

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項 ☐ 第一款或 ☐ 第二款規定之事實，其事實發生日期為： 年 月 日。

☒ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

☒ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

1. 日本國；2006 年 1 月 31 日；特願 2006-023398（主張優先權）

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於一種在聊天裝置間傳送接收訊息的聊天系統、聊天裝置及聊天伺服器之控制方法、資訊記憶媒體。

【先前技術】

以往，係在聊天裝置間傳送接收訊息，且進行即時通訊（聊天）。尤其在線上遊戲中，為了增加遊戲的趣味，一般會在各遊戲終端機安裝聊天功能，為了促進使用者間的通訊而施行各種對策。專利文獻 1 中，有介紹一種依據所輸入之訊息的文字數，將顯示該訊息的時間適當化的遊戲裝置（聊天裝置）。

[專利文獻 1] 日本特開 2003-290549 號公報

【發明內容】

[發明所欲解決之課題]

然而，根據上述聊天裝置，由於各聊天裝置的使用者係在任何時候都可使聊天功能停止，所以例如若發言後馬上終止聊天時，則會產生無法給予對方的使用者回覆該發言的機會之不公平的情形。

以針對此的一對策來說，考慮在使用者的發言至所給予的期間中，限制該使用者之聊天功能的停止。在此，上述所給予的期間亦可為一定期間，亦可為依據使用者之發言量的期間。藉此方式，可確保接收到訊息的使用者回覆訊息的機會，可緩和上述不公平的情形。

然而，執行上述對策時，一定要等到上述所給予的期

間經過後，才可解除聊天功能之停止的限制，所以即使接收到對方使用者所回覆的訊息後，也無法停止聊天功能，進而，會有聊天功能的停止不當地長時間受到限制之虞。

因此，亦可考慮以在上述所給予的期間中，於接收到回覆訊息的時序，解除聊天功能之停止的限制之方式來因應。

然而，若以接收到回覆訊息的時序，解除聊天功能之停止的限制時，例如，當對方的使用者誤將輸入途中的回覆訊息傳送出去時，使用者有可能會在再次傳送回覆訊息之前，即停止聊天功能，結果，會有上述不公平的情形無法緩和之虞。

本發明係有鑑於上述課題而研創者，其目的在於提供一種可實現使用者間健全的通訊之聊天系統、聊天裝置及聊天伺服器的控制方法、資訊記憶媒體。

〔用以解決課題之手段〕

為了解決上述課題，本發明的聊天系統係包括分別具備以下手段的複數個第 1 聊天裝置及第 2 聊天裝置者：訊息輸入手段，供使用者輸入訊息；訊息傳送手段，將藉由上述訊息輸入手段所輸入的訊息加以傳送；訊息接收手段，用以接收訊息；訊息輸出手段，將藉由上述訊息接收手段所接收到的訊息加以輸出；及訊息接收輸出停止手段，依據使用者的預定操作，使藉由上述訊息接收手段及訊息輸出手段所進行之訊息的接收及輸出停止；該聊天系統之特徵為包括：聊天停止限制時間算出手段，依據從上

述第 1 聊天裝置之上述訊息傳送手段所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間；停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據上述第 1 聊天裝置之使用者的預定操作之上述訊息接收輸出停止手段所進行的訊息之接收及輸出的停止；及結束時序提前手段，在上述期間中，於上述第 2 聊天裝置，當要傳送給上述第 1 聊天裝置之訊息傳送完畢時，即依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。

根據本發明，可進行第 1 聊天裝置及第 2 聊天裝置之訊息的輸入輸出及各聊天裝置間之訊息的傳送接收。而且，依據各聊天裝置之使用者的預定操作，可在該聊天裝置中，使訊息的接收及輸出停止。再者，在與第 1 聊天裝置所傳送到之訊息的內容而算出的聊天停止限制時間對應的期間，可限制第 1 聊天裝置之依使用者的預定操作所進行之訊息的接收及輸出的停止。而且，於上述期間中，在第 1 聊天裝置接收到訊息時，亦即，從第 2 聊天裝置傳送訊息時，可依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。藉此方式，不會有因傳送訊息的使用者導致聊天功能停止不當地長時間受到限制的情形，同時，可適當地確保接收到該訊息的使用者回覆訊息的機會，可令使用者間的通訊健全。此外，聊天停止限制時間係依據從第 1 聊天裝置傳送之訊息的內容而算出者，例如，亦可依據該訊息的文字數或輸入所需時間來算出。而且，結束時序可依據要傳送給第 1 聊天裝置之訊息的內容而提前，例如，亦可依

據該訊息的文字數或該訊息的輸入所需時間等，來算出結束時序的提前時間。

在本發明的一樣態中，該聊天系統復包括：用以測量上述期間的經過之計時手段。根據該樣態，可正確地測量上述期間的經過。並且，可將第 1 聊天裝置之訊息的接收及輸出的停止，限制在上述期間。

又，本發明的一樣態中，上述停止限制手段、上述聊天停止限制時間算出手段及上述結束時序提前手段，亦可設置於上述第 1 聊天裝置及上述第 2 聊天裝置，亦可設置於聊天伺服器。

再者，本發明的一樣態中，第 1 聊天裝置及上述第 2 聊天裝置係遊戲終端機，上述聊天伺服器亦可為遊戲伺服器。

本發明之聊天裝置的控制方法的特徵係包括下列步驟：輸入訊息的步驟；將所輸入的上述訊息加以傳送的步驟；接收訊息的步驟；將所接收的上述訊息加以輸出的步驟；依據使用者的預定操作，使訊息的接收及輸出停止的步驟；依據所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間的步驟；在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據使用者之預定操作之訊息的接收及輸出之停止的步驟；及在上述期間中接收到訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前的步驟。

本發明之資訊記憶媒體係記憶有程式的電腦可讀取式資訊記憶媒體，其特徵為使電腦發揮以下的手段之功能：

訊息輸入手段，輸入訊息；訊息傳送手段，傳送所輸入的上述訊息；訊息接收手段，用以接收訊息；訊息輸出手段，輸出所接收的上述訊息；訊息接收輸出停止手段，依據使用者的預定操作，使訊息的接收及輸出停止；聊天停止限制時間算出手段，依據藉由上述訊息傳送手段所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間；停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據使用者的預定操作之上述訊息接收輸出停止手段所執行之訊息的接收及輸出的停止；及結束時序提前手段，在上述期間中接收到訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。

根據本發明，在各聊天裝置中，可限制訊息接收及輸出的停止。再者，在各聊天裝置中，可將依據聊天停止限制時間之期間的結束時序提前。

又，本發明之聊天伺服器的控制方法，係使用於包含第 1 聊天裝置及第 2 聊天裝置的聊天系統者，其特徵為具備下列步驟：接收從上述第 1 聊天裝置所傳送的訊息之步驟；將所接收的上述訊息轉送到上述第 2 聊天裝置的步驟；接收從上述第 2 聊天裝置傳送的訊息之步驟；將所接收之上述訊息轉送到上述第 1 聊天裝置之步驟；依據從上述第 1 聊天裝置傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間的步驟；在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制上述第 1 聊天裝置之訊息的接收及輸出的停止之步驟；及在上述期間中，接收到要傳送至上述第 1 聊天裝

置的訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前的步驟。

再者，本發明之資訊記憶媒體係記憶有程式之電腦可讀取式資訊記憶媒體，該程式係使包括第 1 電腦及第 2 電腦之聊天系統所使用的電腦作為以下手段發揮功能：訊息接收手段，接收從上述第 1 電腦及上述第 2 電腦所傳送的訊息；訊息轉送手段，將從上述第 1 電腦所傳送的訊息轉送到上述第 2 電腦，且將從上述第 2 電腦所傳送的訊息轉送到上述第 1 電腦；聊天停止限制時間算出手段，依據從上述第 1 電腦所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間；停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制上述第 1 電腦之訊息的接收及輸出的停止；及結束時序提前手段，係在上述期間中，接收到要傳送至上述第 1 電腦的訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。

根據本發明，利用聊天伺服器，可限制各聊天裝置之訊息接收及輸出的停止。再者，利用聊天伺服器，可將各聊天裝置中訊息的接收及輸出的停止受到限制之期間的結束時序提前。藉此構成，可減少各聊天裝置中所執行的處理，且可減輕對各聊天裝置造成的負載。

【實施方式】

以下，參照圖式詳細說明本發明之一實施形態（實施形態 1）。

第 1 圖係表示本發明一實施形態之聊天系統的整體構

成圖。如該圖所示，該聊天系統係包含遊戲伺服器 1 與遊戲終端機 2A、2B 而構成。遊戲伺服器 1、遊戲終端機 2 之任一者均可經由網路（network）進行通訊。以下，若不需要特別區分遊戲終端機 2A、2B 時，則簡稱為遊戲終端機 2。

遊戲伺服器 1 係可藉由以微處理器、各種記憶裝置及資料通訊裝置為中心而構成之眾所周知的伺服器電腦來實現，將遊戲終端機 2 間所進行的聊天加以管理・中繼。另一方面，遊戲終端機 2A、2B 係藉由以螢幕、鍵盤、控制器（controller）等輸入手段、處理器、各種記憶裝置及資料通訊裝置為中心而構成之眾所周知的家庭用遊戲機、業務用遊戲機、個人電腦、行動電話機、可攜式資訊終端機等的電腦所構成，且於使用者進行聊天（訊息文字串之傳送接收所產生的會話）時使用。

第 2 圖係表示在對戰型線上遊戲中，顯示於遊戲終端機 2A 之螢幕的聊天畫面的一例。遊戲終端機 2B 中也顯示同樣的畫面。在此，係以足球遊戲中比賽結束後，於顯示比賽結果的狀態所進行的聊天之聊天畫面為例。如第 2 圖所示，在畫面下部配置有訊息輸入欄 3，且在其上部配置有聊天紀錄欄 4。遊戲終端機 2A 的使用者 A（以下，將遊戲終端機 2A 的使用者稱為使用者 A，將遊戲終端機 2B 的使用者稱為使用者 B），在訊息輸入欄 3 輸入訊息，按壓未圖示之傳送鈕等進行輸入確定操作，藉以確定該訊息的輸入。當使用者 A 確定該訊息的輸入時，該訊息會以附帶於使用者 A 之使用者 ID（在此設為 UserA）等的形態，以使

用者 A 的發言被顯示輸出在聊天紀錄欄 4。此時，遊戲終端機 2B 的聊天紀錄欄 4 也會同樣地顯示輸出該訊息，使用者 B 係根據此而輸入訊息並加以傳送。依此方式，使用者 A、B 一邊看著各自的聊天紀錄欄 4，一邊在各自的訊息輸入欄 3 輸入訊息並與對方聊天，例如，可就比賽內容進行交談。具體而言，當進行輸入確定操作時，遊戲終端機 2 中所輸入的訊息係連同聊天之對方使用者的識別資料（例如使用者 ID）等資訊一起傳送至遊戲伺服器 1。在遊戲伺服器 1 中，於各使用者的識別資料與該使用者之遊戲終端機 2 的網路位址相關連的狀態下事先記憶，且遊戲伺服器 1 會轉送與所傳送的識別資料對應的網路位址，亦即將該訊息轉送到聊天之對方使用者的遊戲終端機 2。接著，對方使用者的遊戲終端機 2 接收該訊息，並顯示輸出於其聊天紀錄欄 4。

接著，在第 2 圖所示的畫面中，當使用者點選(click)圖面右下部顯示為「下一步」的按鈕 5 等而進行聊天停止操作時，聊天功能即停止(結束)。當聊天功能停止(結束)時，該遊戲終端機 2 中，成為無法從其他的遊戲終端機 2 接收要傳送至該遊戲終端機 2 的訊息之狀態。又，此時，亦可顯示與聊天畫面不同的其他畫面。此外，按鈕 5 只要是指示聊天功能停止的聊天功能停止指示圖像的話，則亦可為任一種形態。第 2 圖中，將按鈕 5 設為附註「下一步」之文字串的矩形圖像，作為聊天功能停止指示圖像的一例。

該遊戲伺服器 1 係具備眾所周知的計時器，並將遊戲

終端機 2 所傳送之訊息的接收時刻記憶於 RAM 等記憶裝置。接著，依據所接收之訊息的內容，算出停止限制時間 T 。在此，計算訊息的文字數，依據預定的計算公式等，算出依據文字數的停止限制時間 T 。該停止限制時間 T 係表示遊戲伺服器 1 限制藉由上述聊天停止操作所執行之聊天功能停止之期間的長度，具體而言，在此期間，使第 2 圖所示的按鈕 5 的顯示狀態變化，令使用者無法點選，或者即使點選時所執行的處理亦無效化。就顯示樣態的變化而言，可將按鈕 5 以半透明顯示，也有完全消失或使按鈕 5 的顯示尺寸變小等的情形。亦即，遊戲伺服器 1 係在該期間，令遊戲終端機 2 的使用者無法執行聊天停止操作，或將由聊天停止操作所執行的處理無效化，或限制藉由聊天停止操作所執行之聊天功能的停止。此外，無論文字數有多少，停止限制時間亦可為預設之預定長度的時間。

如上所述，遊戲伺服器 1 係將從遊戲終端機 2 接收到的訊息轉送到對方使用者的遊戲終端機 2，同時記錄該訊息之接收時刻、以及從該訊息的文字數算出停止限制時間 T 。依此方式，以該訊息的接收時刻作為上述期間的開始時序，至經過停止限制時間 T 為止，限制藉由傳送該訊息之遊戲終端機 2 的聊天停止操作所執行之聊天功能停止。亦即，遊戲伺服器 1 係在遊戲終端機 2 之訊息傳送後，於該遊戲終端機 2 中，令使用者無法馬上使聊天功能停止（無法結束）。

又，遊戲伺服器 1 係在傳送訊息的遊戲終端機 2 中，

於聊天功能的停止受到限制的期間中，接收到要傳送至該遊戲終端機 2 的訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。亦即，遊戲伺服器 1 係依據所計算之該訊息的文字數及預定的計算公式，算出提前時間 t 。接著，遊戲伺服器 1 係將停止限制時間 T 減去提前時間 t ，而將停止顯示時間 T 的值更新為提前停止限制時間 $T-t$ 。以此方式，遊戲伺服器 1 係從上述期間的開始時序至經過提前停止限制時間 $T-t$ 為止，會限制該遊戲終端機 2 之聊天功能的停止。亦即，遊戲伺服器 1 係將聊天功能停止被限制之期間的結束時序僅提前提前時間 t ，藉以縮短該期間。

以上，在該聊天系統中，可防止因傳送訊息之使用者導致聊天功能停止不當地長時間受到限制，同時可適當地確保接收到該訊息之使用者回覆訊息的機會。結果，可令使用者間的通訊健全。

以下，更詳細地說明本系統的構成/動作。

第 3 圖係遊戲伺服器 1 的構成/功能方塊圖。如第 3 圖所示，遊戲伺服器 1 係包含控制部 11、記憶裝置 12、網路介面 13。此外，亦可包含其他未圖示的鍵盤、螢幕、DVD 再生裝置等輸入輸出部、或 DVD-ROM、CD-ROM 等資訊記憶媒體而構成。控制部 11 係包含由訊息轉送部 11a、停止限制時間算出部 11b、提前時間算出部 11c、計時器部 11d、停止限制部 11e 所構成的功能方塊，且此等功能方塊可藉由執行遊戲伺服器 1 中儲存於記憶裝置 12 的預定程式 12a 來實現。此外，程式 12a 亦可儲存於上述 DVD-ROM、CD-

ROM 等電腦可讀取的記憶媒體。

控制部 11 係包含例如眾所周知的 CPU 而構成，從遊戲終端機 2 接收訊息，同時特定該訊息的傳送目的地，且將該訊息傳送至所特定的遊戲終端機 2。此外，控制部 11 係計算所接收到之訊息的文字數，且依據該文字數算出停止限制時間 T 或提前時間 t 。接著，控制部 11 係限制傳送訊息之遊戲終端機 2 之聊天停止操作所執行之聊天功能的停止。如上所述，控制部 11 係包含訊息轉送部 11a、停止限制時間算出部 11b、提前時間算出部 11c、計時器部 11d、停止限制部 11e 所構成的功能而構成。有關此等各部的具體處理將於後闡述。

記憶裝置 12 係包含例如眾所周知的 RAM 等的記憶體而構成。記憶裝置 12 中儲存有程式 12a，且輸出至控制部 11。又，記憶裝置 12 儲存有終端機資料 12b。終端機資料 12b 係指第 4 圖所示的表格，使隨著聊天開始利用眾所周知的技術所取得的使用者 ID 及該使用者 ID 相關之遊戲終端機 2 的 IP 位址等的位址資料，與進一步表示該遊戲終端機 2 之聊天功能的停止是否被限制的狀態之狀態旗標相關連而儲存。狀態旗標「+」係表示聊天功能的停止為被限制的狀態，「-」係表示沒有被限制的狀態。

網路介面 13 係為例如眾所周知的網路卡等通信裝置，且經由網路傳送接收資料。

在此，說明關於控制部 11 之各部的具體處理。

訊息轉送部 11a 係以眾所周知的 CPU 作為中心而構

成，且藉由執行程式 12a 來實現。訊息轉送部 11a 係從遊戲終端機 2A 經由網路介面 13，接收訊息及聊天對方（使用者 B）的使用者 ID。接著，參照第 4 圖的終端機資料 12b，傳送與表示所接收之使用者 ID 對應之位址資料的位址，亦即，將該訊息傳送到遊戲終端機 2B。同樣地，訊息轉送部 11a 係從使用者終端機 2B 接收訊息及使用者 A 的使用者 ID，並將該訊息轉送至遊戲終端機 2A。此外，以下係以最初訊息從使用者 A 被傳送到使用者 B，然後，對該訊息的回覆訊息從使用者 B 被傳送到使用者 A 的情形為例來說明。

停止限制時間算出部 11b 係以眾所周知的 CPU 為中心而構成者，且可藉由執行程式 12a 來實現。停止限制時間算出部 11b 係計算藉由訊息轉送部 11a 所接收到之訊息的文字數，並依據該文字數算出停止限制時間 T。例如，亦可將訊息的文字數乘上預定的係數所獲得的值設為停止限制時間 T。此時，若上述預定的係數為 1，且訊息的文字數為 100 文字的話，由 1×100 得知停止限制時間 T 是 100 秒。此外，停止限制時間 T 亦可為預先設定的預定值。

提前時間算出部 11c 係在從遊戲終端機 2B 接收到聊天功能之停止被限制的期間中要送往遊戲終端機 2A 的訊息時，算出將上述期間的結束時序提前的提前時間 t。具體而言，藉由訊息轉送部 11a 接收來自遊戲終端機 2B 的訊息時，參照終端機資料 12b，依據與該訊息之傳送目的地之使用者 ID（使用者 A 的使用者 ID）相關連的狀態旗標，來判斷傳送目的地的遊戲終端機 2A 是否在上述期間中。接

著，判斷為在上述期間中時，則算出上述提前時間 t 。例如，與停止顯示時間 T 的算出同樣，亦可將訊息的文字數與預定係數相乘所獲得的值作為提前時間 t ，亦可將預設之預定值設為提前時間 t 。

計時器部 11d 係以眾所周知的 CPU、計時器為中心而構成，且藉由執行程式 12a 來實現。計時器部 11d 係在聊天功能的停止被限制之期間中的遊戲終端機 2A，測量該期間的經過。亦即，在聊天功能的停止被限制之期間中的遊戲終端機 2A 中，取得該期間的開始時序（訊息的接收時刻），然後，測量從開始時序起的經過時間 E 。

停止限制部 11e 係以眾所周知的 CPU 為中心而構成，且藉由執行程式 12a 來實現。停止限制部 11e 係在藉由停止限制時間算出部 11b 所算出之停止限制時間 T 的期間，限制遊戲終端機 2A 中藉由使用者 A 的聊天停止操作所停止聊天功能。亦即，當停止限制部 11e 藉由訊息轉送部 11a 接收來自遊戲終端機 2A 的訊息時，將用以限制使用者 A 之聊天停止操作的各種限制指示傳送到遊戲終端機 2A。例如，第 2 圖中，傳送將按鈕 5 半透明化或消除而無法點選、或者按鈕 5 雖可點選但將所執行的處理無效化的指示。亦即，傳送將使用者 A 之聊天停止操作所執行之遊戲終端機 2A 之訊息的接收停止及訊息的輸出停止加以限制的指示。接著，隨著上述限制指示的傳送，將終端機資料 12b 的狀態旗標更新為「+」。接著，停止限制部 11e 會隨著上述經過時間 E 成為停止限制時間 T 以上，而將解除上述限

制指示的限制解除指示傳送至遊戲終端機 2A。在遊戲終端機 2A 之聊天功能的停止受到限制的期間，亦與訊息轉送部 11a 接收到要送往遊戲終端機 2A 之訊息的情況同樣，當經過時間 E 成為提前停止限制時間 $T-t$ 以上時，則將限制解除指示傳送到遊戲終端機 2A。又，隨著限制解除指示的傳送，將終端機資料 12b 的狀態旗標更新為「—」。

如上所述，從訊息的接收時起，至停止限制時間 T 或提前停止限制時間 $T-t$ 經過為止，可限制藉由使用者 A 之聊天停止操作所執行之聊天功能的停止。以上係遊戲伺服器 1 的處理內容。

第 5 圖係遊戲終端機 2 的構成・功能方塊圖。如第 5 圖所示，遊戲終端機 2 係由控制部 21、記憶裝置 22、網路介面 23、包含控制器及鍵盤等的操作部 24、螢幕等顯示部 25、DVD 再生裝置等輸入部 26 所構成。控制部 21 係包含由訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c 及停止限制指示接收部 21d 所構成的功能方塊，且此等功能方塊可藉由執行遊戲終端機 2 中儲存於記憶裝置 12 的預定遊戲程式 22a 來實現。此外，上述預定的遊戲程式 22a 亦可儲存於 DVD-ROM 等電腦可讀取的記憶媒體。

控制部 21 係包含例如眾所周知的 CPU 所構成，將操作部 24 所輸入的訊息與聊天對方的使用者 ID 一起傳送到遊戲伺服器 1，又，接收從遊戲伺服器 1 轉送來的訊息，並輸出至顯示部 25。此外，藉由使用者的聊天停止操作，停止從遊戲伺服器 1 轉送來之訊息的接收及輸出。如上所

述，該控制部 21 係由訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c 及停止限制指示接收部 21d 所構成。有關各部分的具體處理將於後闡述。

記憶裝置 22 係包含例如眾所周知的 RAM 等的記憶體所構成。該記憶裝置 22 中儲存有上述預定的遊戲程式 22a，且被輸出到控制部 21。又，網路介面 23 係為例如眾所周知的網路卡等通訊裝置，且透過網路傳送接收資料。

在此，說明控制部 21 之各部分的具體處理。

訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c 及停止限制指示接收部 21d，係以眾所周知的 CPU 為中心所構成，且可藉由執行上述預定的遊戲程式 22a 來實現。訊息傳送部 21a 係接收上述傳送按鍵之點選等輸入確定操作，將從鍵盤或操縱桿等操作部 24 所輸入的訊息，與聊天對方的使用者 ID 一起傳送到遊戲伺服器 1。訊息接收部 21b 係接收從遊戲伺服器 1 轉送的訊息，並輸出到顯示部 25 之聊天畫面的聊天紀錄欄 4。聊天功能停止部 21c 係從操作部 24 接收依據聊天停止操作的輸入，執行聊天功能停止相關的處理（聊天功能停止處理），並停止所轉送之訊息的接收及輸出。停止限制指示接收部 21d 係從遊戲伺服器 1 接收上述的限制指示及限制解除指示，並將藉由聊天功能停止部 21c 所執行之聊天功能停止處理，限制為從限制指示的接收時至限制解除指示的接收時為止。亦即，將聊天功能停止處理，限制為訊息的接收時至經過停止限制時間 T 或提前停止限制時間 $T-t$ 為止。以上

係遊戲終端機 2 的處理內容。

繼之，更詳細地說明遊戲伺服器 1 的處理。第 6 圖係表示遊戲伺服器 1 之訊息轉送處理及聊天功能之停止限制處理的流程圖之一例。如第 6 圖所示，在遊戲伺服器 1 中，監視是否從遊戲終端機 2 接收到訊息 (S001)，當訊息轉送部 11a 接收到訊息時，將與訊息一起接受到之聊天對方的使用者 ID、相對應的位址，參照第上述第 4 圖的終端機資料 12b 加以特定，並將該訊息轉送到與該位址相關的遊戲終端機 2 (S002)。至此為止係訊息轉送處理的具體內容。接著，開始進行聊天功能的停止限制處理。亦即，停止限制部 11e 係對訊息傳送來源的遊戲終端機傳送上述的限制指示，亦即傳送限制藉由該遊戲終端機 2 之聊天功能停止部 21c 所執行之聊天功能停止處理的指示 (S003)。接著，停止限制時間算出部 11b 係計算所接收到之訊息的文字數，而算出停止限制時間 T (S004)，並從終端機資料 12b 中將訊息傳送來源之遊戲終端機 2 相關的狀態旗標更新為「+」。接著，計時器部 11d 啟動計時器，測量遊戲伺服器 1 接收該訊息的接收時序起的經過時間 E (S005)。

繼之，說明遊戲伺服器 1 中所執行之將聊天功能的停止受限制之期間的結束時序提前之結束時序提前處理 (第 7 圖)。此外，此處係遊戲終端機 2A 中聊天功能的停止受到限制的狀態。

如第 7 圖所示，在遊戲伺服器 1 中，停止限制部 11e 監視遊戲終端機 2A 的經過時間 E 是否為停止限制時間 T

以上 (S101)，若經過時間 E 為停止限制時間 T 以上的話 (S101 的 Y)，則將解除限制的解除指示傳送到遊戲終端機 2A，並解除遊戲終端機 2A 之聊天功能停止處理的限制 (S105)。此外，隨著解除指示的傳送，將終端機資料 12b 的狀態旗標更新為「—」。另一方面，當經過時間 E 小於停止限制時間 T 時 (S101 的 N)，利用訊息轉送部 11a 接收訊息時，提前時間算出部 11c 參考終端機資料 12b，在訊息的傳送目的地遊戲終端機 (此處為遊戲終端機 2A) 中，確認聊天功能的停止是否為受到限制的狀態。當訊息轉送部 11a 接收傳送目的地為遊戲終端機 2A 的訊息時 (S102 的 Y)，提前時間算出部 11c 係計算該訊息的文字數而算出提前時間 t (S103)。停止限制部 11e 係算出提前停止限制時間 $T-t$ ，且確認經過時間 E 是否為提前停止限制時間 $T-t$ 以上 ($E \geq T-t$) (S104)。並且，當經過時間 E 為提前停止限制時間 $T-t$ 以上時 (S104 的 Y)，立刻執行 S105 的處理。另一方面，當經過時間 E 小於提前停止限制時間 $T-t$ 時 (S104 的 N)，則在停止限制部 11e 確認經過時間 E 為提前停止限制時間 $T-t$ 以上的時間點 (S104 的 Y)，執行 S105 的處理。

以上係遊戲伺服器 1 執行的訊息轉送處理、聊天功能的停止限制處理及結束時序提前處理的內容。藉此構成，傳送訊息之使用者的遊戲終端機 2 之聊天功能的停止不會有不當地長時間受限制的情形，同時，可適當地確保接收到該訊息之使用者回覆訊息的機會，可令使用者間的通訊

健全。此外，S002 至 S005 的處理係伴隨訊息轉送部 11a 之訊息的接收所執行的處理，亦可依該順序來執行。

以上係本發明之一實施形態（實施形態 1）的內容。

繼之，說明本發明之其他一實施形態（實施形態 2）。

在實施形態 1 中，停止限制時間算出部 11b、提前時間算出部 11c、計時器部 11d 及停止限制部 11e 係包含於遊戲伺服器 1，並在遊戲伺服器 1 側進行聊天停止操作的限制、與聊天停止操作受到限制之期間之結束時序的提前。然而，實施形態 2 中，係以此等功能作為各遊戲終端機 2 的功能，且令遊戲伺服器 1 只執行訊息轉送處理。以下，依據圖加以說明。此外，以下的說明中，構成相同者，則引用實施形態 1 所使用的符號。

實施形態 2 之聊天系統的整體構成係與第 1 圖所示的構成相同，包含遊戲終端機 2A、2B 與遊戲伺服器 1 而構成，且各遊戲終端機 2 的使用者係與實施形態 1 同樣，在第 2 圖所示的聊天畫面中，進行訊息的輸入輸出及傳送接收，並執行聊天。

第 8 圖係遊戲伺服器 1 的構成・功能方塊圖。如第 8 圖所示，遊戲伺服器 1 係包含控制部 11、記憶裝置 12、網路介面 13。此外，亦可包含其他未圖示的鍵盤、螢幕、DVD 再生裝置等輸入輸出部、DVD-ROM、CD-ROM 等資訊記憶媒體而構成。控制部 11 係包含由訊息轉送部 11a 所構成的功能方塊，且此等功能方塊係藉由執行遊戲伺服器 1 中儲存於記憶裝置 12 的預定程式 12a 來實現。此外，上述預定

的程式 12a 亦可儲存於上述 DVD-ROM、CD-ROM 等電腦可讀取的記憶媒體。

控制部 11 係包含例如眾所周知的 CPU 而構成，從遊戲終端機 2 接收訊息，同時特定該訊息的傳送目的地，並將該訊息傳送至所特定的遊戲終端機 2。如上所述，該控制部 11 係包含訊息轉送部 11a 的功能而構成。該訊息轉送部 11a 係以眾所周知的 CPU 為中心而構成，並藉由執行上述預定的程式 12a 來實現。訊息轉送部 11a 係經由網路介面 13 從遊戲終端機 2A 接收訊息及聊天對方（使用者 B）的使用者 ID。然後，參照第 4 圖的終端機資料 12b，將表示與所接收到之使用者 ID 對應之位址資料之位址傳送至遊戲終端機 2B，亦即，將該訊息傳送至遊戲終端機 2B。同樣地，訊息轉送部 11a 係從遊戲終端機 2B 接收訊息及使用者 A 的使用者 ID，並將該訊息轉送至遊戲終端機 2A。

與實施形態 1 同樣，記憶裝置 12 中儲存有程式 12a 及終端機資料 12b。然而，終端機資料 12b 並不包含實施形態 1 中所記憶的狀態旗標。關於網路介面 13 係與實施形態 1 同樣。以上係實施形態 2 之遊戲伺服器 1 相關的處理內容。

第 9 圖係遊戲終端機 2 的構成/功能方塊圖。如第 9 圖所示，遊戲終端機 2 係由控制部 21、記憶裝置 22、網路介面 23、包含控制器及鍵盤等操作部 24、螢幕等顯示部 25、DVD 再生裝置等輸入部 26 所構成。控制部 21 係包含由訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c、

停止限制時間算出部 11b 及提前時間算出部 11c、計時器部 11d、停止限制部 11e 所構成的功能方塊，且此等功能方塊係藉由執行遊戲終端機 2 中儲存於記憶裝置 22 的預定遊戲程式 22a 來實現。此外，上述預定的遊戲程式 22a 亦可儲存於 DVD-ROM 等電腦可讀取的記憶媒體。在此，控制部 21 以外的各部分係與實施形態 1 相同。

控制部 21 係包含例如眾所周知的 CPU 所構成，將操作部 24 所輸入的訊息與聊天對方的使用者 ID 一起傳送到遊戲伺服器 1，又，接收從遊戲伺服器 1 轉送來的訊息，並輸出至顯示部 25。此外，依據使用者的聊天停止操作，停止從遊戲伺服器 1 轉送來之訊息的接收及輸出。如上所述，該控制部 21 係由訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c、停止限制時間算出部 11b 及提前時間算出部 11c、計時器部 11d、停止限制部 11e 所構成。

此等訊息傳送部 21a、訊息接收部 21b、聊天功能停止部 21c、停止限制時間算出部 11b、提前時間算出部 11c、計時器部 11d 及停止限制部 11e，係以眾所周知的 CPU 為中心所構成，且藉由執行上述預定的遊戲程式 22a 來實現。訊息傳送部 21a 係接收上述傳送按鈕之選取等的輸入確定操作，將從鍵盤或控制器等操作部 24 所輸入的訊息，與聊天對方的使用者 ID 一起傳送到遊戲伺服器 1。訊息接收部 21b 係接收從遊戲伺服器 1 轉送來的訊息，並輸出至顯示部 25 的聊天紀錄欄 4。聊天功能停止部 21c 係從操作部 24 接收依據聊天停止操作的輸入，執行聊天功能之停止

的相關處理（聊天功能停止處理），並停止轉送至該遊戲終端機 2 之訊息的接收及輸出。

停止限制時間算出部 11b 係計算由訊息傳送部 21a 所傳送到之訊息的文字數，並依據該文字數，算出停止限制時間 T 。

提前時間算出部 11c 係在藉由訊息接收部 21b 接收訊息時，該遊戲終端機 2 在聊天功能的停止受到限制的期間中，算出將該期間之結束時序提前的提前時間 t 。

計時器部 11d 係測量聊天功能之停止受到限制之期間從開始時序起的經過時間 E 。亦即，利用訊息傳送部 21a 測量從訊息被傳送的時序起的經過時間 E 。

停止限制部 11e 係在藉由訊息傳送部 21a 傳送訊息時，限制聊天功能停止部 21c 依據使用者之聊天停止操作所進行的聊天功能停止處理，亦即，限制訊息之接收停止及訊息之輸出停止相關的處理。此外，停止限制部 11e 係隨著上述經過時間 E 成為停止限制時間 T 以上，解除聊天功能停止處理的限制。又，停止限制部 11e 係與在聊天功能的停止受到限制的期間訊息接收部 21b 接收到訊息的情形同樣，當經過時間 E 為提前停止限制時間 $T - t$ 以上時，解除聊天功能停止處理的限制。以上係遊戲終端機 2 的處理內容。

繼之，更詳細地說明關於遊戲終端機 2 的處理。第 10 圖係表示根據遊戲終端機 2 之訊息的傳送處理、聊天功能的停止限制處理及結束時序提前處理的流程圖之一例。如

第 10 圖所示，訊息傳送部 21a 係依據第 2 圖之傳送按鈕的點選等輸入確定操作，傳送使用者所輸入的訊息 (S201)。

目前為止係訊息之傳送處理的內容。其後，開始聊天功能的停止限制處理。亦即，停止限制時間算出部 11b 係計算所傳送到之訊息的文字數，並算出停止限制時間 T

(S202)。並且，計時器部 11d 啟動計時器，以測量從該訊息之傳送時序起的經過時間 E (S203)。停止限制部 11e 係在該訊息傳送後，依據使用者的聊天停止操作，限制聊天功能停止部 21c 所執行的聊天功能停止處理 (S204)。

接著，開始進行結束時序提前處理。亦即，停止限制部 11e 係監視經過時間 E 是否為停止限制時間 T 以上

(S205)，若經過時間 E 為停止限制時間 T 以上的話 (S205 的 Y)，則解除聊天功能停止處理的限制 (S209)。當經過時間 E 小於停止限制時間 T 時 (S205 的 N)，當訊息接收部 21b 接收訊息時 (S206 的 Y)，提前時間算出部 11c 係計算該訊息的文字數，而算出提前時間 t (S207)。然後，停止限制部 11e 係算出提前停止限制時間 $T-t$ ，確認經過時間 E 是否為提前停止限制時間 $T-t$ 以上 ($E \geq T-t$) (S208)。當經過時間 E 為提前停止限制時間 $T-t$ 以上時 (S208 的 Y)，馬上執行 S209 的處理。另一方面，當經過時間 E 小於停止限制時間 $T-t$ 時 (S208 的 N)，則在停止限制部 11e 確認經過時間 E 為提前停止限制時間 $T-t$ 以上的時間點 (S208 的 Y)，執行 S209 的處理。

以上係藉由遊戲終端機 2 所執行的訊息轉送處理、聊

天功能的停止限制處理及結束時序提前處理的內容。此外，S002至S004的處理係伴隨訊息傳送部21a之訊息的接收所執行的處理，亦可依該順序來執行。

如上所述，根據實施形態1及2，不會有因傳送訊息之使用者導致聊天功能停止不當地長時間受到限制的情形，同時可適當地確保接收該訊息之使用者回覆訊息的機會，可實現使用者間的健全通訊。尤其，根據實施形態2，令各遊戲終端機2進行聊天功能的停止限制處理及結束時序提前處理，即可減輕遊戲伺服器1的負載。以上係實施形態2的內容。

此外，本發明並不限定於上述實施形態說明的內容。

例如，聊天的人數也可以不是兩人。也就是說，亦可為遊戲伺服器1與複數的遊戲終端機2經由網路以可通訊之方式連接，且遊戲伺服器1將某遊戲終端機2所傳送到的訊息轉送到其他的複數遊戲終端機2的形態。亦即，本發明亦可適用於所謂的會議形式的聊天等。根據該實施形態，亦與實施形態1及2同樣，可防止因傳送訊息之使用者導致聊天功能停止不當地長時間受到限制，同時可適當地確保接收到該訊息之使用者回覆訊息的機會。

此外，實施形態1及2中，係使用遊戲終端機2及遊戲伺服器1作為構成聊天系統的裝置，然而，亦可使用個人電腦、可攜式資訊終端機等一般通訊裝置來取代遊戲終端機2，亦可使用一般眾所周知的伺服器電腦，來取代遊戲伺服器1。依此方式，亦可在線上遊戲以外進行聊天。

亦即，本發明亦可適用於將個人電腦作為聊天裝置、將伺服器電腦作為聊天伺服器來進行一般聊天。

又，在此，遊戲伺服器 1 等伺服器裝置係中繼遊戲終端機 2 等客戶端 (client) 裝置間的訊息，但亦可為各客戶端裝置直接地、相互地進行通訊之所謂點對點 (peer to peer, P2P) 的形態。這與實施形態 2 的遊戲終端機 2 同樣，係藉由使各客戶端裝置本身執行聊天功能的停止限制處理及結束時序提前處理來實現。

此外，停止限制時間及結束時序的提前時間亦可不管訊息的文字數來設定。例如，亦可取得傳送訊息與回覆訊息之輸入所需要的時間，將相當於各輸入所需要的時間分別設成停止限制時間或提前時間。

又，S101 及 S205 中，經過時間 E 是否為停止限制時間 T 以上的判斷，亦可根據 E 減去 T 的值是否為 0 以上 ($E - T \geq 0$) 來判斷。同樣地，S104 及 S208 中，經過時間 E 是否為提前停止限制時間 $T - t$ 以上的判斷，亦可根據 E 減去 $(T - t)$ 的值是否為 0 以上 ($E - T + t \geq 0$) 來判斷。

【圖式簡單說明】

第 1 圖係表示本發明實施形態之聊天系統的整體構成的例圖。

第 2 圖係聊天畫面的例圖。

第 3 圖係本發明實施形態 1 之遊戲伺服器的構成・功能方塊圖。

第 4 圖係令使用者 ID、位址資料及狀態旗標相對應而

記憶的表格之例圖。

第 5 圖係本發明實施形態 1 之遊戲終端機的構成・功能方塊圖。

第 6 圖係表示本發明實施形態 1 之遊戲伺服器之訊息轉送及聊天停止限制處理的一例之流程圖。

第 7 圖係表示本發明實施形態 1 之遊戲伺服器之結束時序提前處理的一例之流程圖。

第 8 圖係本發明實施形態 2 之遊戲伺服器的構成・功能方塊圖。

第 9 圖係本發明實施形態 2 之遊戲終端機的構成・功能方塊圖。

第 10 圖係表示本發明實施形態 2 之遊戲終端機的訊息傳送、聊天停止限制處理及結束時序提前處理的一例之流程圖。

【主要元件符號說明】

1	遊戲伺服器	2、2A、2B	遊戲終端機
3	訊息輸入欄	4	聊天紀錄欄
5	按鈕	11、21	控制部
11a	訊息轉送部	11b	停止限制時間算出部
11c	提前時間算出部	11d	計時器部
11e	停止限制部	12、22	記憶裝置
12a	程式	12b	終端機資料
13、23	網路介面	24	操作部
25	顯示部	26	輸入部

- * 21a 訊息傳送部
- 21b 訊息接收部
- 21c 聊天功能停止部
- 21d 停止限制指示接收部
- 22a 遊戲程式

五、中文發明摘要：

本發明提供一種可實現使用者間健全的通訊之聊天系統、聊天裝置及聊天伺服器的裝置之控制方法、資訊記憶媒體。

當訊息轉送部(11a)接收訊息時，會將該訊息轉送到傳送目的地之遊戲終端機，且停止限制部(11e)會將聊天功能停止處理的限制指示傳送到傳送來源的遊戲終端機。又，停止限制時間算出部(11b)係依據該訊息的文字數，算出停止限制時間 T ，而計時器部(11d)係啟動計時器，以測量經過時間 E 。當經過時間 E 為停止限制時間 T 以上時，停止限制部(11e)會將聊天功能停止處理的限制解除指示，傳送到上述傳送來源的遊戲終端機。又，當提前時間算出部(11c)在經過時間 E 變成停止限制時間 T 以上前，接收到要傳送至該遊戲終端的訊息時，則算出提前停止限制時間 $T-t$ 。

六、英文發明摘要：

This invention provides a chat system, a controlling method of chat device and chat server, and an information stored media capable of realizing perfect communications between users.

Message transmission section (11a) transfers a message to a game terminal of the transmission destination as it receives the message, and a stop restricting section (11e) transfers the restriction instruction of chat function stop processing to the game terminal of transmission source. Moreover, a stop restriction time calculating section (11b) calculates the stop restriction time (T) according to the character numbers of the message, and timer section (11d) starts a timer to measure the elapsed time (E). Then the stop restricting section (11e) transfers a restriction release instruction of the chat function stop processing to the game terminal of the transmission source before the elapsed time (E) is over the stop restriction time (T). Furthermore, before the elapsed time (E) is over the stop restriction time (T), an advance time calculating section (11c) calculates an advance stop restriction time (T-t) as it receives the message of the game terminal destination.

十、申請專利範圍：

1. 一種聊天系統，包括分別具備以下手段的第 1 聊天裝置及第 2 聊天裝置者：

訊息輸入手段，供使用者輸入訊息；

訊息傳送手段，將藉由上述訊息輸入手段所輸入的訊息加以傳送；

訊息接收手段，用以接收訊息；

訊息輸出手段，將藉由上述訊息接收手段所接收到的訊息加以輸出；及

訊息接收輸出停止手段，依據使用者的預定操作，使藉由上述訊息接收手段及訊息輸出手段所進行之訊息的接收及輸出停止；

該聊天系統之特徵包括：

聊天停止限制時間算出手段，依據從上述第 1 聊天裝置之上述訊息傳送手段所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間；

停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據上述第 1 聊天裝置之使用者的預定操作之上述訊息接收輸出停止手段所進行的訊息之接收及輸出的停止；及

結束時序提前手段，在上述期間中，於上述第 2 聊天裝置，當要傳送至上述第 1 聊天裝置的訊息傳送完畢時，即依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。

2. 如申請專利範圍第 1 項之聊天系統，其中，復包括：用以測量上述期間的經過之計時手段。
3. 如申請專利範圍第 1 項之聊天系統，其中，上述停止限制手段、上述聊天停止限制時間算出手段及上述結束時序提前手段，係設置於上述第 1 聊天裝置及上述第 2 聊天裝置。
4. 如申請專利範圍第 1 項之聊天系統，其中，復包括將從上述第 1 聊天裝置所傳送的訊息轉送到上述第 2 聊天裝置，並且將從上述第 2 聊天裝置所傳送的訊息轉送到上述第 1 聊天裝置的聊天伺服器，

上述停止限制手段、上述聊天停止限制時間算出手段及上述結束時序提前手段係設置於上述聊天伺服器。

5. 如申請專利範圍第 4 項之聊天系統，其中，上述第 1 聊天裝置及上述第 2 聊天裝置係遊戲終端機，上述聊天伺服器係遊戲伺服器。
6. 一種聊天裝置之控制方法，係使用於聊天系統者，其特徵為包括：

輸入訊息的步驟；

將所輸入的上述訊息加以傳送的步驟；

接收訊息的步驟；

將所接收的上述訊息加以輸出的步驟；

依據使用者的預定操作，使訊息的接收及輸出停止的步驟；

依據所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間

的步驟；

在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據使用者之預定操作之訊息的接收及輸出之停止的步驟；及

在上述期間中接收到訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前的步驟。

7. 一種聊天伺服器之控制方法，係使用於包含第 1 聊天裝置及第 2 聊天裝置的聊天系統者，其特徵為具備下列步驟：

接收從上述第 1 聊天裝置所傳送的訊息之步驟；

將所接收的上述訊息轉送到上述第 2 聊天裝置的步驟；

接收從上述第 2 聊天裝置傳送的訊息之步驟；

將所接收的上述訊息轉送到上述第 1 聊天裝置的步驟；

依據從上述第 1 聊天裝置傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間的步驟；

在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制上述第 1 聊天裝置之訊息的接收及輸出的停止的步驟；及

在上述期間中，接收到要傳送至上述第 1 聊天裝置的訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前的步驟。

8. 一種儲存有程式之電腦可讀取式資訊記憶媒體，其特徵

為該程式係使電腦作為以下手段發揮功能：

訊息輸入手段，輸入訊息；

訊息傳送手段，傳送所輸入的上述訊息；

訊息接收手段，接收訊息；

訊息輸出手段，輸出所接收的上述訊息；

訊息接收輸出停止手段，依據使用者的預定操作，使訊息的接收及輸出停止；

聊天停止限制時間算出手段，依據藉由上述訊息傳送手段所傳送之訊息的內容，算出聊天停止限制時間；

停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制依據使用者的預定操作之上述訊息接收輸出停止手段所執行之訊息的接收及輸出的停止；及

結束時序提前手段，在上述期間中接收到訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。

9. 一種儲存有程式電腦可讀取式資訊記憶媒體，其特徵為該程式係使包括第1電腦及第2電腦之聊天系統所使用的電腦作為以下的手段發揮功能：

訊息接收手段，接收從上述第1電腦及上述第2電腦所傳送的訊息；

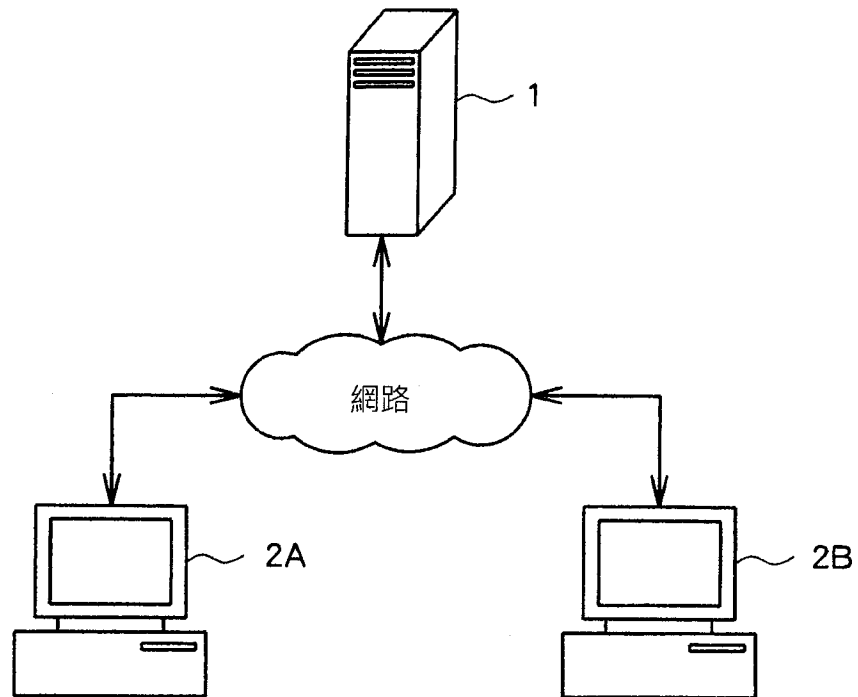
訊息轉送手段，將從上述第1電腦所傳送的訊息轉送到上述第2電腦，且將從上述第2電腦所傳送的訊息轉送到上述第1電腦；

聊天停止限制時間算出手段，依據從上述第1電腦

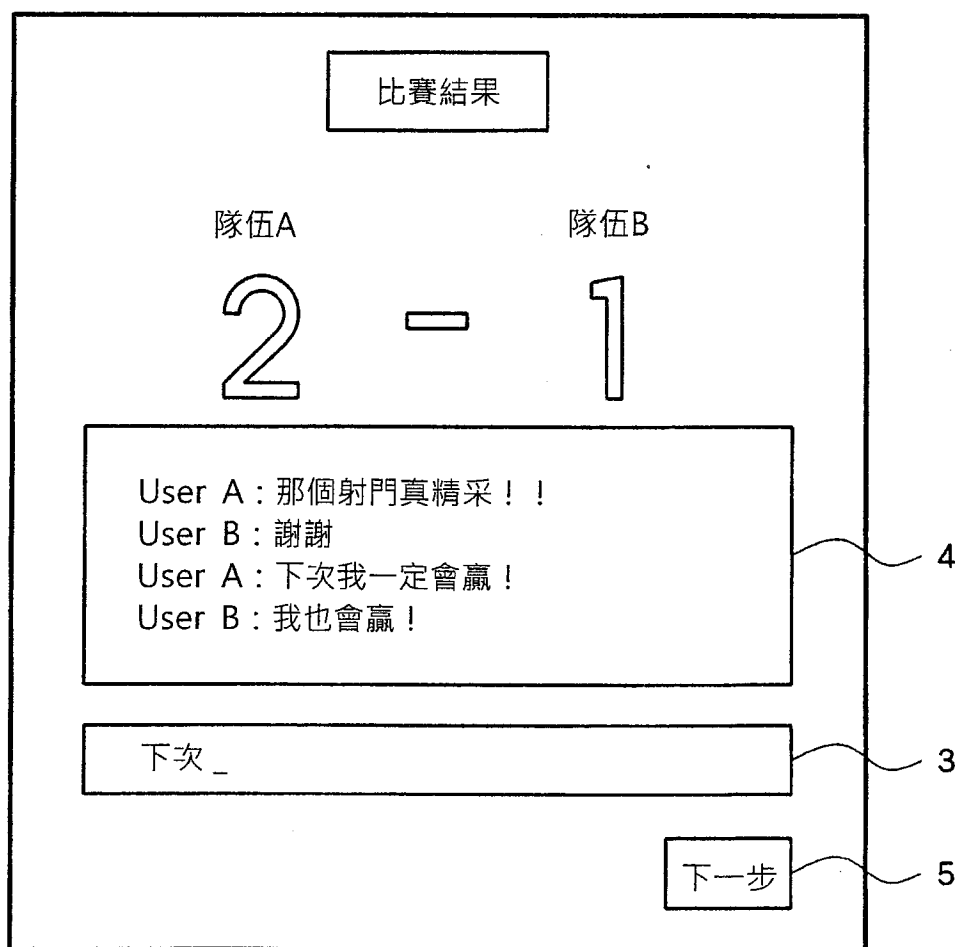
傳送的訊息，算出聊天停止限制時間；

停止限制手段，在與所算出之上述聊天停止限制時間對應的期間，限制上述第 1 電腦之訊息的接收及輸出的停止；及

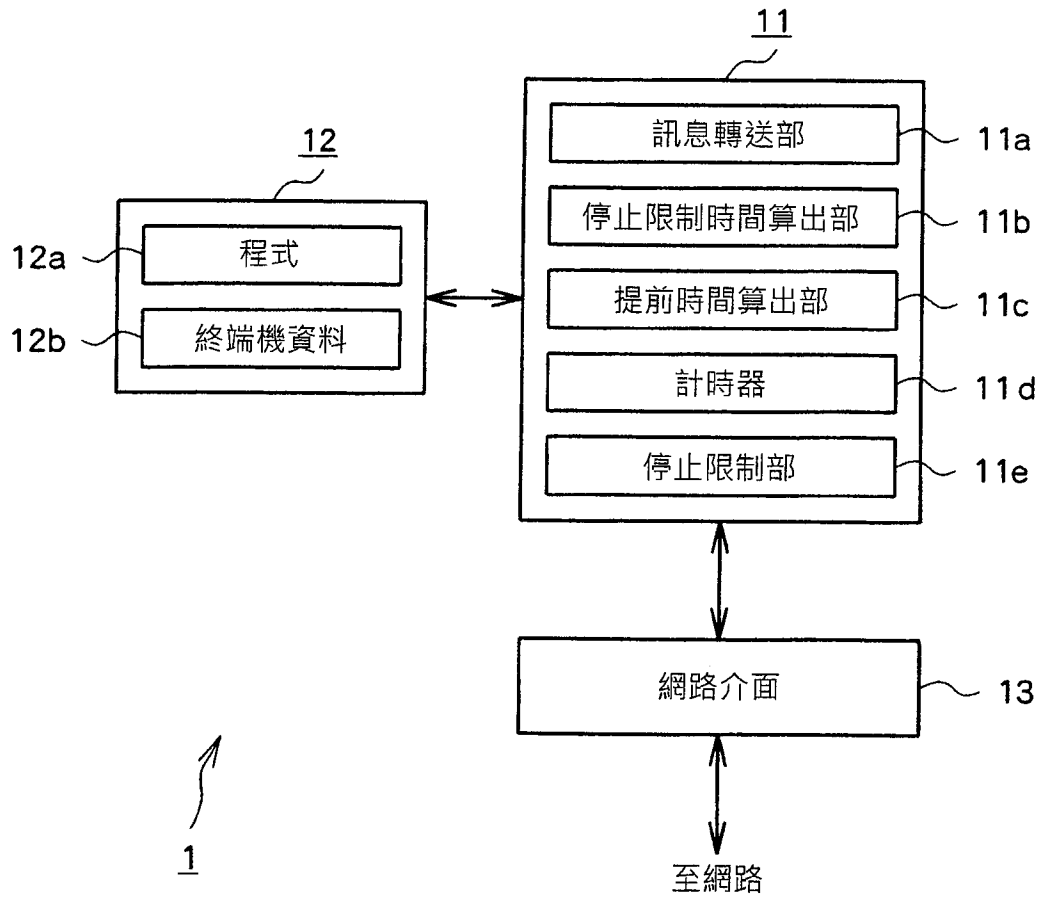
結束時序提前手段，在上述期間中，接收到要轉送至上述第 1 電腦的訊息時，依據該訊息的內容，將上述期間的結束時序提前。



第1圖



第2圖

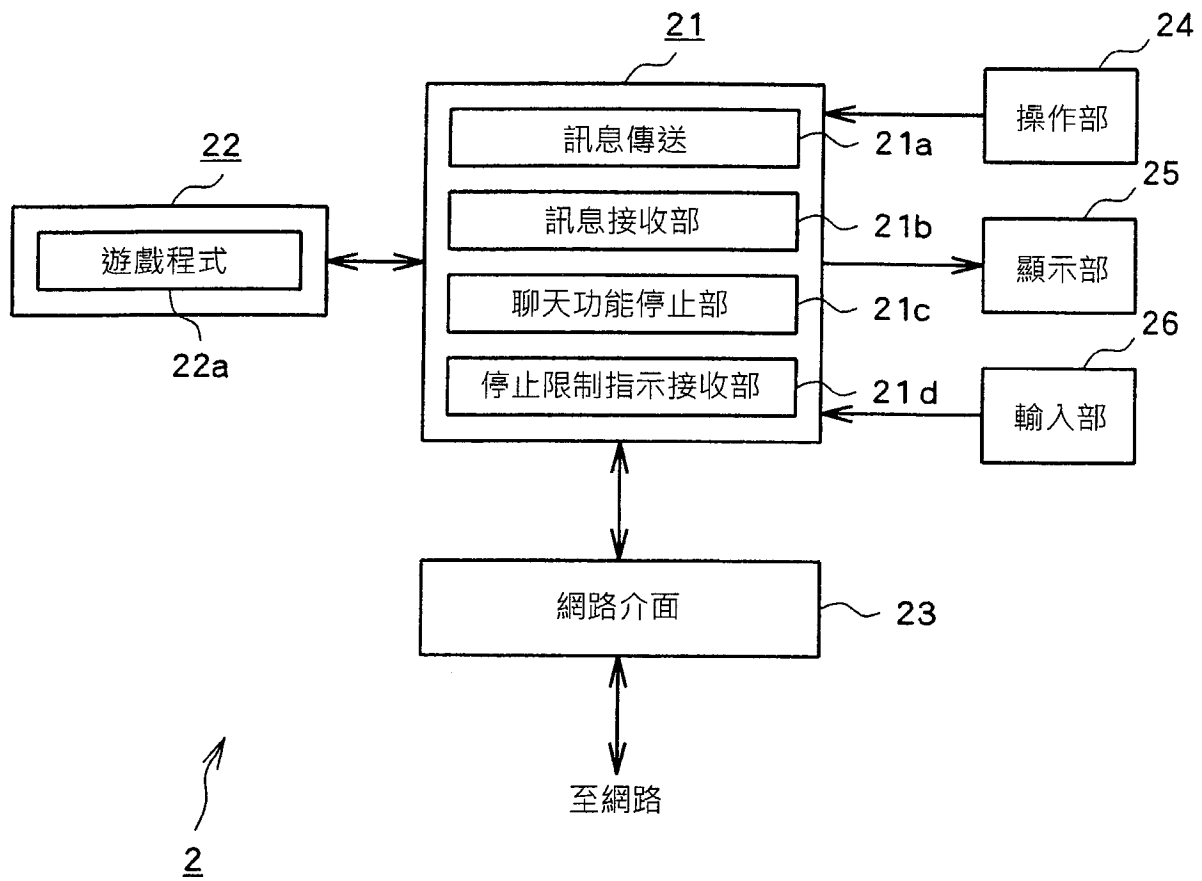


第3圖

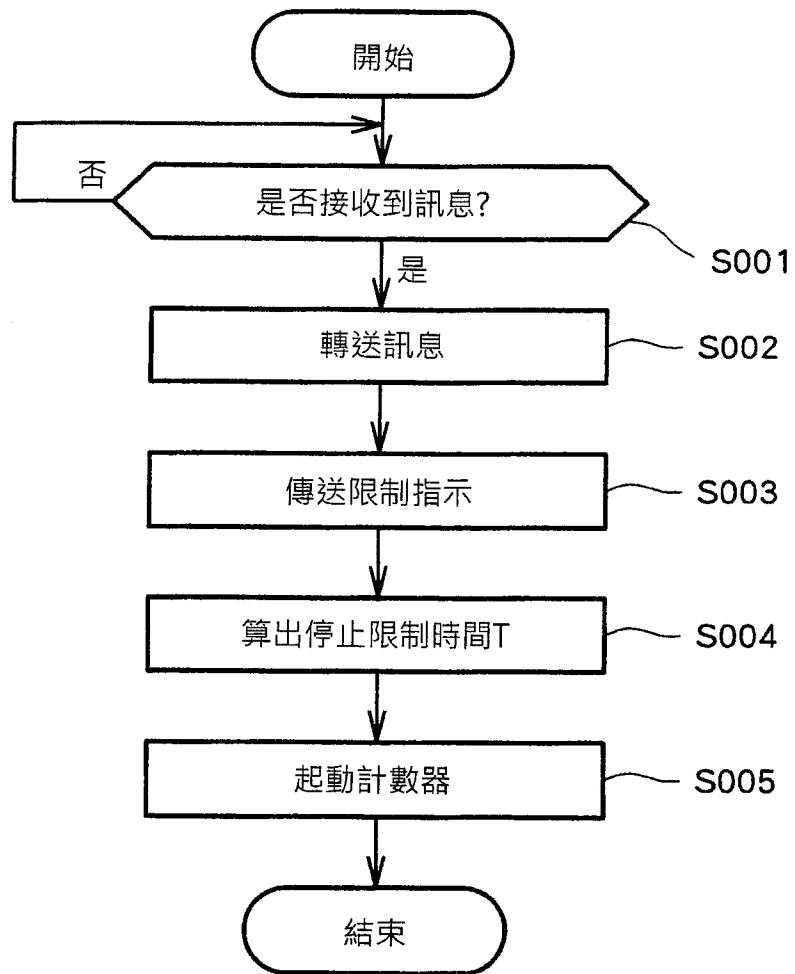
12b

使用者ID	位址資料	旗標
~	~	+
~	~	-
~	~	~

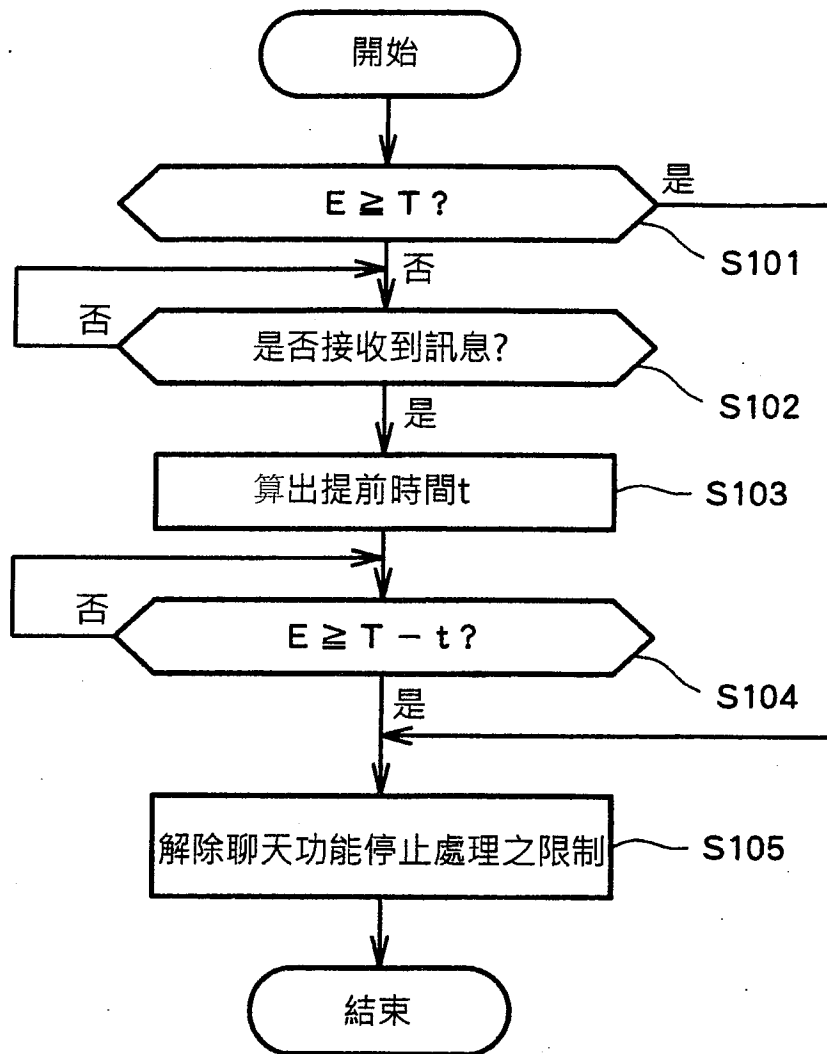
第4圖



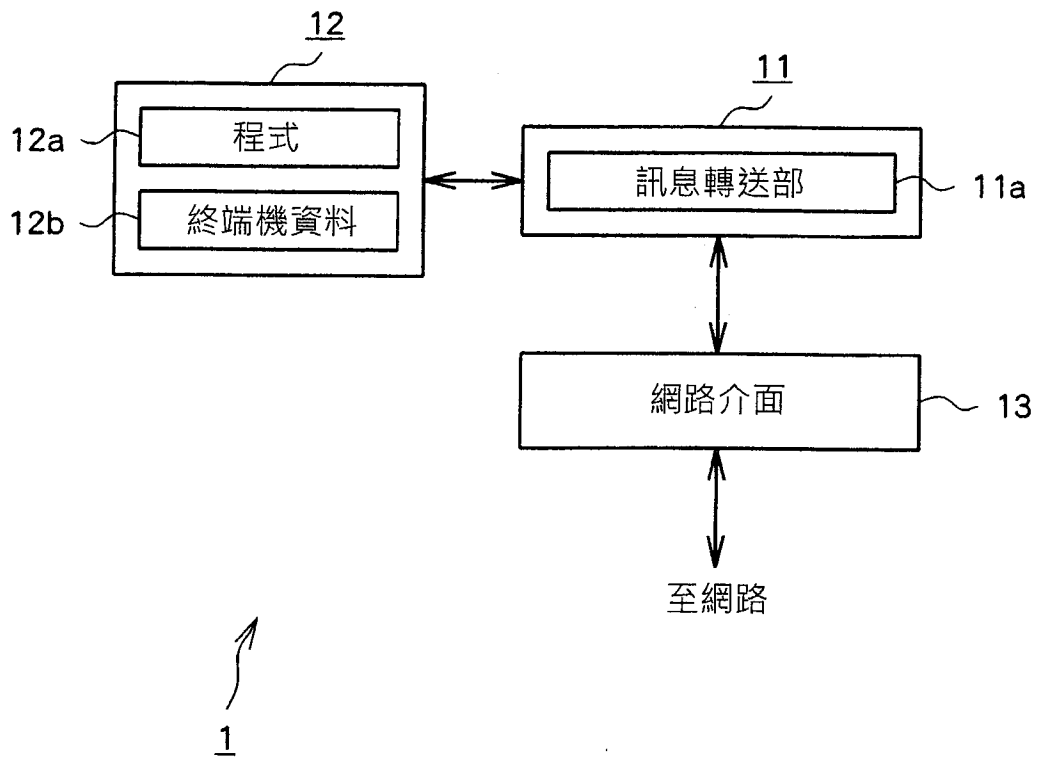
第5圖



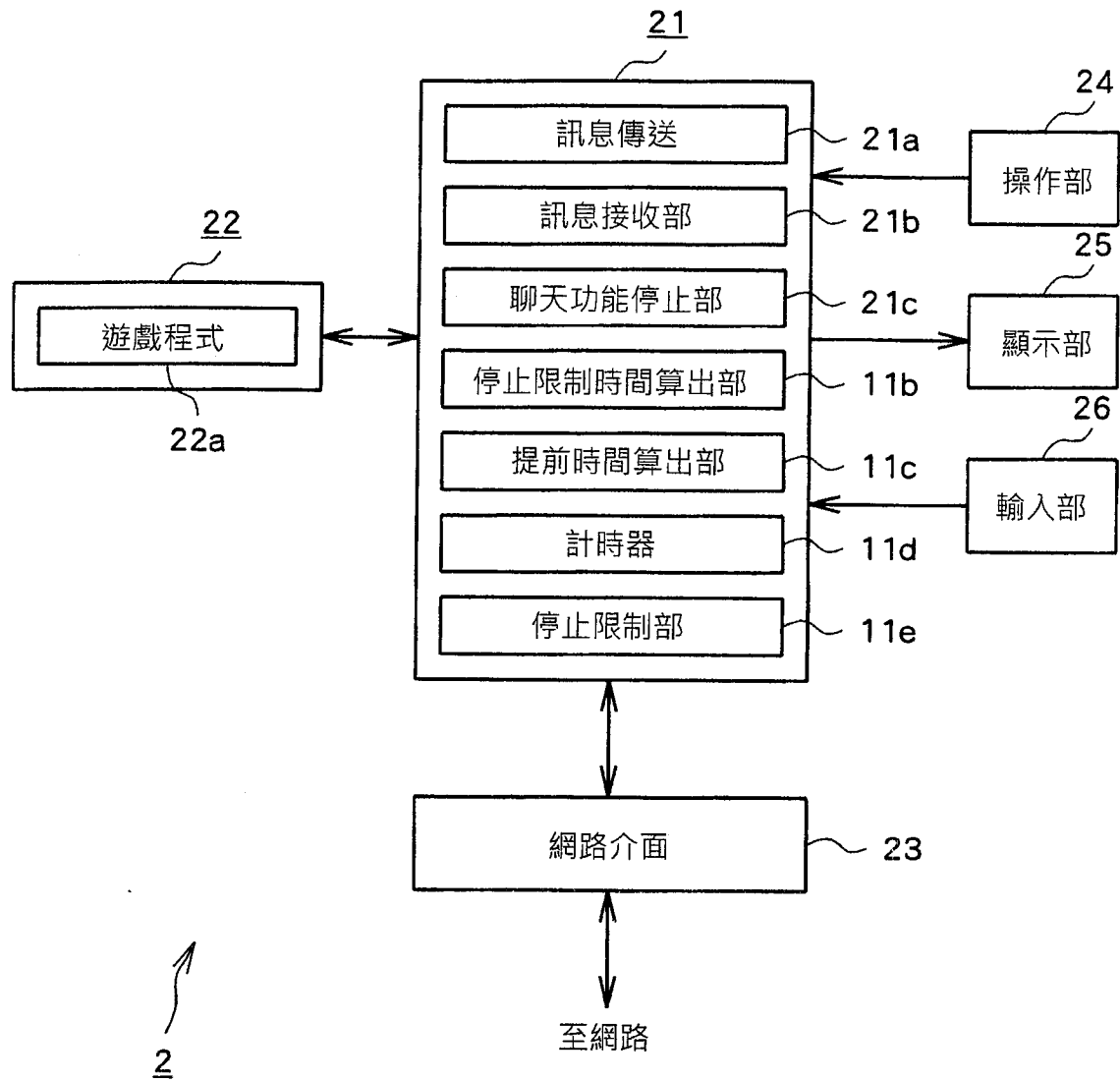
第6圖



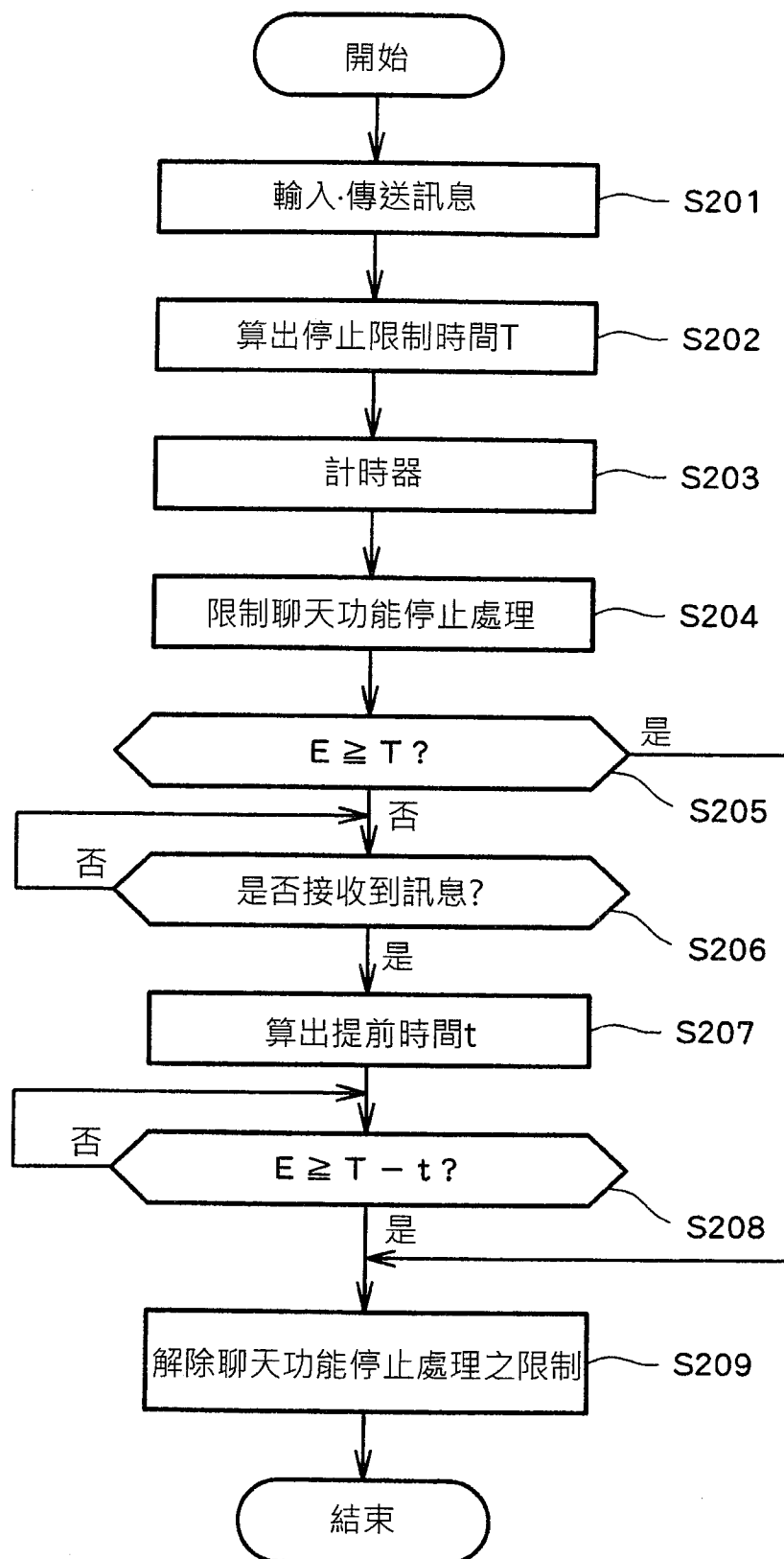
第7圖



第8圖



第9圖



第10圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (3) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

11	控制部	11a	訊息轉送部
11b	停止限制時間算出部	11c	提前時間算出部
11d	計時器部	11e	停止限制部
12	記憶裝置	12a	程式
12b	終端機資料	13	網路介面

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

發明專利說明書

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96100883

※申請日期：96.1.10

※IPC 分類：A63F 13/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

聊天系統、聊天裝置及聊天伺服器之控制方法、資訊記憶媒體

CHAT SYSTEM, CONTROLLING METHOD OF CHAT DEVICE AND

CHAT SERVER, INFORMATION STORED MEDIA

二、申請人：(共1人)

姓名或名稱：(中文/英文)

科樂美數碼娛樂股份有限公司

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

代表人：(中文/英文)

田中富美明 / TANAKA, FUMIAKI

住居所或營業所地址：(中文/英文)

日本國東京都港區赤坂9丁目7番2號

9-7-2, Akasaka, Minato-ku, Tokyo, Japan

國籍：(中文/英文)

日本國 / JAPAN

三、發明人：(共1人)

姓名：(中文/英文)

泉直克 / IZUMI, TADAKATSU

國籍：(中文/英文)

日本國 / JAPAN