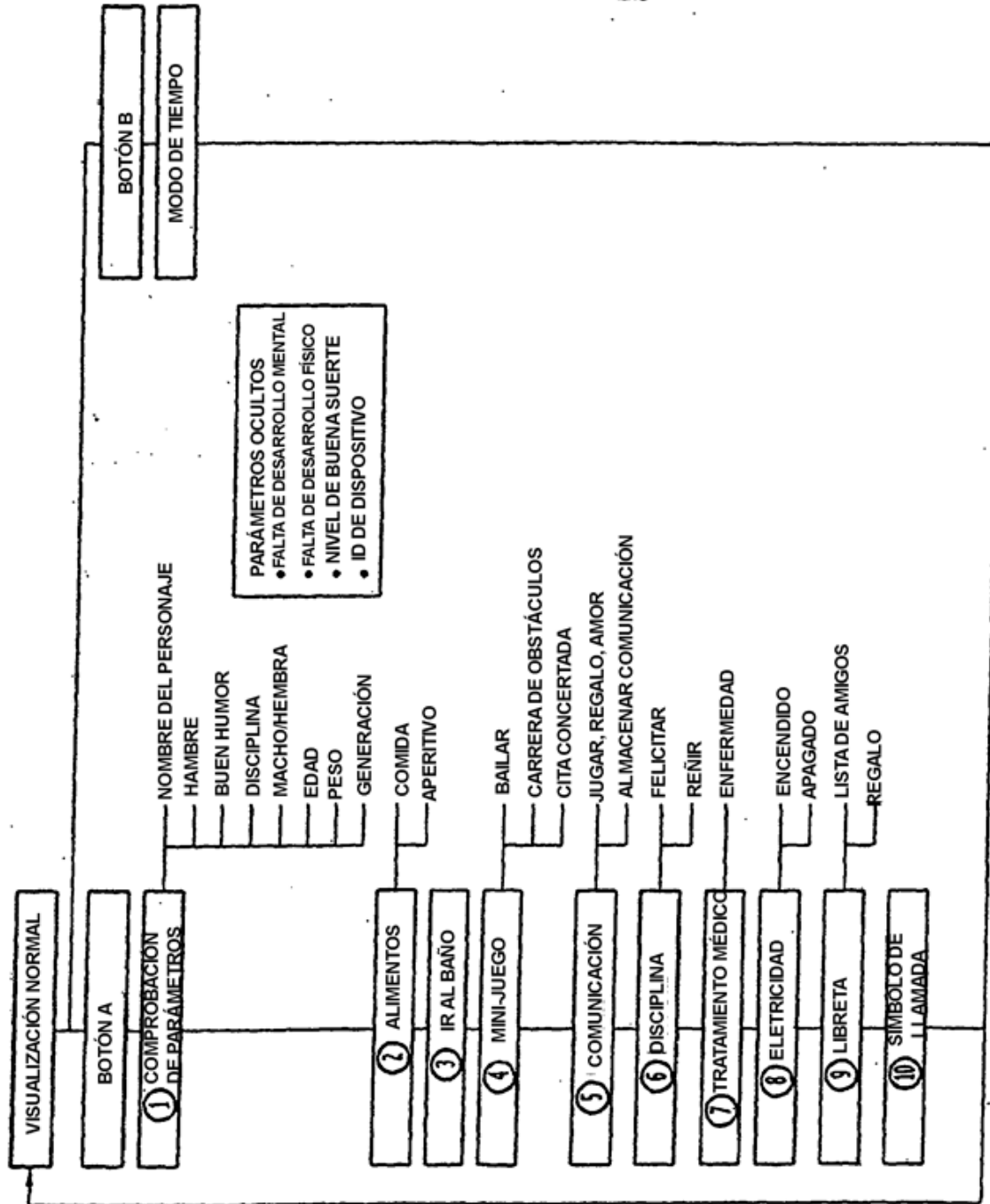


FIG. 5

ÍTEM	CONTENIDO		VARIABLES VISUALIZACIÓN
HAMBRE	CONTENIDO	NIVEL DE HAMBRE	0-6 HASTA 4 MARCAS
	CAMBIO	UNA COMIDA → +1 DISMINUYE UNO A MEDIDA QUE PASA EL TIEMPO (LA DURACIÓN VARÍA DEPENDIENDO DEL PERSONAJE)	
	EFFECTO	EL NÚMERO DE ERRORES EN EL CUIDADO AUMENTA EN CADA 15 MINUTOS, SI NO SE CUIDA A EL OBJETO VIVIENTE EN EL ESTADO "0". NIVEL DE SUBDESARROLLO FÍSICO +1 EL PESO DISMINUYE CADA HORA	
HUMOR	CONTENIDO	NIVEL DE HUMOR	0-5 HASTA 4 MARCAS
	CAMBIO	APERITIVO, → DISMINUYE LA VIDA EN 1 A MEDIDA QUE PASA EL TIEMPO MINI-JUEGO	
	EFFECTOS	SE CUENTA UN ERROR EN EL CUIDADO CADA → SUBDESARROLLO METAL 15 MINUTOS EN 0	
DISCIPLINA	CONTENIDO	NIVEL DE DISCIPLINA	0-3 SE MUESTRA LA MEMORIA
	CAMBIO	FELICITAR → HUMOR +1 REÑIR → HUMOR -1	
EDAD	CONTENIDO	EDAD DEL TAMAGOSHI	0-99 MOSTRADO EN NÚMEROS (EDAD)
PESO	CONTENIDO	PESO DEL TAMAGOSHI	5-99 MOSTRADO EN NÚMEROS (g)
	CAMBIO	AUMENTA AL DAR UNA COMIDA TAL COMO UN APERITIVO, DISMINUYE AL JUGAR A UN MINI-JUEGO. DISMINUYE EN 1 GRAMO EN CADA 1 HORA SI EL PARÁMETRO DE HAMBRE ES 0	
NOMBRE	CONTENIDO	EL JUGADOR PROPORCIONA EL NOMBRE CUANDO NACE EL OBJETO VIVIENTE NATURAL, NO PUEDE REALIZARSE NINGÚN CAMBIO	MOSTRADO EN LETRAS
MACHO/HEMBRA	CONTENIDO	SE DECIDE EN EL NACIMIENTO	SE MUESTRA MACHO O HEMBRA
GENERACIÓN	CONTENIDO	INDICA LA GENERACIÓN DEL PERSONAJE EN FASE DE CRECIMIENTO	1-99 MOSTRADO EN NÚMEROS

FIG. 6

ÍTEM	CONTENIDO	VARIABLES
LISTA DE SUBDESARROLLO FÍSICO	CONTENIDO	0-99
	NIVEL DE SUBDESARROLLO FÍSICO DEBIDO A UN CUIDADO INDEBIDO	
	AUMENTO POR ERROR EN EL RECUENTO DEL PARÁMETRO DE HAMBRE	
	AUMENTO POR ERROR EN EL RECUENTO DEL TRATAMIENTO MÉDICO	
	AUMENTO POR ERROR EN REÑIR	
LISTA DE SUBDESARROLLO MENTAL	EFEECTO	0-99
	DISMINUCIÓN POR JUGAR A CARRERA DE OBSTÁCULOS, MÁS DE 20 VECES → -1	
	CONDICIONES PARA CAMBIAR UN PERSONAJE	
	NIVEL DE SUBDESARROLLO MENTAL DEBIDO A UN CUIDADO INDEBIDO DEL TAMAGOTCHI	
	AUMENTO POR ERROR EN EL RECUENTO DEL PARÁMETRO DE HUMOR	
NIVEL DE BUENA SUERTE	CAMBIO	1-5
	AUMENTO POR ERROR DEBIDO A LLEVARLO A LA CAMA	
	AUMENTO POR ERROR EN FELICITAR	
	DISMINUCIÓN POR BAILAR MÁS DE 21 VECES → -1	
	CONDICIONES PARA CAMBIAR EL TAMAGOTCHI	
NIVEL DE BUENA SUERTE	EFEECTO	1-5
	CONDICIONES PARA CAMBIAR EL TAMAGOTCHI	
	CONDICIONES PARA CAMBIAR EL TAMAGOTCHI	
	SE FIJA EN EL NACIMIENTO MEDIANTE LA RELACIÓN ENTRE LOS PADRES	
	NIVEL DE COMPANEROS DE CITAS CONCERTADAS	
NIVEL DE BUENA SUERTE	EFEECTO	1-5
	NIVEL DE BUENA SUERTE DEL NIÑO	

FIG. 7

FASE DE CRECIMIENTO	COMIDA	APERITIVO	VISUALIZACIÓN DEL APERITIVO
BEBÉ	LECHE	ZUMO	BIBERÓN
NIÑO	COMIDA	CARAMELO	DISFRUTA CHUPANDO UN CARAMELO EN LA BOCA
ADOLESCENTE	COMIDA	GOMA DE MASCAR	MORDER
ADULTO	DEPENDE DEL PERSONAJE	DEPENDE DEL PERSONAJE	NO VISUALIZACIÓN

FIG. 8A

PERSONAJE	ARROZ HERVIDO	APERITIVO
MIMITCHI	SUSHI	TARTA
MAMETCHI		
KUCHIBUTCHI	PAN	HELADO
MEMETCHI		
TARAKOTCHI	CARNE	DONUTS
ROBOTCHI	PESCADO	PUDÍN DE FLAN
HANATCHI		
MASUKUTCHI	CHAMPIÑÓN	EMPANADILLA
HOZARUTCHI		
OYAYITCHI	ODEN	SAKE
OJITCHI	ALUBIAS Y ARROZ AL VAPOR	SAKE
OBATCHI		

FIG. 8B

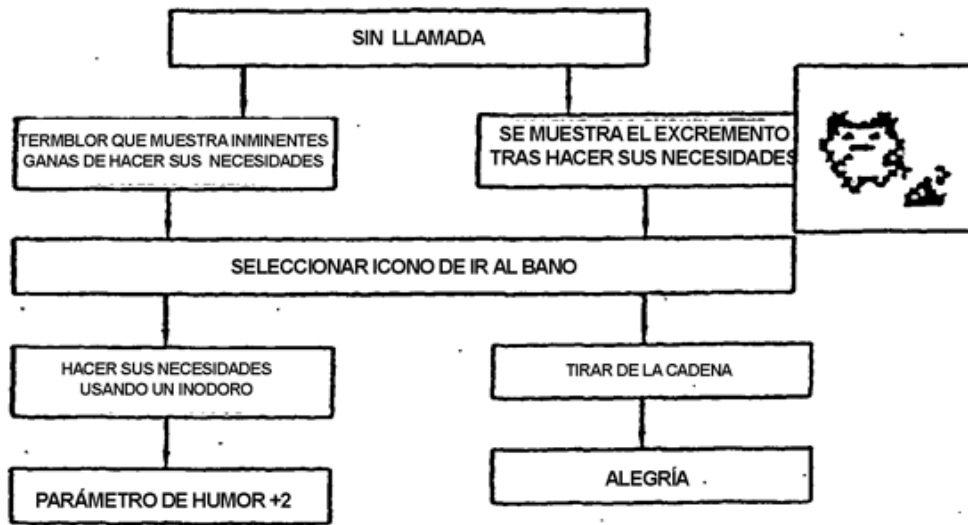


FIG. 9A

FASE DE CRECIMIENTO	VÁTER	EXCREMENTO
BEBÉ - NIÑO	VÁTER PARA NIÑOS 	RESIDUO PEQUEÑO 
ADOLESCENTE - ADULTO	VÁTER 	RESIDUO GRANDE 

FIG. 9B

CATEGORÍA	A	B	C	D	E
A	50%	0	0	0	0
B	X	50%	0	0	0
C	X	X	50%	0	0
D	X	X	X	50%	0
E	X	X	X	X	50%

FIG. 10

REGALOS	REACCIÓN DEL PERSONAJE	NIVEL DE AMISTAD	PROBABILIDAD DADA
PELOTA 	JUGAR CON ALEGRÍA	+ 15	10%
TARTA 	COMER CON ALEGRÍA	+ 10	15%
FLORES 	ALEGRE	+ 5	25%
HECES 	ENFADADO	- 3	25%
MONSTRUO 	GRITAR	- 5	15%
CALAVERA 	PONERSE ENFERMO DEBIDO AL IMPACTO	- 10	10%

FIG. 11A

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE	REGALO	REACCIÓN DEL PERSONAJE
SERIO	CORBATA, CINTA	USARLA CON ALEGRÍA
	BOLÍGRAFO	ESCRIBIR NOTA DE AGRADECIMIENTO, ESTUDIAR
COMÚN	GORRA	USARLA CON ALEGRÍA
	MARACAS	BAILAR DE ALEGRÍA
TRAVIESO	BOTAS	USARLAS CON ALEGRÍA
	PATINETE	DISFRUTAR PATINANDO
ENFERMIZO	PELUCA	USARLA CON ALEGRÍA
	BURBUJAS DE JABÓN	HACER BURBUJAS DE JABÓN
TESTARUDO	CAPA	USARLA CON ALEGRÍA
	ALAS	VOLAR EN EL AIRE
	DARDO	LANZARLO
OYAJITCHI	REGENERADOR DE CABELLO	USARLO

FIG. 11B

RELACIÓN	NIVEL DE AMISTAD
CONOCIDO	0~19
AMIGOS	20~59
AMIGOS CERCANOS	60~79
MEJORES AMIGOS/	80~99
AMANTE	80~89
AMANTE APASIONADO	90~99

FIG. 11C

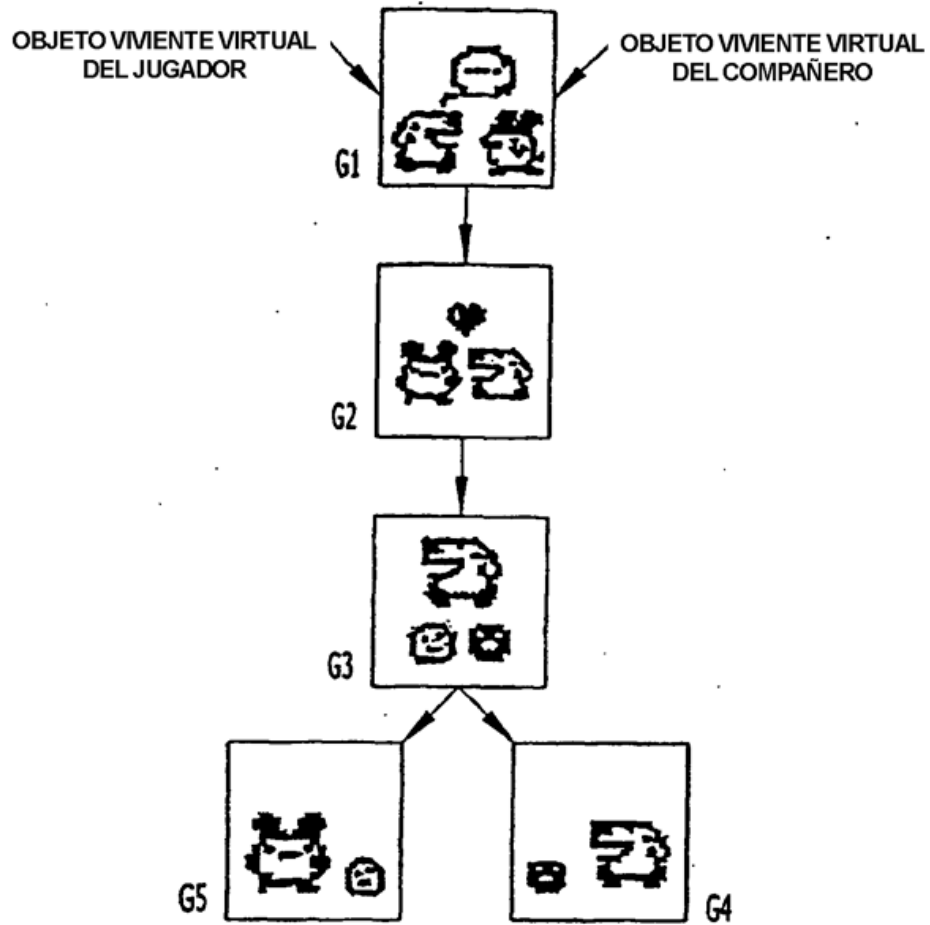


FIG. 12A

COMBINACIONES DE NIVEL DE BUENA SUERTE	NIVEL DE BUENA SUERTE
1X1, 2X2, 2X1	2
5X1, 4X2 3X3, 3X2	3
5X3, 5X2 4X3	4
5X5, 5X4, 4X4	5

FIG. 12B

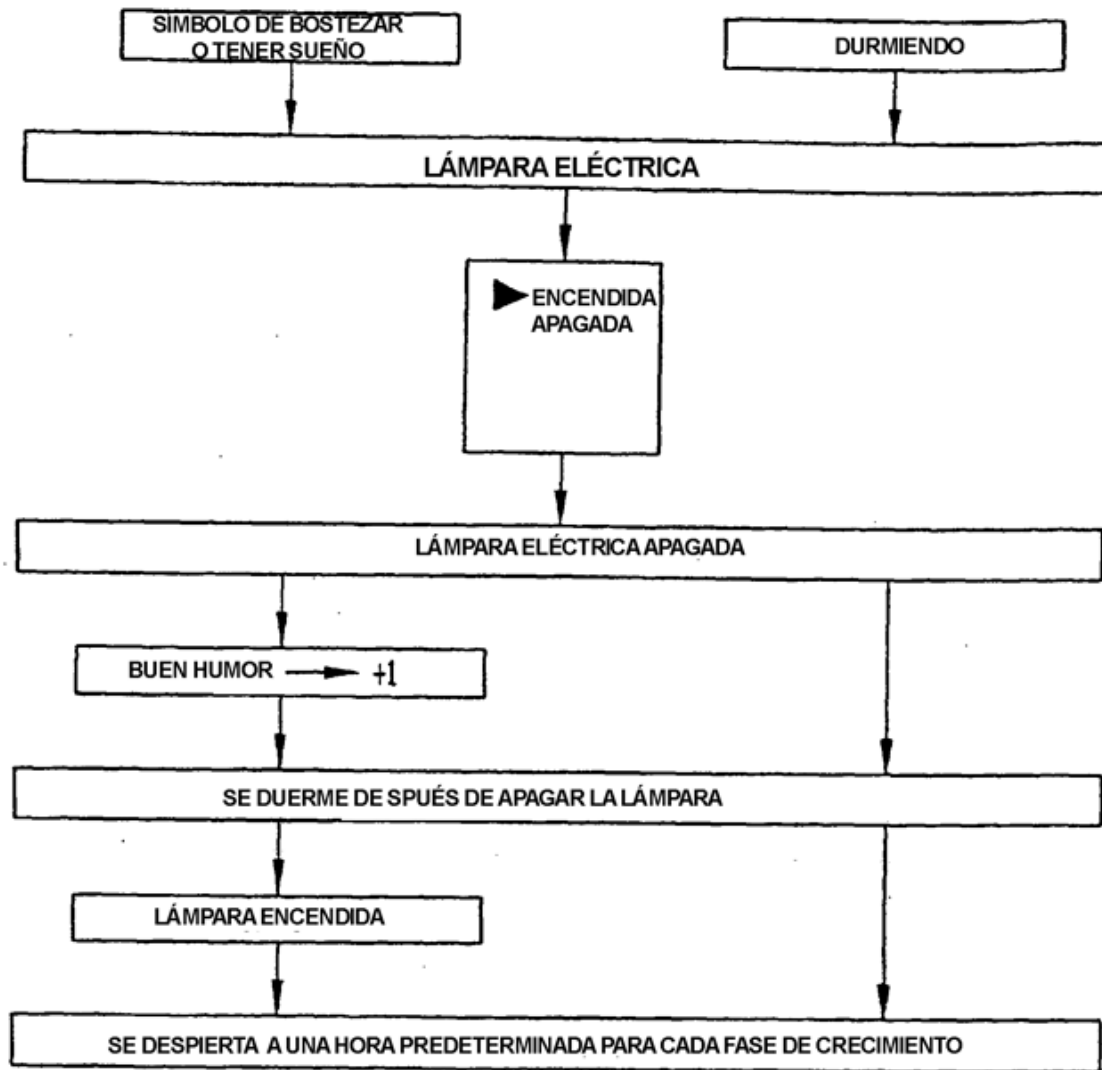


FIG. 13

HORARIO PARA NIÑO Y ADOLESCENTE

	NIÑO			ADOLESCENTE a/b			ADOLESCENTE c/d		
7 AM		TIEMPO PARA DORMIR			TIEMPO PARA DORMIR			TIEMPO PARA DORMIR	
8 AM									
9 AM		BOSTEZAR							
10 AM								BOSTEZAR	
11 AM		JUGAR SOLO			JUGAR SOLO JUGAR USANDO ARTÍCULO			JUGAR SOLO JUGAR USANDO ARTÍCULO	
12 PM									
1 PM									
2 PM									
3 PM									
4 PM									
5 PM									
6 PM					BAÑARSE				
7 PM		BOSTEZAR			BOSTEZAR			BAÑARSE	
8 PM		TIEMPO PARA DORMIR			TIEMPO PARA DORMIR			BOSTEZAR	
9 PM									
10 PM									
11 PM									
12 AM									

FIG. 14

HORARIO PARA ADULTO

	A SERIO	B COMÚN	C TRAMESO	D ENFERMIZO	E TESTARUDO
7 AM	TIEMPO PARA DORMIR		TIEMPO PARA DORMIR		
8 AM		TIEMPO PARA DORMIR	BOSTEZAR	TIEMPO PARA DORMIR	TIEMPO PARA DORMIR
9 AM	CEPILLARSE LOS DIENTES	BOSTEZAR		BOSTEZAR	
10 AM	JUGAR SOLO JUGAR USANDO UN ARTÍCULO 				BOSTEZAR
11 AM		CEPILLARSE LOS DIENTES	JUGAR SOLO JUGAR USANDO UN ARTÍCULO	CEPILLARSE LOS DIENTES	2º TIEMPO PARA DORMIR
12 AM					
1 PM					
2 PM		JUGAR SOLO JUGAR USANDO UN ARTÍCULO		JUGAR SOLO JUGAR USANDO UN ARTÍCULO	
3 PM					
4 PM					
5 PM					
6 PM	HORA DE BAÑARSE			CEPILLARSE LOS DIENTES	
7 PM	CEPILLARSE LOS DIENTES	HORA DE BAÑARSE			
8 PM		CEPILLARSE LOS DIENTES	HORA DE BAÑARSE	BOSTEZAR	
9 PM	BOSTEZAR	BOSTEZAR	BOSTEZAR		
10 PM	TIEMPO PARA DORMIR				BOSTEZAR
11 PM		TIEMPO PARA DORMIR	TIEMPO PARA DORMIR	TIEMPO PARA DORMIR	
12 PM					TIEMPO PARA DORMIR

FIG. 15

		JUGAR SOLO	JUGAR USANDO UN ARTÍCULO
N I N O		• MOVIMIENTO INTENSO • CAERSE	• JUGAR CON UNA PELTOTA 
	TIPO DE MOVIMIENTO FÍSICO	• CORRER Y CAERSE • BAILE RARO	• JUGAR CON UNA PELOTA
A D O L E S C E N T E	TIPO DE MOVIMIENTO NO FÍSICO	• CORRER Y CAERSE • CANTAR	• JUGAR CON UNA PELOTA
	SERIO 	• ACERCARSE Y REÍRSE O HACER UNA REVERENCIA • BAILAR  	• ESTUDIAR • ACERCARSE Y DECIR "GRACIAS" • USAR UNA CORBATA O CINTA  
A D U L T O	COMÚN 	• ACERCARSE CON UNA FLOR EN LA BOCA • CANTAR 	• BAILAR CON MARACAS • USAR UNA GORRA 
	TRAVIESO	• ACERCARSE Y BESAR • CORRER Y CAERSE	• MONTAR EN PATINETE • BOTAS
	ENFERMIZO	• ACERCARSE Y GUIÑAR EL OJO • CANTAR	• JUGAR CON BURBUJAS DE JABÓN • USAR UNA PELUCA
	TRAVIESO	• JUGAR AL ESCONDIDE • VER LA TELEVISIÓN 	• SALTAR USANDO ALAS • LANZAR UN DARDO • USAR UNA CAPA
	OYAJITCHI		• REGENERADOR DE CABELLO

FIG. 16

MES	EVENTO	VISUALIZACIÓN
1	1 ~ 3 DÍA DE AÑO NUEVO  	VISUALIZAR "FELIZ AÑO NUEVO" KATO-MATSU MOSTRAR KATO-MATSU BAILE SHI-SHI -BAILE SHI-SHI MIENTRAS SE JUEGA SOLO
2	3 SETSUBUN	APARECE EL OGRO O DIOS DE LA FORTUNA - SORPRESA POR EL OGRO O ALEGRÍA POR LA FORTUNA
	14 DÍA DE SAN VALENTÍN	EL PERSONAJE MASCULINO RECIBE CHOCOLATE SEGÚN LA PROBABILIDAD EN EL MODO DE JUGAR SOLO
3	1 ~ 3 FESTIVAL DE LAS MUÑECAS  	VISUALIZAR LINTERNAS DE PAPEL ENCENDIDAS A LA HORA DE DESPERTARSE → APAGADAS EN LA SIGUIENTE OPERACIÓN
	14 DÍA BLANCO	EL PERSONAJE FEMENINO PUEDE RECIBIR GALLETAS SEGÚN UNA PROBABILIDAD
4	1 DÍA DE LOS INOCENTES	HACERSE EL MUERTO MIENTRAS SE JUEGA SOLO
	3 ~ 10 CEREZOS EN FLOR	MODO DE JUGAR SOLO - MIRAR FLORECER EL CEREZO
5	1 ~ 5 FESTIVAL DE LOS NIÑOS 	CARPA DE PAPEL VISUALIZAR CARPA DE PAPEL, Y DESAPARECE EN LA SIGUIENTE OPERACIÓN
6	15 ~ 30 ÉPOCA DE LLUVIAS 	VISUALIZAR LA MUÑECA DE PAPEL COMO AMULETO, DESAPARECE EN LA SIGUIENTE OPERACIÓN
7	7 ~ 10 FESTIVAL DE LAS ESTRELLAS 	VÍA LÁCTEA APARECE LA VÍA LÁCTEA MIENTRAS SE JUEGA SOLO
8	15 FESTIVAL DE LOS DIFUNTOS	APARECE UN FANTASMA
	20 FESTIVAL DE VERANO 	SE LANZAN FUEGOS ARTIFICIALES DESPUÉS DE LAS 17:00 EN EL MODO DE JUGAR SOLO. APARECE ALTAR PORTÁTIL
9	17 ~ 19 FESTIVAL DE LA LUNA LLENA	MIRAR A LA LUNA LLENA DESPUÉS DE LAS 17:00 EN EL MODO DE JUGAR SOLO
10	10 DÍA DEL DEPORTE SANO	DEPORTES ESCOLARES, SALTAR VALLAS EN LA ESCUELA
	31 HALLOWEEN	APARECE MONSTRUO DE CALABAZA EN EL MODO DE JUGAR SOLO
11	15 SHICHI-GO-SAN	REGALO PARA TAMAGOTCHI DE 3, 5, 7 AÑOS DE EDAD
12	24 NAVIDAD	20-25 ÁRBOL DE NAVIDAD A LA HORA DE LEVANTARSE 24 A MEDIANOCHE PAPÁ NOEL TRAE REGALOS
	31 NOCHEVIEJA	CUENTA ATRÁS 5 S ANTES DEL DÍA DE AÑO NUEVO ACONTECIMIENTOS DE FELIZ AÑO NUEVO

FIG. 17

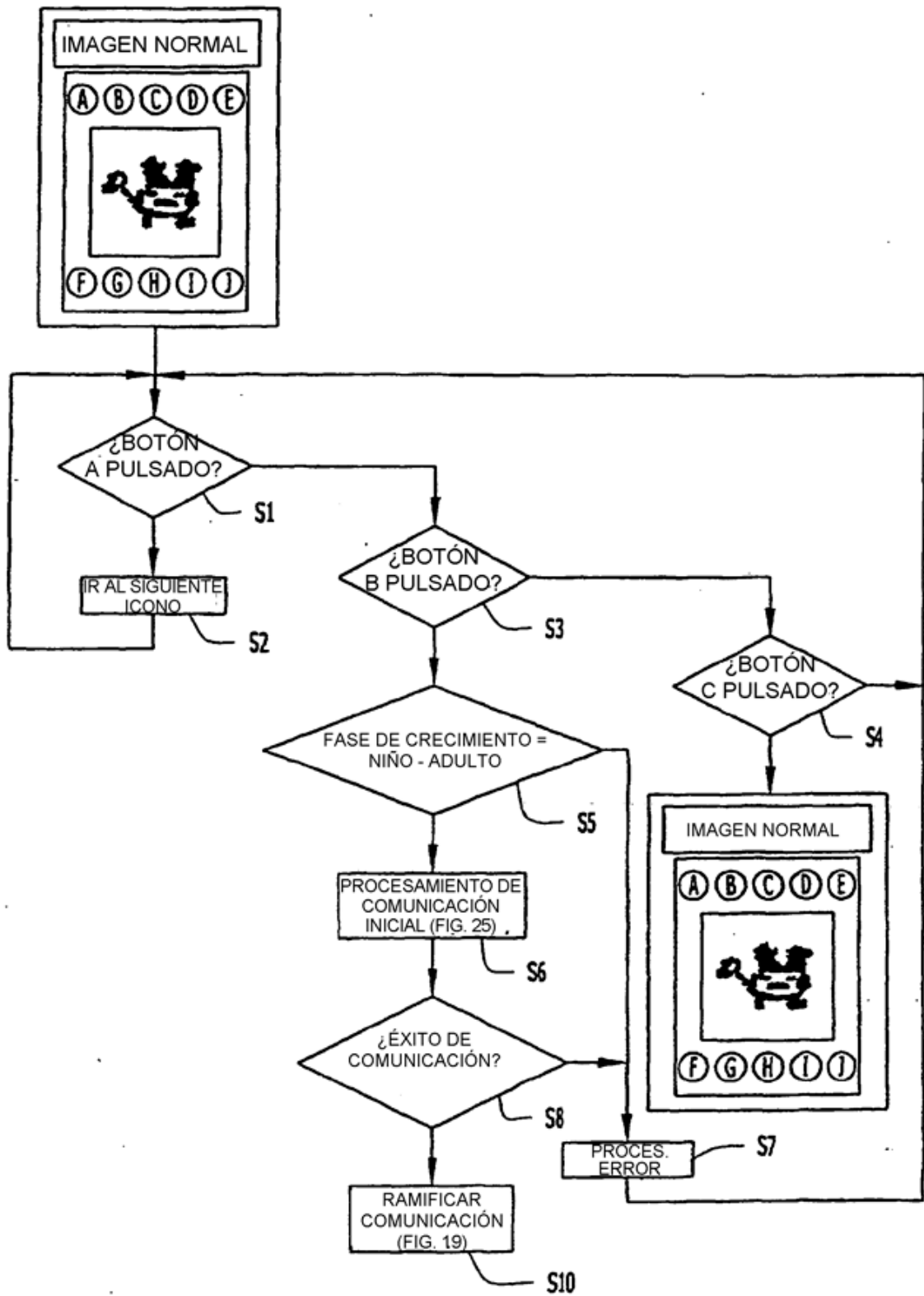
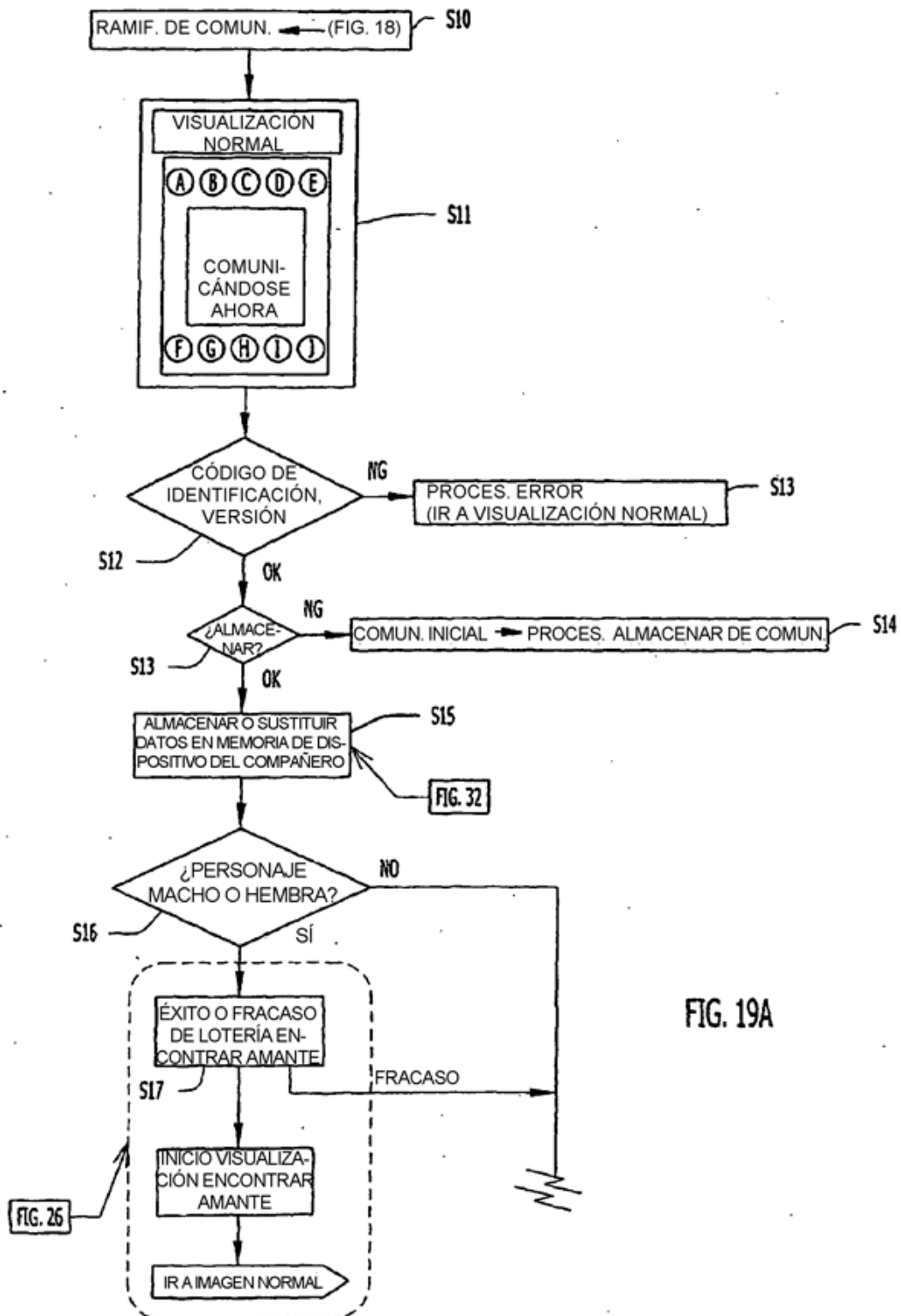


FIG. 18



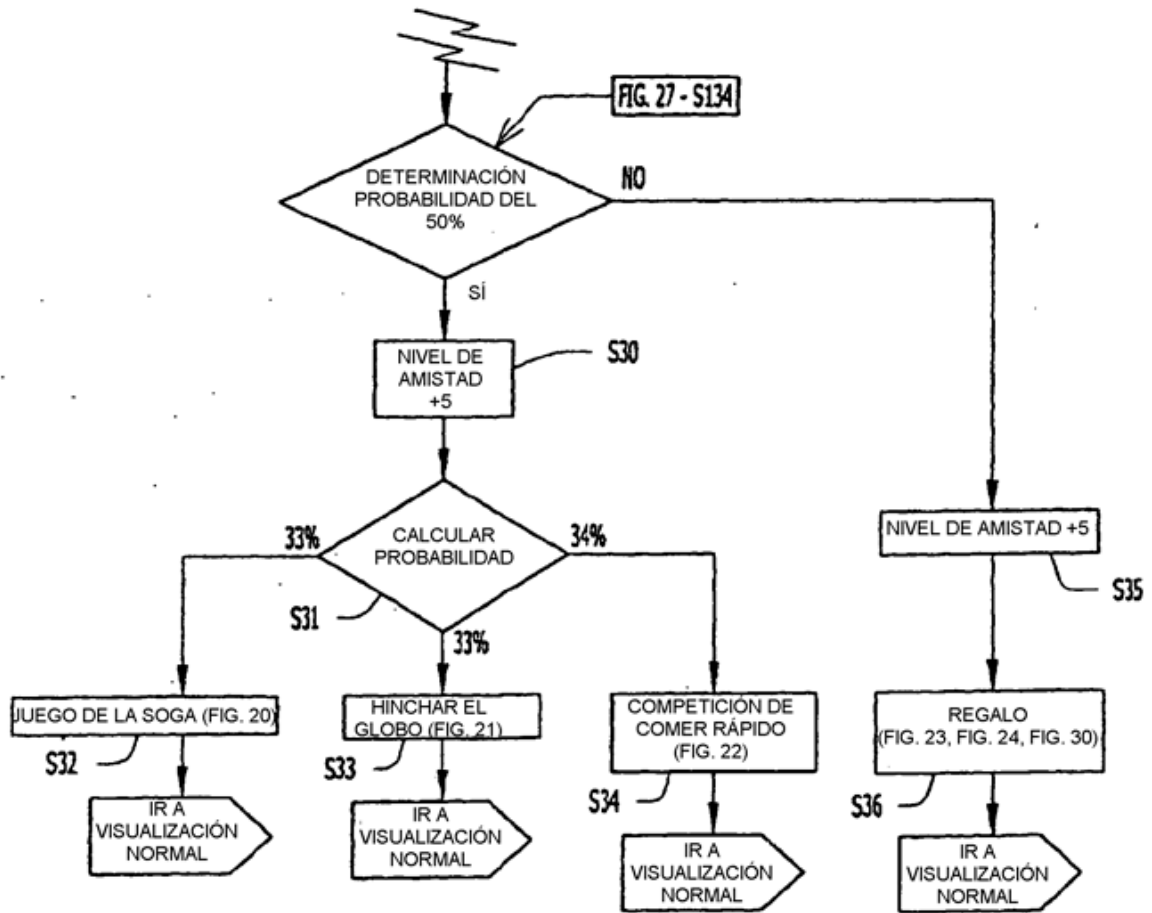


FIG. 19B

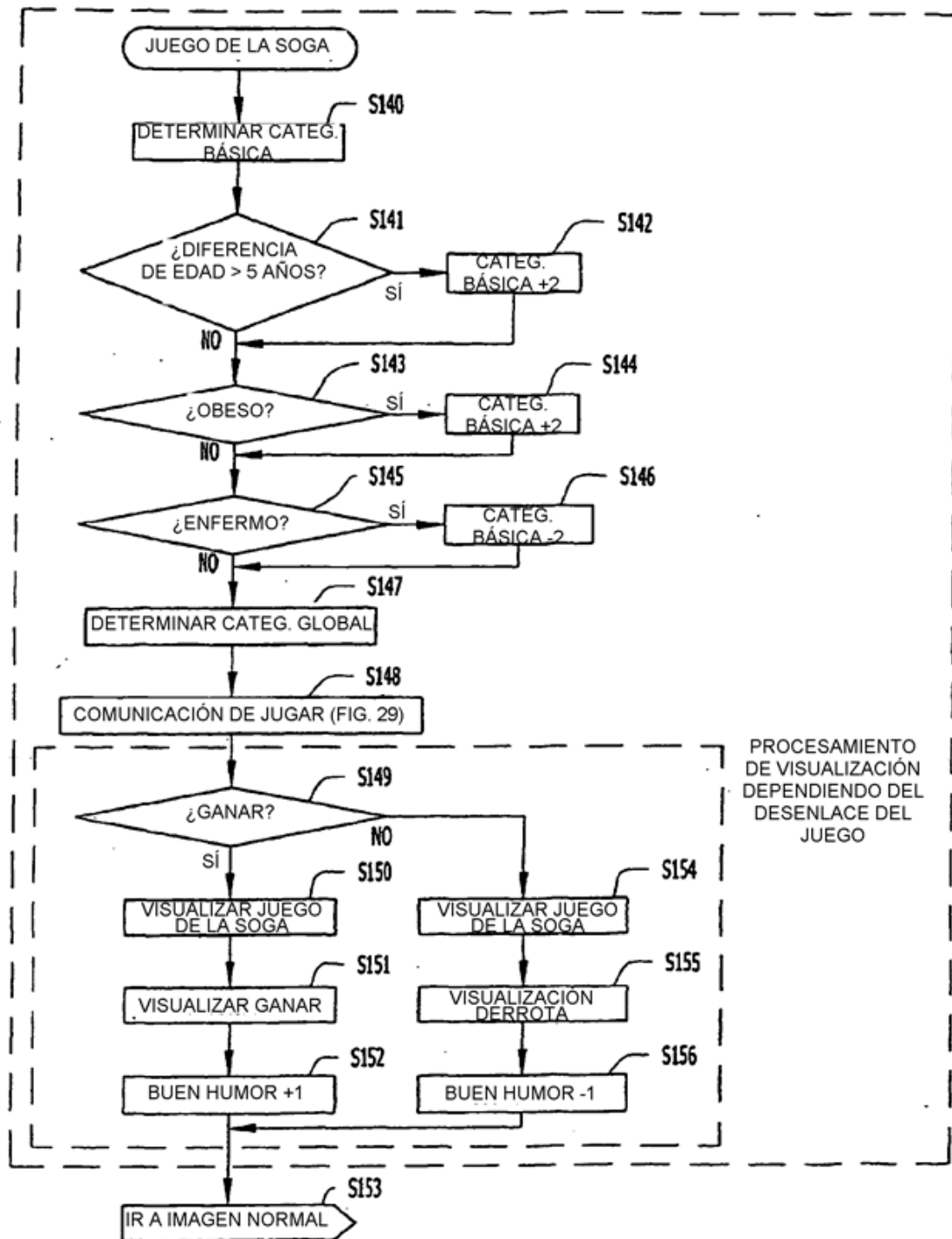


FIG. 20

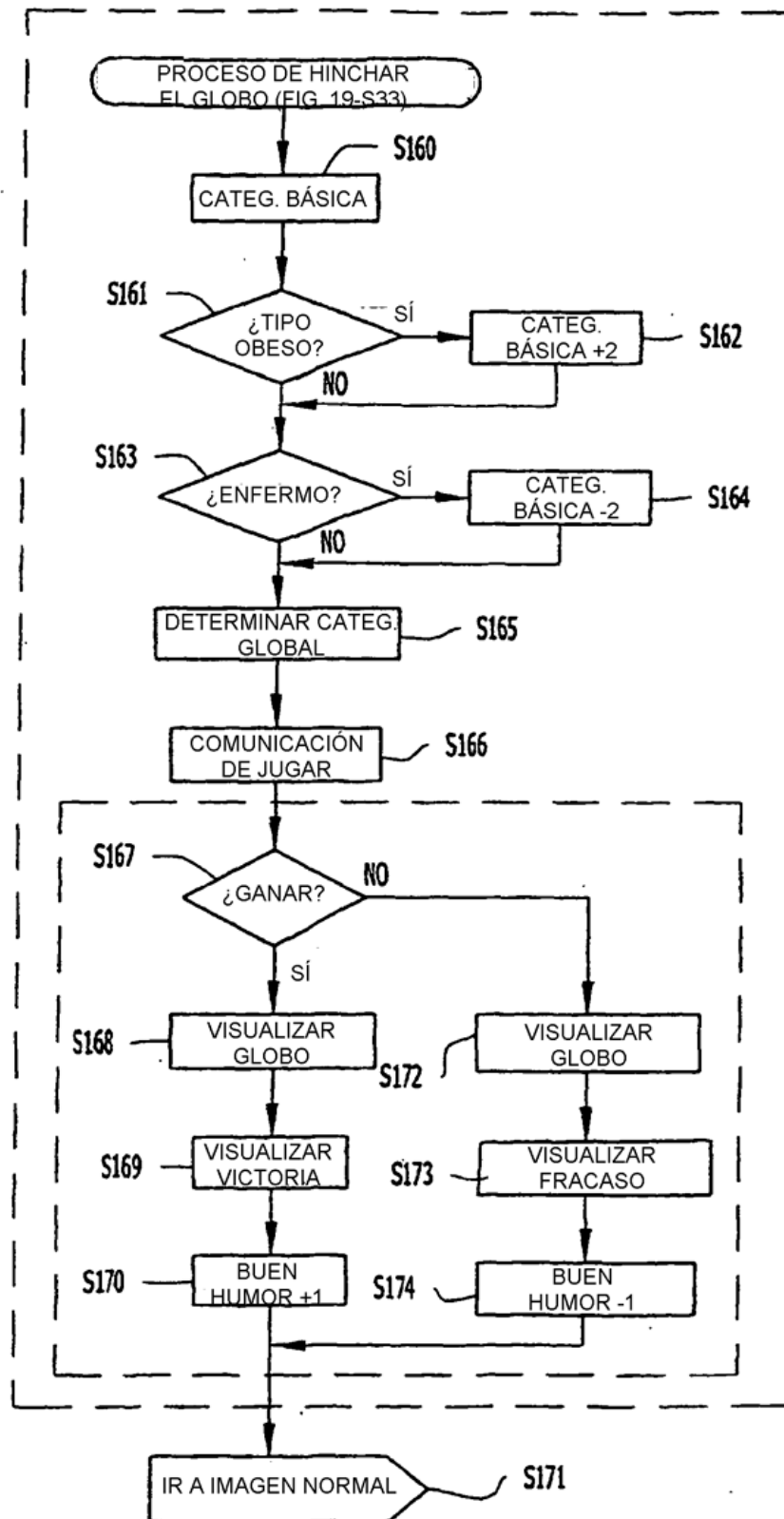


FIG. 21

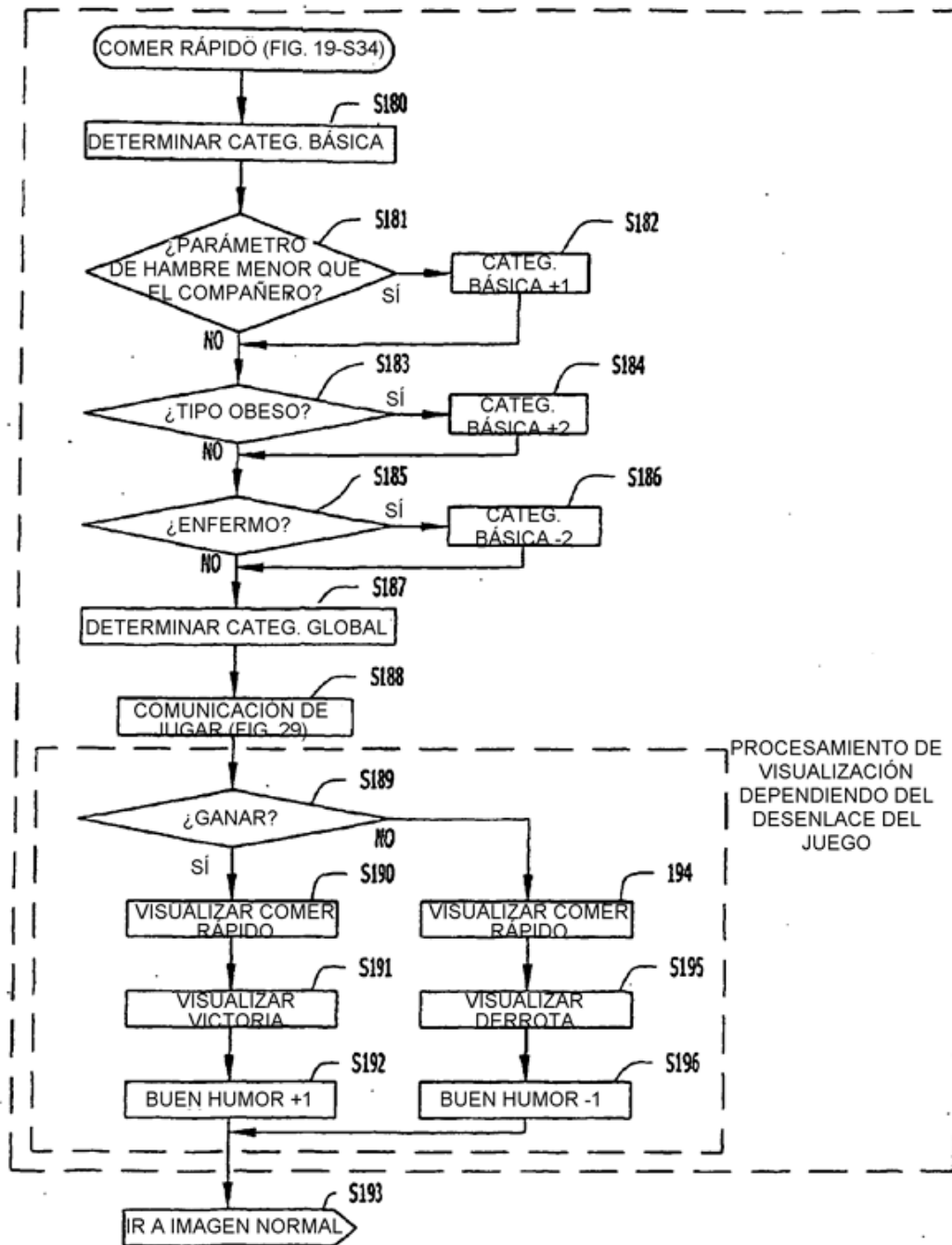


FIG. 22

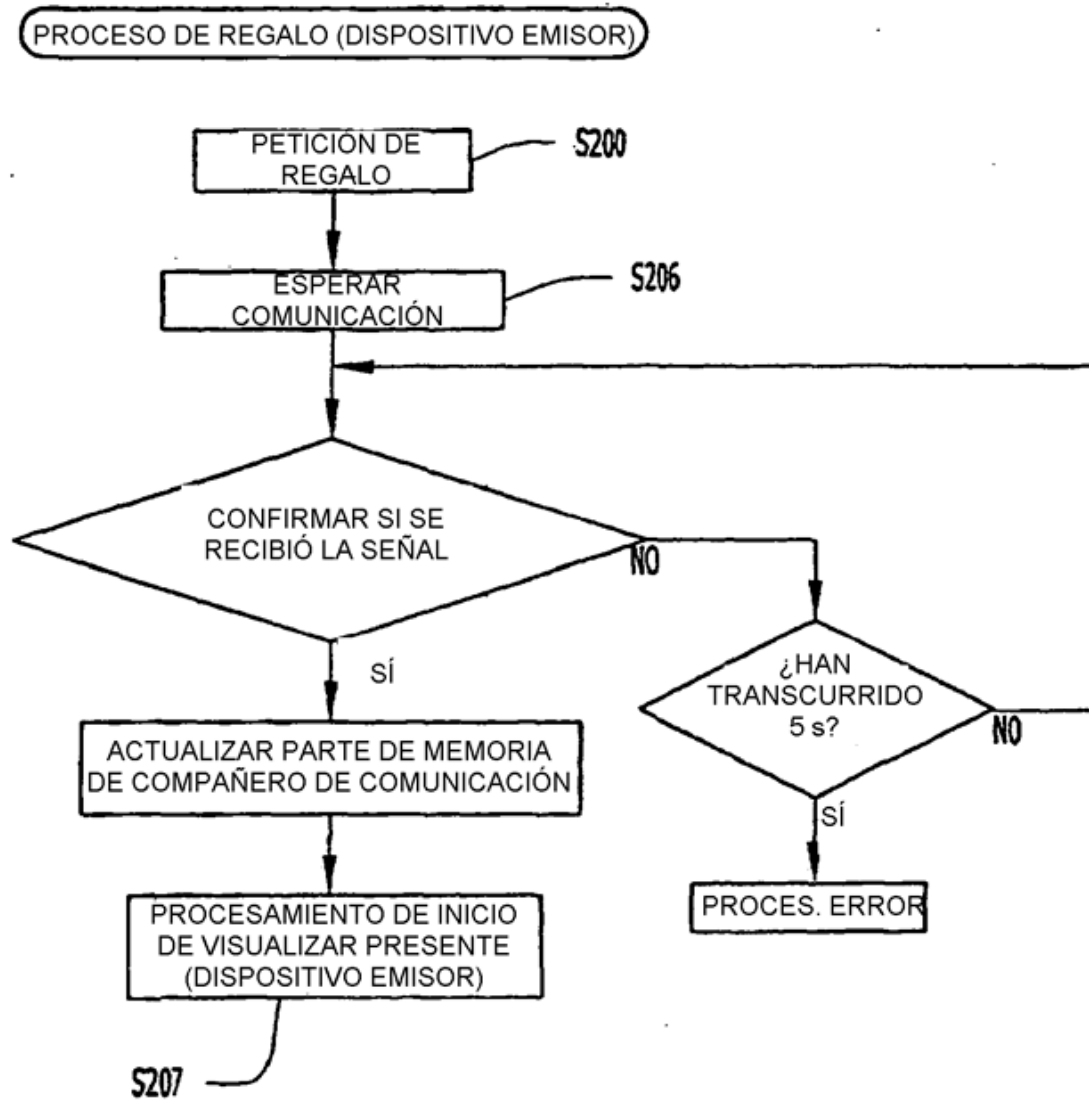


FIG. 23

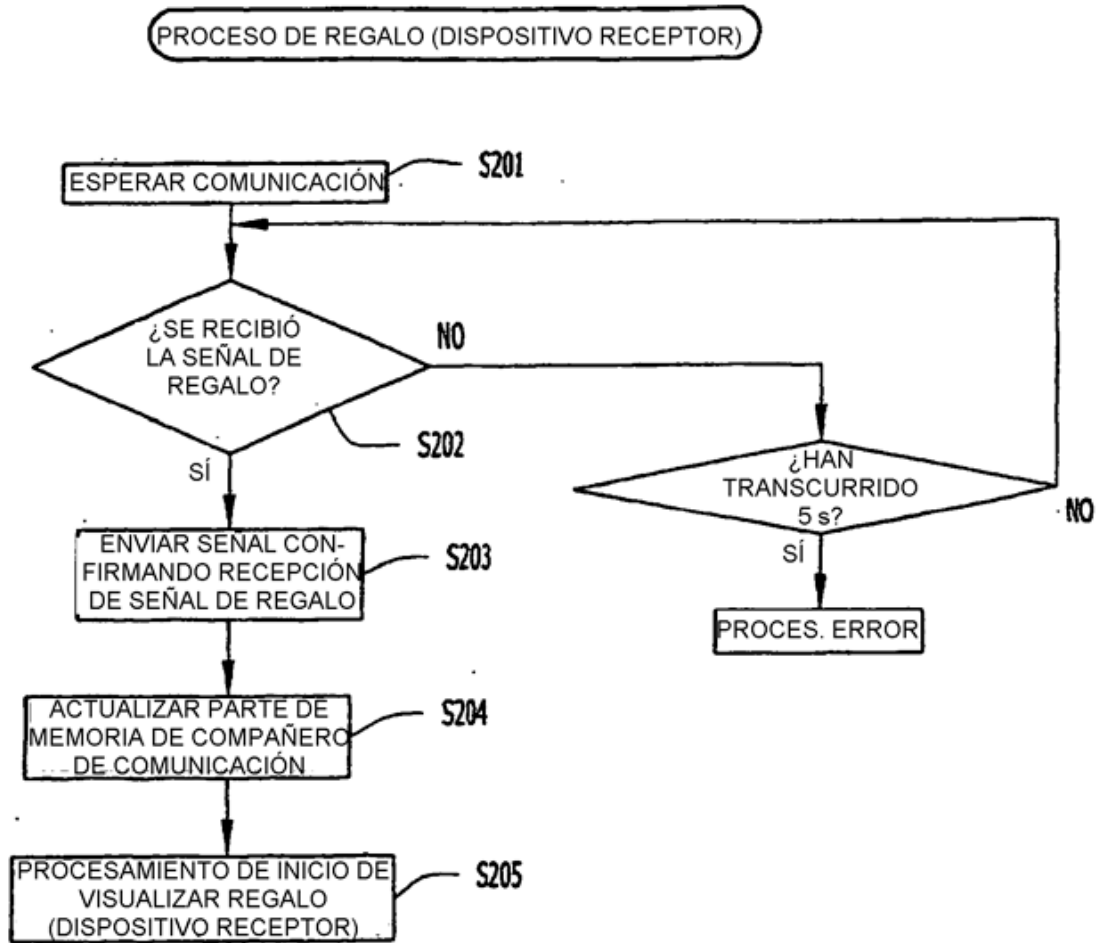


FIG. 24

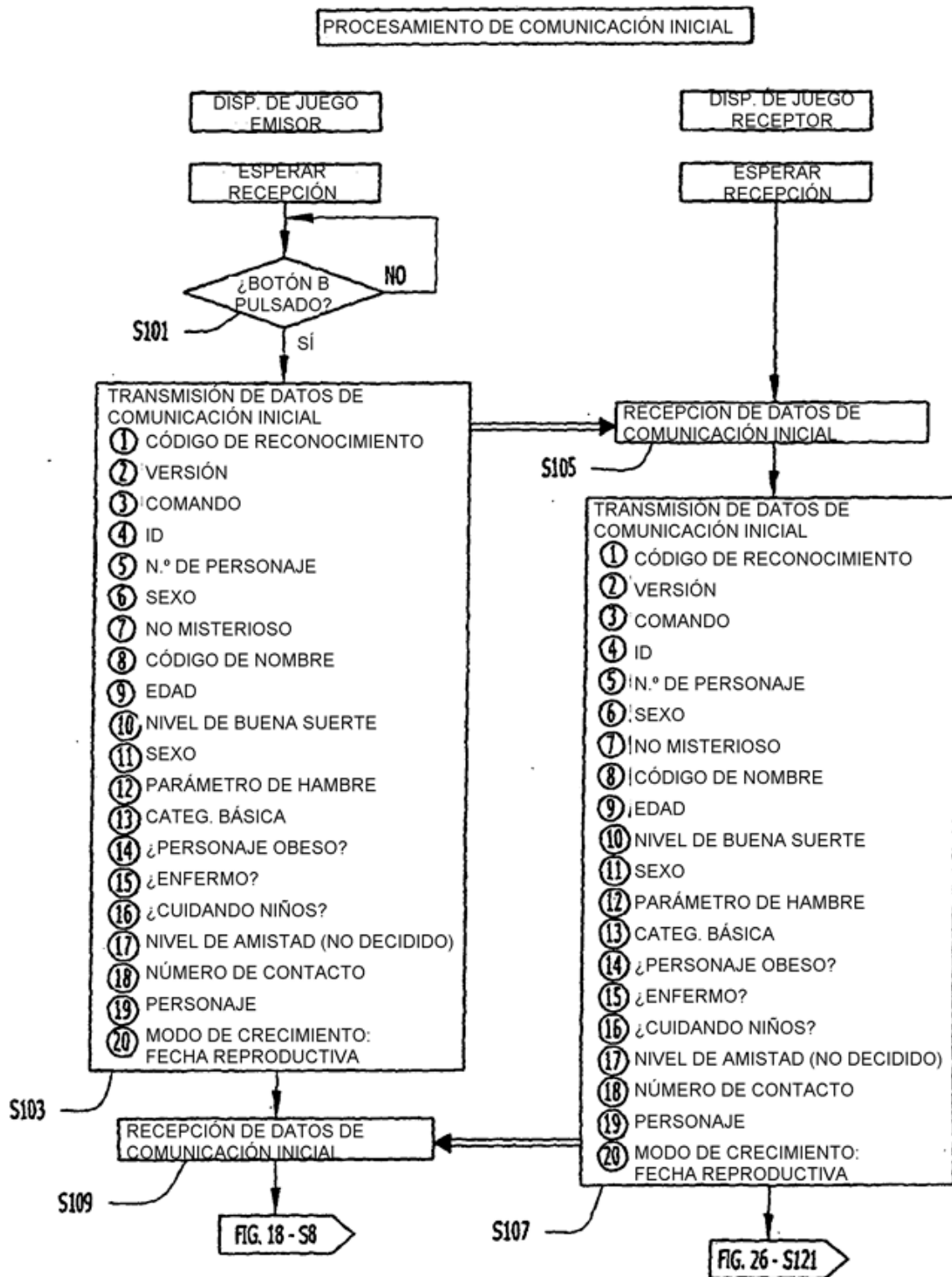
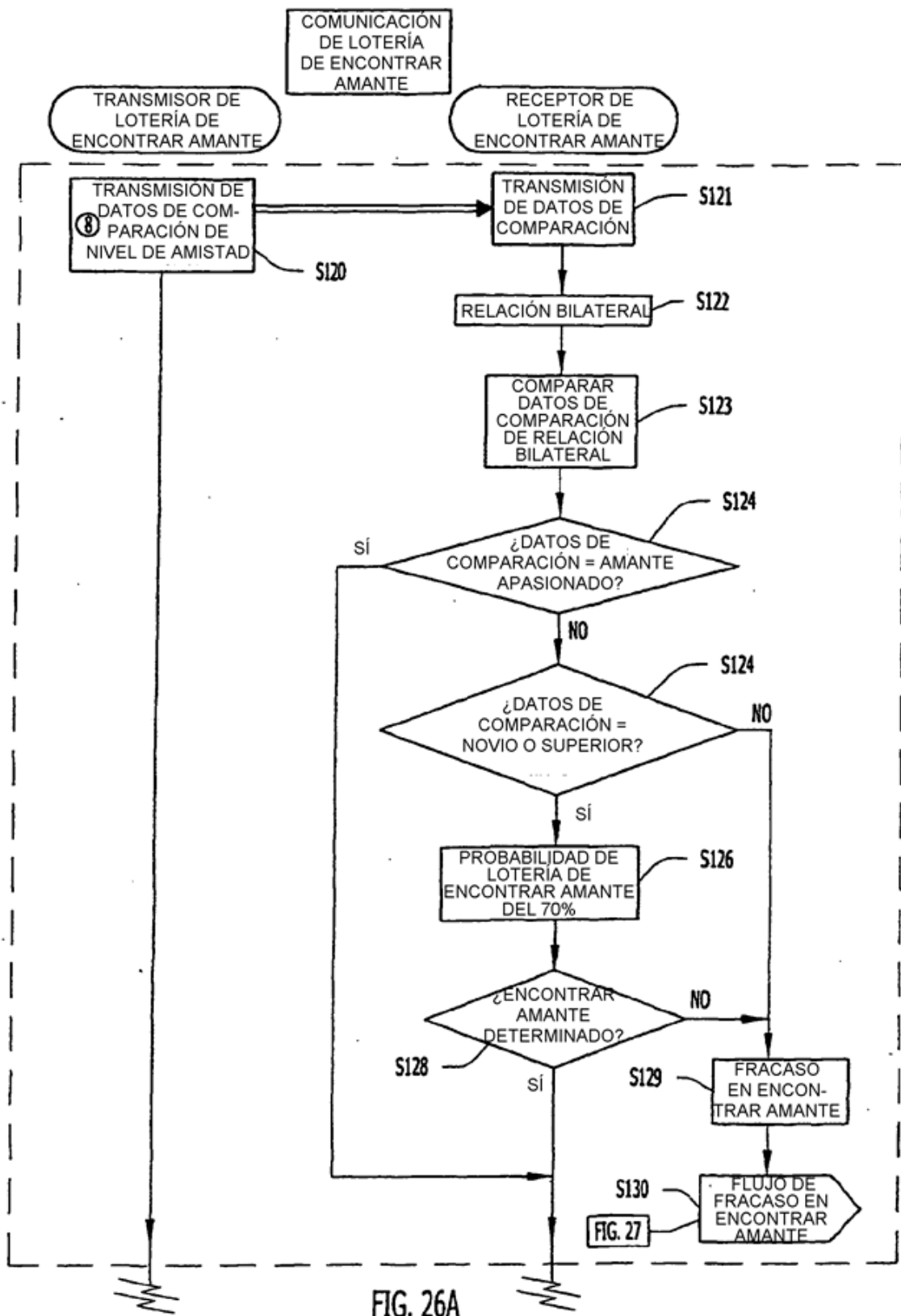


FIG. 25



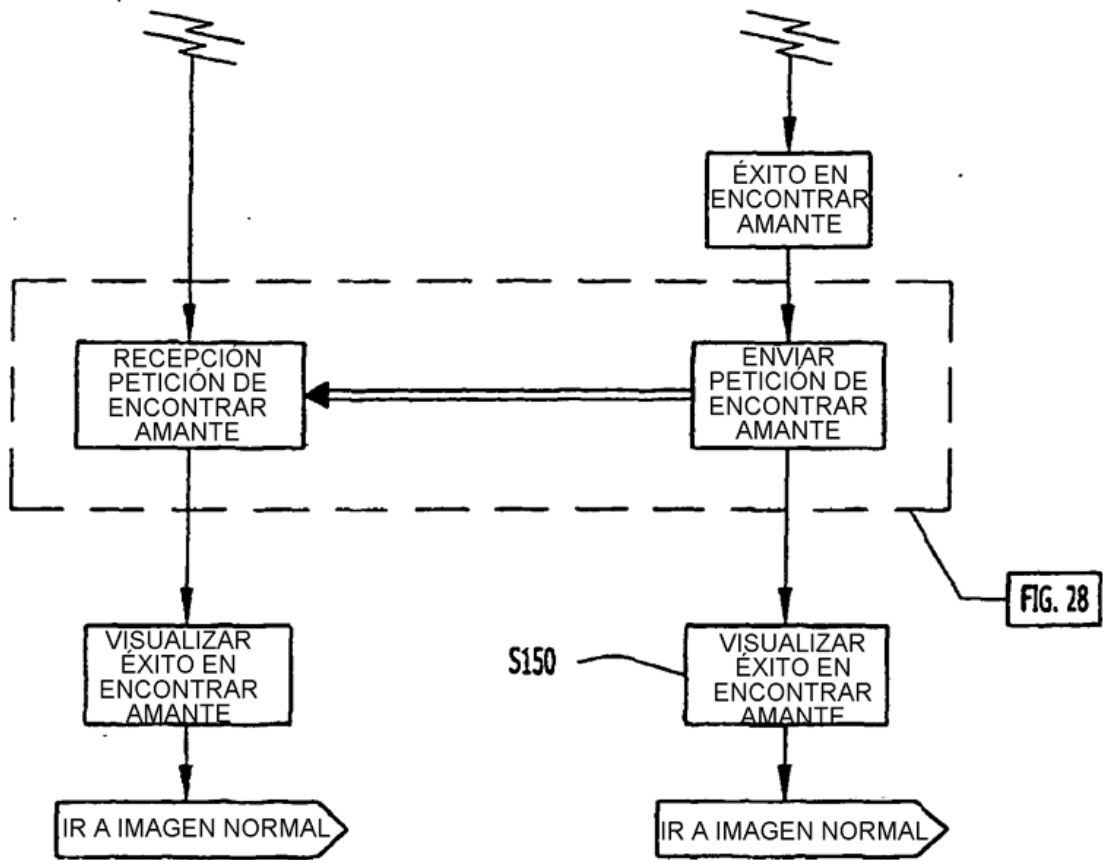


FIG. 26B

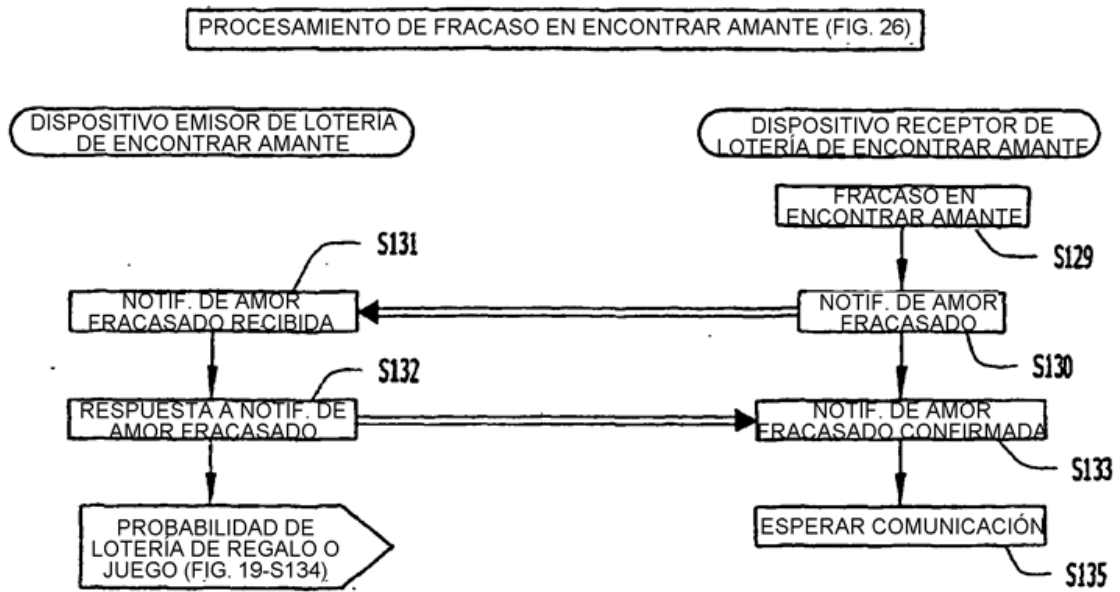


FIG. 27

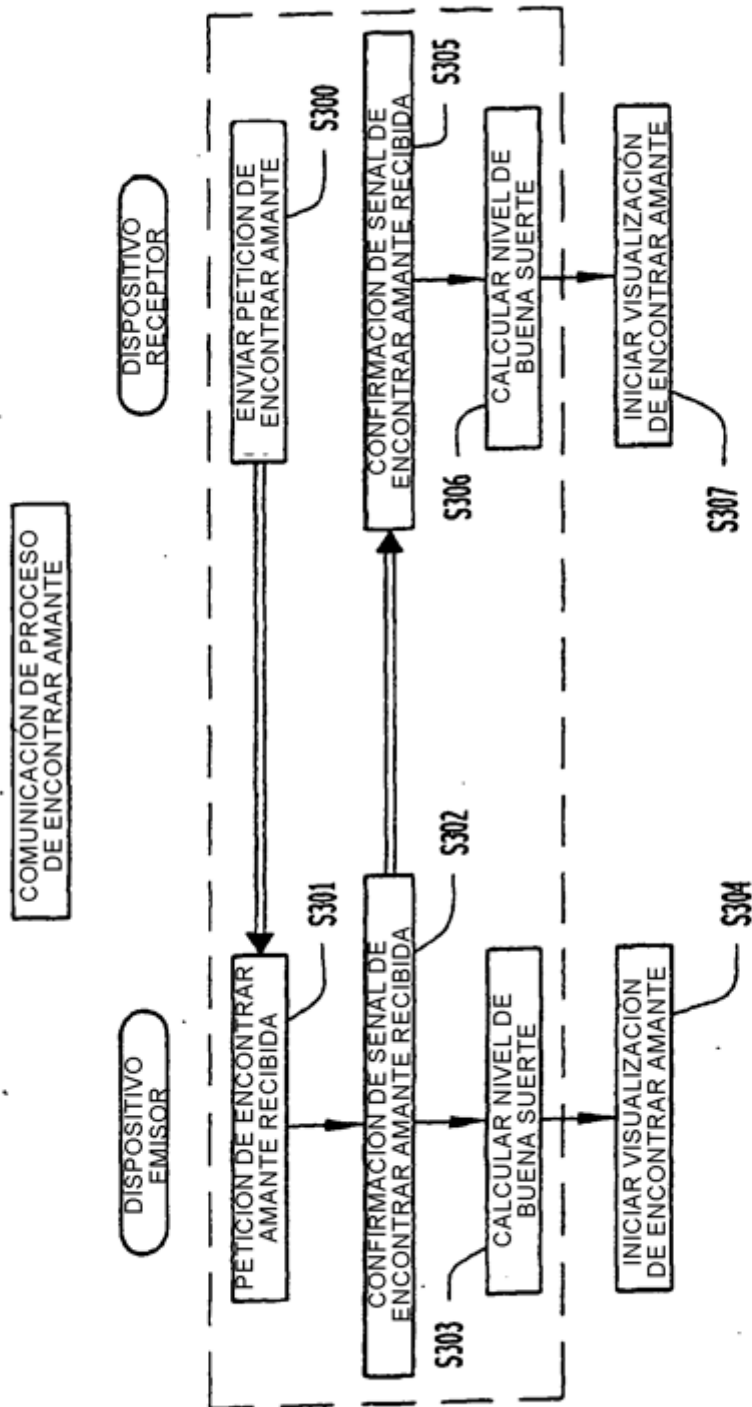


FIG. 28

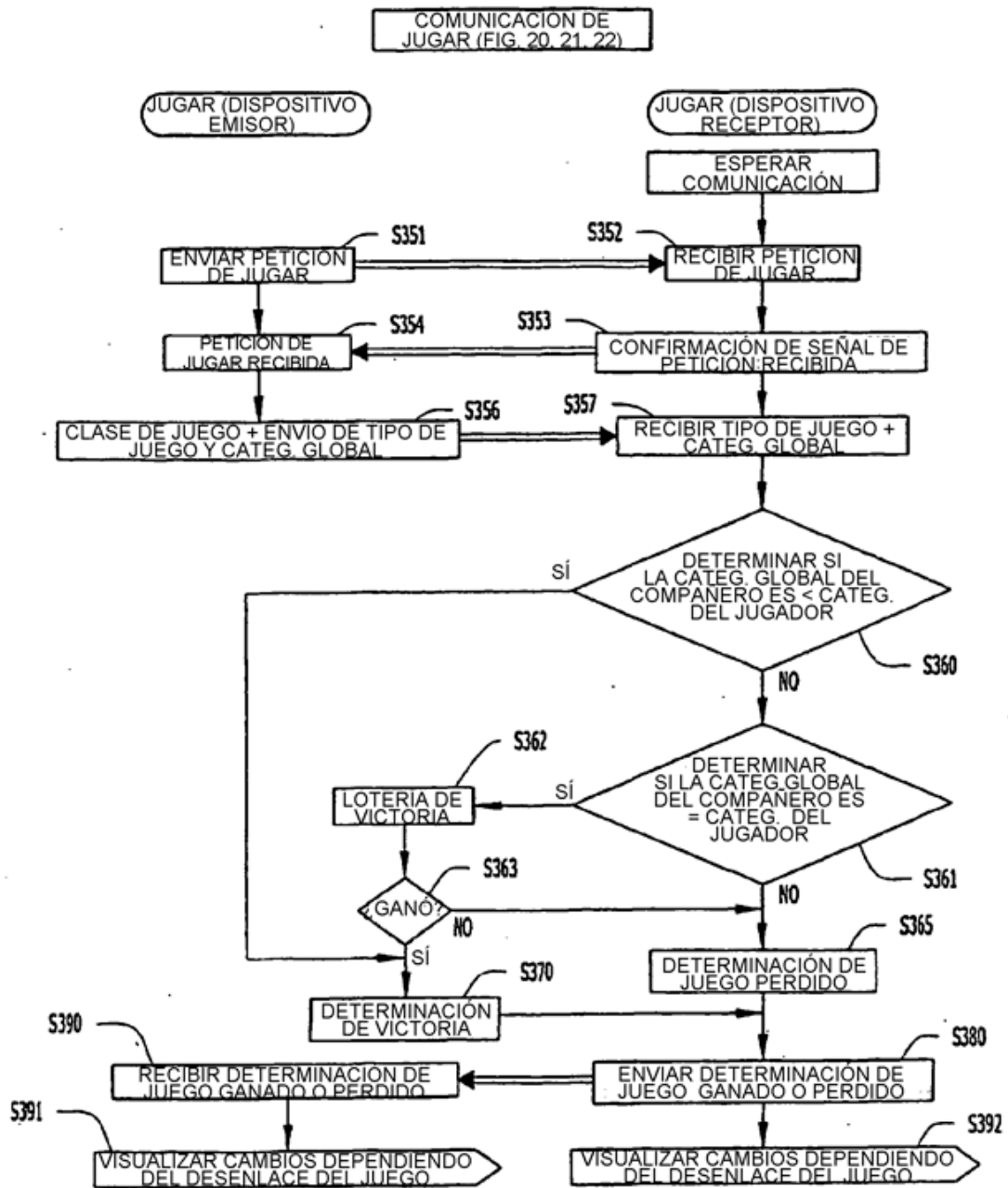


FIG. 29

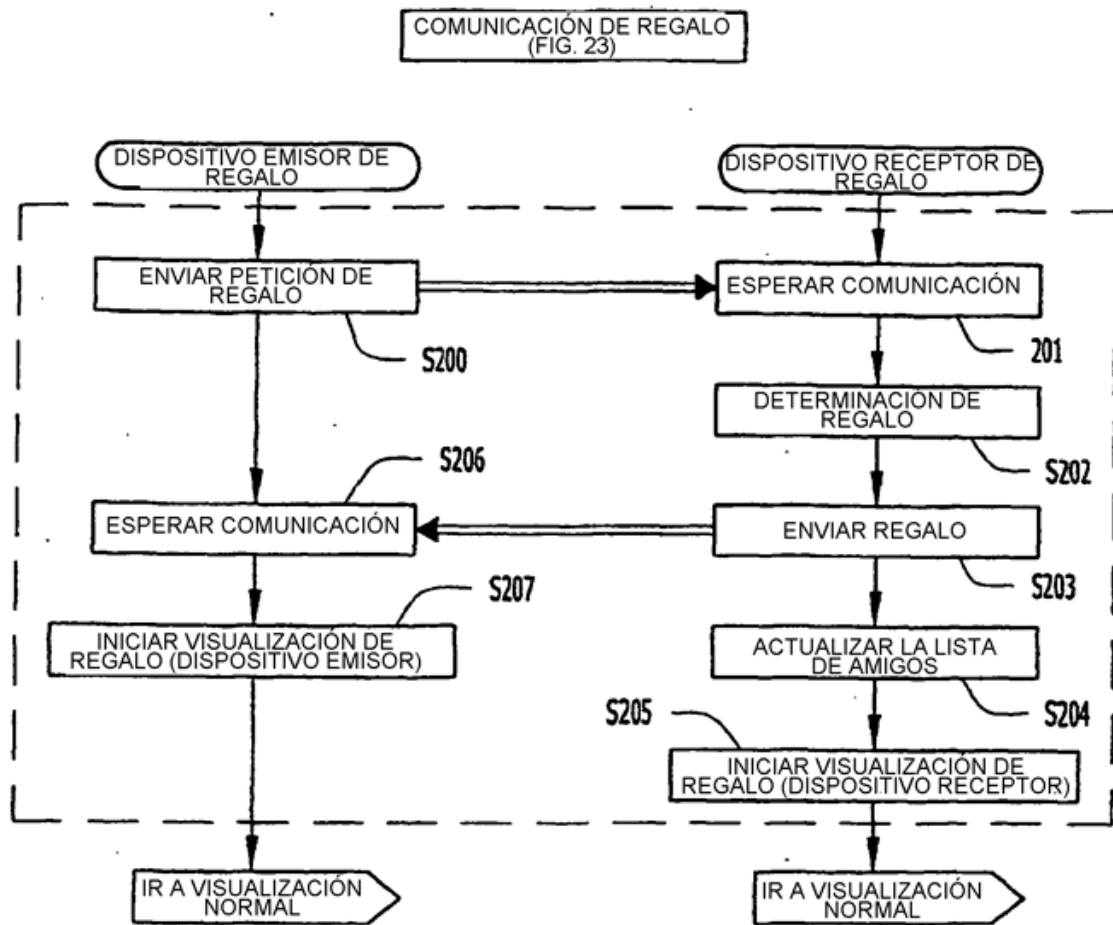


FIG. 30

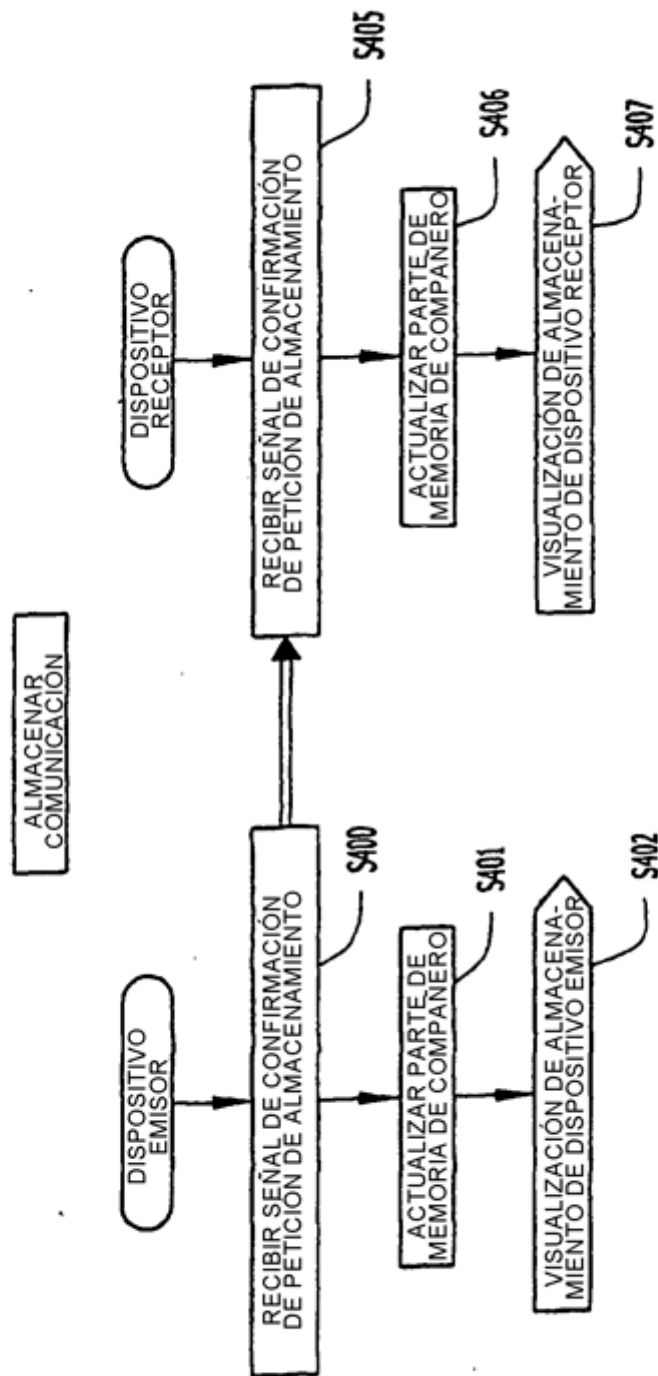
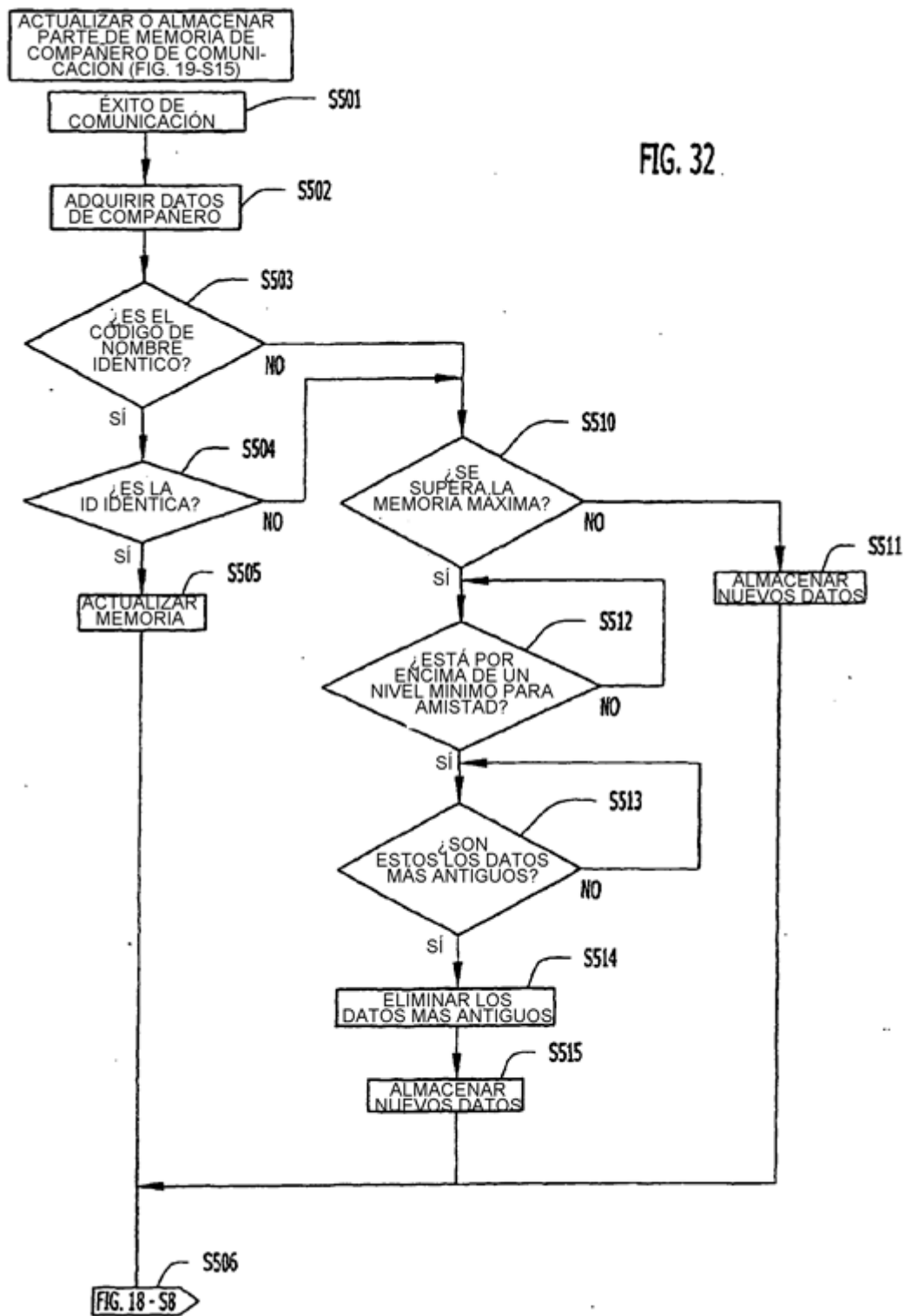


FIG. 31



VER 0	TAMAGOTCHI REPRODUCIDO	
VER 1	ALMACÉN	
VER 2	TAMAGOTCHI NEO	
VER 3	TAMAGOTCHI PORTÁTIL	
VER 4	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI A	
VER 5	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI B	
VER 6	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI C	
VER 7	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI D	
VER 8	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI E	
VER 9	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI F	
VER 10	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI G	
VER 11	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI H	
VER 12	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI I	
VER 13	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI J	
VER 14	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI K	
VER 15	PRODUCTO DE TAMAGOTCHI L	

FIG. 33

N.º	CONTENIDO
00	TAMAGO
01	BEBITCHI
02	SHIROBEBITCHI
03	MARUTCHI
04	KINAKOMOTCHI
05	ICHIGOTCHI
06	HINOTAMATCHI
07	YANGUMIMITCHI
08	ONITCHI
09	NAMETCHI
0A	KUTCHIBATCHI
0B	TARAKOTCHI (A)
0C	HANATCHI
0D	NASUKUTCHI
0E	MIMITCHI
0F	MEMETCHI
10	TARAKOTCHI (B)
11	ROBOTCHI
12	GOZARUTCHI
13	OYAJITCHI
14	OJITCHI
15	OTOKITCHI
16	NAZO
17	OMURANTCHI
18	KABUSERUTCHI
19	TAMAGOTCHI
1A	TUTATCHI
1B	BAGATCHI
1C	DENPATCHI
1D	MAIKUTCHI
1E	RESERVADO
1F	RESERVADO

FIG. 34

DIRECCIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7
NOM-BRE	ID	FECHA DE NACIMIENTO (DÍA)	FECHA DE NACIMIENTO (MES)	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4	NOMBRE 5
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
NOM-BRE	MINUTOS ACTUALES	HORA ACTUAL	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	INFORMACIÓN 2	INFORMACIÓN 3
0			DISCIPLINA	BUEN HUMOR	ERROR EN EL CUIDADO	SUB-DESARROLLO MENTAL	ENFERMEDAD	NÚMERO DE DÍAS REPRODUCTIVOS
1							ENFERMEDAD GRAVE	
2							SUEÑO	
3							MUERTE	
4								
5			APERITIVOS	HAMBRE	SUB-DESARROLLO FÍSICO	NIVEL DE BUENA SUERTE	DÍAS CUIDANDO NIÑOS	CAMBIO DE EDAD DEL PAVO
6								
7								

FIG. 35A

DIRECCIÓN		8	9	A	B	C	D	E	F
NOM-BRE	FECHA ACTUAL	MES ACTUAL	N° DE PERSONAJE	EDAD	GENERACIÓN	PESO	INFORMACIÓN 1	TIEMPO PARA UNA GENERACIÓN	
0							HEMBRA		
1							OBESO		
2									
3							BEBE HEMBRA		
4		DESPUÉS DE 2ª GENERACION					CUIDANDO NIÑOS		
5		DÍAS RESTANTES							
6		PERSONAJE DÍA							
7		CAMBIAR PERSONAJE OYAJI							
NOM-BRE									
0									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

000

010

FIG. 35B

DIRECCIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7
020	NOM-BRE	ARTÍCULO 1	ARTÍCULO 2					
	0	PELOTA	CAPA					
	1	LÁPIZ	CINTA					
	2	PELUCA	DARDO					
	3	GAFAS DE SOL	BOTAS					
	4	BURBUJA DE JABON	GORRA					
	5	MONOPATÍN	CORBATA					
	6	PESAS	ALA					
030	7	MARACAS	REGENERADOR DEL CABELLO					
	NOM-BRE							
	0							
	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							

FIG. 35C

DIRECCIÓN	8	9	A	B	C	D	E	F
NOM-BRE								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
NOM-BRE								
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

FIG. 35D

BYTE	BIT			
1	0	0	CÓDIGO DE RECONOCIMIENTO	(00)
	1	0		
	2	1		
	3	1		
	4	0	VERSIÓN	VER. BIT 0 (01)
	5	0		VER. BIT 1
	6	0		VER. BIT 2
	7	0		VER. BIT 3
2	0		COMANDO	(02)
	1			
	2			
	3			
	4			(03)
	5			
	6			
	7			
3	0		ID	ID BIT0 (04)
	1			ID BIT1
	2			ID BIT2
	3			ID BIT3
	4			ID BIT4 (05)
	5			ID BIT5
	6		VERSIÓN	VER. BIT4
	7			VER. BIT5
4	0		N.º DE PERSONAJE	(06)
	1			
	2			
	3			
	4			(07)
	5			
	6		SEXO	0 = MACHO 1 = HEMBRA
	7		NO MISTERIOSO	MISTERIOSO = 0 1 = NO MISTERIOSO
5	0		NOMBRE 1	(08)
	1			
	2			
	3			
	4			(09)
	5			
	6			
	7			

FIG. 36A

BYTE	BIT		
6	0	NOMBRE 2	(0A)
	1		
	2		
	3		
	4		(0B)
	5		
	6		
	7		
7	0	NOMBRE 3	(0C)
	1		
	2		
	3		
	4		(0D)
	5		
	6		
	7		
8	0	NOMBRE 4	(0E)
	1		
	2		
	3		
	4		(0F)
	5		
	6		
	7		
9	0	NOMBRE 5	(10)
	1		
	2		
	3		
	4		(11)
	5		
	6		
	7		
10	0	EDAD	(12)
	1		
	2		
	3		
	4		(13)
	5		
	6		
	7		

FIG. 36B

BYTE	BIT		
11	0	NIVEL DE BUENA SUERTE	(14)
	1		
	2		
	3		
	4	PARÁMETRO DE HAMBRE	(15)
	5		
	6		
	7		
12	0	CATEG. BÁSICA	(16)
	1		
	2		
	3		
	4	OBESO	(17)
	5	ENFERMEDAD	
	6	CUIDANDO NIÑOS	
	7		
13	0	NIVEL DE AMISTAD	(18)
	1		
	2		
	3		
	4		(19)
	5		
	6		
	7		
14	0	NÚMERO DE CONTACTO	(1A)
	1		
	2		
	3		
	4		(1B)
	5		
	6		
	7		
15	0	CLASIFICACIÓN DE PERSONAJE	(1C)
	1		CLASIFICACIÓN DE PERSONAJE A B C D E
	2		
	3		
	4	CRECIMIENTO REALIZADO	(1D)
	5		
	6		
	7		

FIG. 36C

BYTE	BIT			
16	0		DÍA REPRODUCTIVO	(1E)
	1			
	2			
	3			
	4			(1F)
	5			
	6			
	7			
17	0			(20)
	1			
	2			
	3			
	4			(21)
	5			
	6			
	7			
18	0		PARIDAD	(22)
	1			
	2			
	3			
	4			(23)
	5			
	6			
	7			

FIG. 36D

DIRECCIÓN		0	1	2	3	4	5	6	7
040(1)	NOM-BRE	ID	NÚMERO DE PERSONAJE	VER	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4	NOMBRE 5
	0			VER. A					
	1								
	2								
	3								
	4			RELACIÓN					
	5								
	6	VER. B	SEXO						
	7		NO MISTERIOSO						
050(2)	NOM-BRE	ID	NÚMERO DE PERSONAJE	VER	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4	NOMBRE 5
	0			VER. A					
	1								
	2								
	3								
	4			RELACIÓN					
	5								
	6		SEXO						
	7		NO MISTERIOSO						

FIG. 37A

DIRECCIÓN		8	9	A	B	C	D	E	F
040(2)	NOM-BRE	NIVEL DE AMISTAD	NÚMERO DE CONTACTO						
	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
050(2)	NOM-BRE	NIVEL DE AMISTAD	NÚMERO DE CONTACTO						
	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								

FIG. 37B

DIRECCIÓN		0	1	2	3	4	5	6	7
060(3)	NOM-BRE	ID	NÚMERO DE PERSONAJE	VER	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4	NOMBRE 5
	0			VER. A					
	1								
	2								
	3								
	4			RELACIÓN					
	5								
	6								
	7								
070(4)	NOM-BRE	ID	NÚMERO DE PERSONAJE	VER	NOMBRE 1	NOMBRE 2	NOMBRE 3	NOMBRE 4	NOMBRE 5
	0			VER. A					
	1								
	2								
	3								
	4			RELACIÓN					
	5								
	6								
	7								

FIG. 37C

DIRECCIÓN	8		9	A	B	C	D	E	F
	NOM-BRE	NIVEL DE AMISTAD							
060(3)	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
070(4)	NOM-BRE	NIVEL DE AMISTAD	NUMERO DE CONTACTO						
	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								

FIG. 37D