



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 01802829.2

[43] 公开日 2003 年 1 月 22 日

[11] 公开号 CN 1392976A

[22] 申请日 2001. 9. 21 [21] 申请号 01802829.2

[30] 优先权

[32] 2000. 9. 21 [33] JP [31] 287722/2000

[86] 国际申请 PCT/JP01/08249 2001. 9. 21

[87] 国际公布 WO02/25419 日 2002. 3. 28

[85] 进入国家阶段日期 2002. 5. 21

[71] 申请人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京都大田区

[72] 发明人 森本兼次郎 见吉隆夫

[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责任
公司

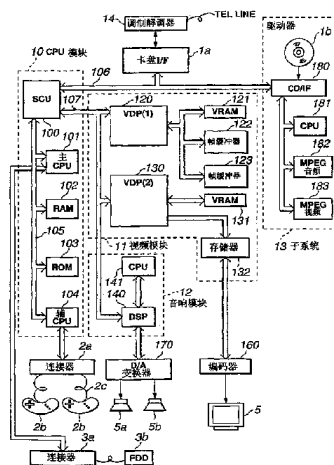
代理人 谷惠敏 袁炳泽

权利要求书 2 页 说明书 14 页 附图 9 页
按照条约第 19 条的修改 4 页

[54] 发明名称 文字通信装置

[57] 摘要

本发明提供一种文字通信装置,可根据游戏角色的性格、输出会话词汇,使游戏空间的聊天愉快。在可以与网络连接,至少进行文字通信的文字通信装置中,对为消息交换而预先准备的备用用语群,通过会话主体的角色的属性进行分类,通过从中选择聊天用语,实现迅速选定对应于角色的用语、及消息的发送。另外,也可以很容易实现不同语言间的会话通信。



1. 一种文字通信装置，至少通过文字与网络上所连接的对方通信装置进行消息通信，其特征在于，包括：

5 存储装置，用于存储为上述消息通信而预先准备的备用用语群，并对上述备用用语群中可成为主语的用语预先定义属性进行存储；

 发送接收装置，通过上述网络与上述对方通信装置进行消息交换；

10 显示装置，在画面显示器的画面上显示为上述消息通信而准备的备用用语群；

 用语选择装置，通过操作来选择上述画面上所显示的备用用语；

 谓语选择装置，当所选择的备用用语具有上述属性时，选择对应于该属性的多个备用用语，显示在上述显示器的画面上；及

 编辑装置，将所选择的备用用语传输给上述发送接收装置。

15

2. 如权利要求 1 所述的文字通信装置，其特征在于，所述用语包括：主语、谓语、名词、动词、宾语、补语。

3. 如权利要求 1 所述的文字通信装置，其特征在于，所述对方通信装置是具有文字通信功能的对来自多个游戏终端装置的访问进行
20 应答，执行对游戏展开的通信型游戏程序的主计算机系统，或者是由该通信型游戏的参加者操作的通信装置。

4. 如权利要求 1 所述的文字通信装置，其特征在于，所述主语
25 是游戏角色或游戏比赛者的名称。

5. 如权利要求 1 所述的文字通信装置，其特征在于，所述属性包括游戏角色的性格及性别中的至少一种。

30 6. 如权利要求 5 所述的文字通信装置，其特征在于，根据上述

性别，对谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

5 7. 如权利要求 5 所述的文字通信装置，其特征在于，根据上述性别，对用语的不同语言间变换时的谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

8. 一种游戏装置，至少通过文字与网络上所连接的对方游戏装置进行消息通信的通信型游戏装置，其特征在于，包括：

10 存储装置，用于存储为上述消息通信而预先准备的备用用语群，并对上述备用用语群中可成为主语的用语预先定义属性进行存储；

 发送接收装置，通过上述网络与上述对方通信装置间进行消息交换；

15 备用显示装置，在画面显示器的画面上显示为上述消息通信而准备的备用用语群；

 用语选择装置，通过操作来选择上述画面上所显示的备用用语；

 谓语选择装置，当所选择的备用用语具有上述属性时，选择对应于该属性的多个备用用语，显示在上述显示器的画面上；及

 编辑装置，将所选择的备用用语传输给上述发送接收装置。

20

 9. 如权利要求 8 所述的游戏装置，其特征在于，所述备用显示装置和/或所述谓语选择装置，根据游戏的场面选择应在所述显示器画面上显示的备用用语群。

25 10. 如权利要求 8 所述的游戏装置，其特征在于，所述显示器的画面是游戏画面。

文字通信装置

5 技术领域

本发明涉及一种进行文字通信的文字通信装置，特别涉及用于语言不同的比赛者也可以参加的对应于网络型游戏等的最佳文字通信装置。

10 背景技术

在因特网及电话线等通信网上连接游戏终端装置，共有游戏空间，并由多个比赛者玩游戏的所谓网络游戏中，实现比赛者之间（或者比赛者对主计算机（游戏服务器））意向沟通是游戏精采程度一个要素。例如在 RPG 游戏中，作为游戏主角的角色为了进行使用项目及消息交换，共同打倒强敌等，需要在比赛者相互间进行通信。为此，作为比赛者相互通信手段，例如可以使用特愿平 9-307537 号中所记载的文字通信装置。该文字通信装置被装入与网络连接的游戏装置内而使用，例如通过选择在画面上所显示的多种备用用语，形成日语文章，并将其发送出去。不同语言间的通信通过记载定型句的消息卡进行，参照消息变换表对包括日语在内的多种外国语相互间的定型句进行翻译。

在上述的例子中，日语的比赛者和外国语的比赛者相互间的通信可以通过记载了定型句的消息卡进行，但是如果更自由地对用语进行组合，形成消息，将其能变换成比赛对手的外国语，则可以促进与外国人的通信。另外可以将外国人作为游戏伙伴在国际环境中玩游戏。

但是，由于欧洲大陆系的语言（德语、法语、西班牙语等）与英语不同，词汇的用法复杂，所以单纯进行单词间变换是不能准确翻译

的。

另外，虽然比赛者操作的游戏的主人公（游戏角色）所讲的词汇（画面是所显示的词汇）通常与其他角色相同，但是若随游戏角色性格的不同所讲的词汇（衬线）也不同的话，则实际上会更有趣。

从而，本发明的目的在于提供一种作成的文章也可以变换成欧洲系统语言的文字通信装置。

另外，本发明的目的在于提供一种根据游戏角色选择用语用法的文字通信装置。

另外，本发明的目的在于提供一种对游戏角色确定属性，使用该属性选择用语用法的文字通信装置。

另外，本发明的目的在于提供一种具有这种文字通信装置的游戏装置。

发明的公开

为了达到上述目的，本发明的文字通信装置，至少通过文字与网络上所连接的对方通信装置进行消息通信，包括：存储装置，用于存储为了上述消息通信而预先准备的备用用语群，并对上述备用用语群中可成为主语的用语预先定义属性进行存储；发送接收装置，通过上述网络与上述对方通信装置间进行消息交换；显示装置，在画面显示器的画面上显示为上述消息通信而准备的备用用语群；用语选择装置，通过操作来选择上述画面上所显示的备用用语；谓语选择装置，当所选择的备用用语具有上述属性时，选择对应于该属性的多个备用用语，显示在上述显示器的画面上；及编辑装置，将所选择的备用用语传送给上述发送接收装置。

网络与上述对方通信装置间进行消息交换；备用显示装置，在画面显示器的画面上显示为上述消息通信而准备的备用用语群；用语选择装置，通过操作来选择上述画面上所显示的备用用语；谓语选择装置，当所选择的备用用语具有上述属性时，选择对应于该属性的多个备用用语，显示在上述显示器的画面上；及编辑装置，将所选择的备用用语传送给上述发送接收装置。

通过这样的构成，可以得到具有可通过文字属性提高选择效率的聊天功能的游戏装置。

10

上述备用显示装置及/或上述谓语选择装置最好根据游戏的场面，选择应在上述显示器画面上显示的备用用语群。这样，可以更恰当迅速的选择。

上述显示器的画面最好是游戏画面。这样，可以同时看见游戏展开和聊天。

附图说明

图 1 是说明文字通信装置的消息形成画面的说明图。

图 2 是说明通信网络全体构成的方框图。

图 3 是说明具有通信功能的游戏装置的例子的方框图。

图 4 是说明文字通信装置中的消息形成的流程图。

图 5 是说明用语（名称）表的例子的说明图。

图 6（a）是说明当角色的属性为“强”时所提示的用语表举例的说明图。

图 6（b）是说明当角色的属性为“弱”时所提示的用语表举例的说明图。

图 6（c）是说明当角色的属性为“讨厌”时所提示的用语表举例的说明图。

图 7（a）是为说明角色的属性为“男性”时所提示的用语表举例

通过这样的构成，可以根据所选择的用语属性，从与角色更有关联性的用语群中选择接着应选择的用语。

上述用语最好包括主语、谓语、名词、动词、宾语、补语。

5

上述对方通信装置优选是对来自具有文字通信功能的多个游戏终端装置的访问进行应答，执行对游戏展开的通信型游戏程序的主计算机系统，或者是由该通信型游戏的参加者所操作的通信装置。

10

上述主语最好是游戏角色或游戏比赛者的名称，这样可以选择与游戏角色相称的用语，可以愉快地进行游戏会语。

上述属性最好至少包括游戏角色的性格及性别的一种。

15

最好根据上述性别对谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

根据这样的构成可以考虑欧洲系统语言中的性变化（阳性、阴性、中性），提高选择效率。

20

最好根据上述性别对用语的不同语言间变换时的谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

可以考虑从其他语言向欧洲系统语言变换时的性变化（阳性、阴性、中性）进行选择。

25

另外，本发明的游戏装置为至少通过文字与网络上所连接的对方游戏装置进行消息通信的通信型游戏装置，包括：存储装置，用于存储为上述消息通信而预先准备的备用用语群，并对上述备用用语群中可成为主语的用语预先定义属性进行存储；发送接收装置，通过上述

30

的说明图。

图 7 (b) 是说明当角色的属性为“女性”时所提示的用语表举例的说明图。

图 8 是说明选择由主语性别所提示的用语的表举例的说明图。

5 图 9 是说明由强角色所说出而显示的消息举例的说明图。

图 10 是说明由弱角色所说出而显示的消息举例的说明图。

图 11 是说明由男性角色所说出而显示的消息举例的说明图。

图 12 是说明由女性角色所说出而显示的消息举例的说明图。

图 13 是说明根据角色的属性选择欧洲系统用语的说明图。

10 图 14 是说明由男性角色所说出而显示的日语消息举例的说明图。

图 15 是说明由男性角色所说出而显示的西班牙语消息举例的说明图。

15 图 16 是说明由女性角色所说出而显示的西班牙语消息举例的说明图。

图 17 是说明由女性角色所说出而显示的日语消息的说明图。

发明的最佳实施例

下面参照附图对本发明的第 1 实施例进行说明。

20

图 2 是表示本发明所涉及的通信系统概要的整体方框图。在该图中表示了通过网络 203 直接连接可进行文字通信的通信终端装置 201 和 202 的情况，及通过主计算机 210 间接连接终端装置 201 和 202 的情况。在网络 203 中包括公用通信线路、专用线、因特网、LAN 等。

25 主计算机 210 包括数据处理、交换功能，通过上述的网络 203 与终端装置 201 及 202 连接。在上述数据处理中可包括通信型游戏中的主功能。这时，主计算机作为游戏服务器，提供比赛信息、变换信息、游戏参数、座标移动信息角色状况等信息。可在网络 203 上连接多台终端装置，不仅国内，也包括在国外配置的。

30

终端装置除了通信专用装置之外，还包括个人计算机及具有通信功能的游戏装置。终端装置至少具备本体、显示器、及输入装置。

如下所述，例如终端装置可以通过家庭用游戏装置实现。这时，
5 游戏装置具备游戏装置本体 1 及作为游戏输入装置的游戏控制器（例如控制摇动台）2b。

终端 202 也可由同样的构成实现，但是在实例中还具有键盘 4。
不过在本发明中键盘 4 并不是必需的。

10

图 3 表示通信终端 201 或 202 的一例，采用具有调制解调器的游戏装置。该游戏装置可以作网络的终端装置使用，即可以进行通信型游戏。

15

该游戏装置由对装置整体进行控制的 CPU 模块 10、对游戏画面进行显示控制的视频模块 11、生成效果音响等的音响模块 12、进行 CD-ROM 读出的子系统 13、以及与外部进行数据通信的调制解调器 14 等构成。

20

CPU 模块 10 由 SCU（System Control Unit 系统控制单元）100、主 CPU 101、RAM 102、ROM 103、连接调制解调器等的卡座 I/Fla、辅 CPU 104、CPU 总线 106 等构成。主 CPU 101 对装置整体进行控制。该主 CPU 101 在内部具有与 DSP（Digital Signal Processor：数字信号处理器）同样的运算功能，可以使应用软件高速执行。另外，主 CPU
25 自动识别与连接器 3a 连接的外围设备（图 3 中为 FDD3b）的种类，并与该外围设备进行数据通信。详细地说，外围设备与主 CPU 101 内部的 SCI 相连接。另外，在串行连接器 3a 上，连接主 SH 和从属 SH 的各 3 条 SCI 信号、及从 SCSP（音响 DSP）来的 MIDIin/out。FDD3b 例如用于将图中未画出的备份存储器（存储游戏的各种数据、参数）
30 的数据，存储在软盘中，以及将软盘的数据复制到备份存储器中。

RAM 102 作为主 CPU 101 的工作区使用。在 ROM 103 中写入初始化处理用的初始化程序等。SCU100 通过控制总线 105、106、107，在主 CPU 101、VDP 120、130、DSP 140、CPU 141 等之间顺利进行数据的输入输出。另外，SCU100 在内部具有 DMA 控制器，可以将游戏中的子画面数据传送给视频模块 11 内的 VRAM。这样，可以高速执行游戏等的应用软件。卡座 I/Fla 可以进行以图中未画出的 ROM 卡座的形态供给的应用软件的输入。另外，还可以使用卡座形式的调制解调器 14，进行数据的发送及接收。通过使用调制解调器就可以进行通信型游戏。在游戏服务器和 CPU102 之间进行游戏参数等的交换。

辅 CPU 104 被称为 SMPC (System Manager & Peripheral Control: 系统管理及外围设备控制)，具有根据主 CPU 101 的要求，通过连接器 2a 从摇动台 2b 收集外围设备数据的功能等。主 CPU 101 根据从辅 CPU 104 接收的外围设备数据，进行例如使游戏画面中的攻击机移动等的处理。在连接器 2a 上可以连接摇动台、操纵杆、键盘等中的任意外围设备。辅 CPU 104 具有自动识别连接器 2a (本体侧的端子) 上所连接的外围设备的种类，并根据适合于外围设备种类的通信方式，收集外围设备数据等的功能。

视频模块 11 具有进行由视频游戏的多边形数据构成的角色等描绘的 VDP (Video Display Processor: 视频显示处理器) 120、及进行背景画面描绘、多边图像数据及背景图像的合成、剪辑处理的 VDP 130。VDP 120 与 VRAM 121 及帧缓冲器 122、123 相连接。表示视频游戏装置角色的多边形描绘数据通过 SCU100 从 CPU 101 传送给 VDP 120，写入 VRAM 121 中。写入 VRAM 122 中的描绘数据例如以 16 或 8 位/pixel 形式描绘在描绘用帧缓冲器 122 或 123 中。所描绘的帧缓冲器 122 或 123 的数据传送给 VDP 130。控制描绘的消息通过 SCU100 从主 CPU 101 提供给 VDP 120。而且 VDP 120 根据该指示执行描绘处理。

VDP 130 与 VRAM 131 相连接，从 VDP 130 所输出的图像数据通过存储器 132 输出到编码器 160。编码器 160 通过在该图像数据上附加同步信号等而生成影像信号，输出到电视接收机 5。这样，在电视接收机 5 上显示各种游戏的画面。

音响模块 12 由根据 PCM 方式或 FM 方式进行声音合成的 DSP 140、及进行该 DSP 140 控制等的 CPU 141 构成。通过 DSP 140 生成的声音数据通过 D/A 变换器 170 变换成双音道的信号后输出到扬声器 5b。

子系统 13 由 CD-ROM 驱动器 1b、CD I/F 180、CPU180、MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 等构成。该子系统 13 具有进行以 CD-ROM 形态供给的应用软件的读入、动画重放等的功能。CD-ROM 驱动器 1b 从 CD-ROM 读出数据。CPU181 进行对 CD-ROM 驱动器 1b 的控制、对读出的数据的纠错等处理。从 CD-ROM 读出的数据通过 CD I/F 180、总线 106、SCU100 供给主 CPU100，并作为应用软件利用。另外，MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 是对 MPEG 格式（Motion Picture Expert Group）所压缩的数据进行复原的器件。通过采用这些 MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 进行对写入 CD-ROM 中的 MPEG 压缩数据进行复原，可以进行动画的重放。

通过这样的构成，在进行通信型游戏时，例如在各游戏机端将保持包括字体在内的全部图形数据、音响数据、示教图、邮件文本（备份 RAM）等消息。图形数据等例如通过 CD-ROM 供给。另外，在服务器端保持例如变换表数据、比赛数据（消息数据等）、妖怪参数、各种参数数据、备用消息等。基本上是在游戏装置端具有图形消息，而在服务器端具有包括参数的数据群。参数及变换表消息全部由服务器端管理，而游戏装置端接收其结果信息，专门处理画面的显示。服务器通过操作变换表数据、参数，可以在不更换 CD-ROM 的情况下

提供新内容的游戏。另外，由于在服务器端具有游戏参数（角色的强弱），所以也可以随着用户水平的提升，使新的妖怪登场。

在通信型游戏中，可以通过网络得到玩游戏的伙伴。例如，在网络 RPG（Roll Playing Geme）中各个所在地的多个比赛者在虚拟游戏空间可以组织集会。而且在虚拟游戏空间内可以控制作为各比赛者分身的各个角色。这时，就需要比赛者之间的意向沟通。例如，开始与会面的人商量，或与冒险成员协商移动目标，或必要时对战斗中的策略进行协商。因此要设置聊天功能（文字的实时会话系统）。另外，可准备电报功能，即如果是对方在对服务器登录过程中，则无论自己及对方的场所、状态如何，都可以向特定的人物（对方）发送消息。这在与朋友及熟人取得联系时是有效的。另外，在虚拟游戏空间内可以设置信件发送功能，发送作为融合于游戏世界的通信手段的布告牌、对特定的对方发信件。

15

上述聊天功能及电报功能通常采用以输入文字为目的的键盘进行，但是在游戏装置中，一般键盘是选用件，不是以标准件与本体捆在一起。因此需要准备用于输入密码的文字输入用接口。作为输入装置并不限定为游戏摇动台。

下面参照图 1 至图 4，对文字输入用接口（文字输入装置）进行说明。

在控制摇动台 2b 上，例如设置有按钮 A、B、C、X、Y、Z、L、R 各开关、及十字键。在聊天等文字输入方式时，对各按钮分配规定的功能。例如分配为：按钮 A 是种类（等级）、词的确定；按钮 B 是确定的种类、词删除；L 触发是种类、词的显示页面转换（向下一页移动）；R 触发是种类、词的显示页面转换（向前页面移动）；按钮 X 是聊天模式（软件键盘、词选择、符号聊天）的转换；按钮 Y 是聊天模式的通断；十字键是种类、词的选择等。

图 1 是聊天画面的一例。在显示器 5 的游戏画面上显示出游戏场面的状态，在角色的附近显示有表示角色会话内容的对话框（消息交换内容显示区域）51、显示对应待选择的用语进行分类的表的窗口（备用用语显示区域）52、对消息进行编辑的编辑窗口（信仿编辑区域）53。

主 CPU100 当在主程序执行过程中，判断设定了应进行聊天的标志时，执行图 4 中所示的程序（由角色属性判断的聊天算法）。

例如，当是集会编成方式时，希望参加规定队的场面、在显示游戏中介绍画面的状态、可构成伙伴的休息室及酒吧等的协商及消息交换的场面等，游戏者按摇动台 2b 的 Y 按钮，来指定聊天方式、设定标志。这样就可以进行消息的交换，集会的成员可以进行协商。

CPU 101 在游戏参数中读入表示现在状况（例如场面）的参数（状况参数）（S102）。现在状况包括：参加集会、发送电报、发送信件、介绍画面的阅览、酒吧的会话、战斗前的作战会议、冒险路线选择的协商、战斗场面、待救援场面等各种。将对应现在状况的用语群从 CD-ROM 中所记录的数据库中读出、分类，并在备用选择表 52 中显示（S104）。用语群也可以从游戏服务器下载。

图 5 是备用选择表 52 中所显示的有关姓名的用语部分。记录有游戏角色、人称代名词、集会参加者的姓名及通信对方的姓名等。在游戏空间的各场面上，可选择的各主语（游戏角色）中定义各个属性。在属性中包括：性别（阳性、阴性、中性）、性格（强、弱、温和、好人、坏人、讨厌、流氓等）。当以比赛者名参加游戏时，也可以在所登录的比赛者名上定义属性。当比赛者操作控制摇动台选择主语时，就可设定标志。CPU 101 对其进行判断（S106），读取所选择的主语（S108），判断主语及其属性（S110）。

然后，CPU 101 收集对应于现在游戏状况（或游戏场面）和角色属性的用语，将分类的表以备用选择表 52 显示（S112）。

5 例如，在角色遭遇敌人的场面上，当角色的属性是“强”（顽强的角色）时，如图 6（a）所示提示对应于强性格的衬线。在角色遭遇敌人的场面上，当角色的属性是“弱”时（软弱的角色）时，如图 6（b）中所示，提示对应于弱性格的衬线。另外，在角色遭遇敌人的场面上，当角色的属性是“讨厌”（弱的角色）时，如图 6（c）中所示，提示对应于弱性格的衬线。

10

图 7（a）表示在战斗场面上角色的属性是“男性”时用语的提示例。图 7（b）表示相同场面角色的属性是“女性”时，用语的提示例。

15 另外，角色（主语）的阳性、阴性、中性的属性；如图 8 中所示，在聊天的对方是欧洲系统的语言（根据主语的性别，变化待选择的用语）时，对应于场面所选择分类显示的补语根据主语的性别而变化。不同语言间的翻译既可以在发送端进行也可以在接收端进行，另外也可以由游戏服务器进行。

20

当比赛者从表 52 选择用语（谓语、补语）时，可设定标志。CPU 101 当对其判断时（S114），读取所选择的用语（S116）。当从日语翻译成外国语时，自动插入 Be 动词（英语时）。如上所述，当该插入在接收端、服务器端进行翻译时，在发送端就不用了（S118）。

25

比赛者选择的用语显示在画面的编辑窗口 53 上。在编辑窗口 53 内可以通过编辑功能进行修改、变更、键盘的输入。由编辑窗口 53 所显示的用语传送给游戏装置的发送接收装置。当比赛者将选择的用语发送给对方角色（比赛者）时，操作控制摇动台，指示发送，或者在不发送时指示取消。与其相对应设定标志。当 CPU 101 判断发送时

30

(S120: Yes)，将消息发送给游戏服务器。游戏服务器对对方角色发送消息(选择的用语、文章)(S122)。当发送结束及不发送时(S120: No)，返回原来的方式。也可以设置不通过服务器直接发送给对方终端装置的方式。

5

发送的消息及从对方接收的消息存储在 RAM 102 中，通过消息交换显示程序，作为自己画面及对方画面所显示的各角色对话框 51 进行显示。这样，角色间进行会话的气氛很有趣。

10

图 9 表示了以“强”性格的角色对话框在显示器画面上所显示的会话(聊天)例子。在该图中表示了多个对话框 51，但是通常显示 1 个对话框。

15

图 10 表示了以“弱”性格的角色对话框在显示器画面上所显示的会话(聊天)例子。在该图中也是表示了多个对话框 51，但是通常显示 1 个对话框。

20

图 11 及图 12 表示了各角色是男性及女性时的消息例子(同样意思的男词汇、女词汇)。在该图中也表示了多个对话框 51。但是通常显示 1 个对话框。

25

图 13 表示使用角色的阳性、阴性、中性属性，在日语消息和欧洲系统语言消息(在该例中为西班牙语)间的变换例。

30

当发送端发送“きみ”“かわいい”的消息时，在接收端判断“きみ”的属性为“比赛者 B”=女性，变换成“Tu”。与其对应，将“Be 动词”变换为“eres”。另外，将“かわいい”变换为“maja”。使对发送目标的比赛者属性进行判断、分类的单词变化。例如“かわいい”相当于“majo”(阳性单数)、“maja”(阴性单数)、“majos”(阳性多个)、“majas”(阴性多个)，通过主语的属性进行选择。

另外，当发送端发送西班牙语“Tu”“eres”“genial”消息时，接收端将“Tu（きみ）”判断其属性为“比赛者A”=男性，变换为“きみ”。与其对应将“genial”变换成“カッコいい”。删除“Be”动词。

图 14 表示了发送端阳性角色的消息在发送端显示器的画面上用“日语”显示的情况，在图 15 的接收端显示器的画面上表示用西班牙语显示消息的情况。当在游戏空间的比赛者（角色）A 及 B 的位置不同时，由于各视点不同，所以画面状况不一定相同。

图 16 表示发送端阴性角色的消息在发送端的显示器画面上用西班牙语显示的情况，图 17 的接收端的显示器画面上表示用日语显示消息的情况。

这样，可以看角色（主语）的属性、对与其对应的用语表进行分类、选择用语。当比赛者利用摇动台 2b 从用语表中依次选择所要的用语时，组成选择的用语，可形成消息。通过发送该消息，可以进行文字的会话。

在日语的用法（会话等）中经常省略主语，这时，在用语的用法中可以判断主语的性别（属性）。也可以根据该判断，从数据库中抽出可选择用语，在表上分类。

在上述的实施例，在终端装置（游戏装置）和主计算机系统（游戏服务器）之间进行文字的数据通信，但是也可以使主计算机系统（游戏服务器）具备用语群的数据库，将相应的用语群发送给终端装置。另外，文字的数据通信可以不通过主计算机，在终端装置间进行。这时也和与主计算机进行消息交换一样，可以从表中选择用语，进行文字输入，形成消息进行消息交换。

如上所述，本发明的文字通信装置由于对角色定义属性，并参照该属性选择用语，所以可以根据场面在表中提示更恰当的用语群，很好用。另外，很容易适应外国语。

图1

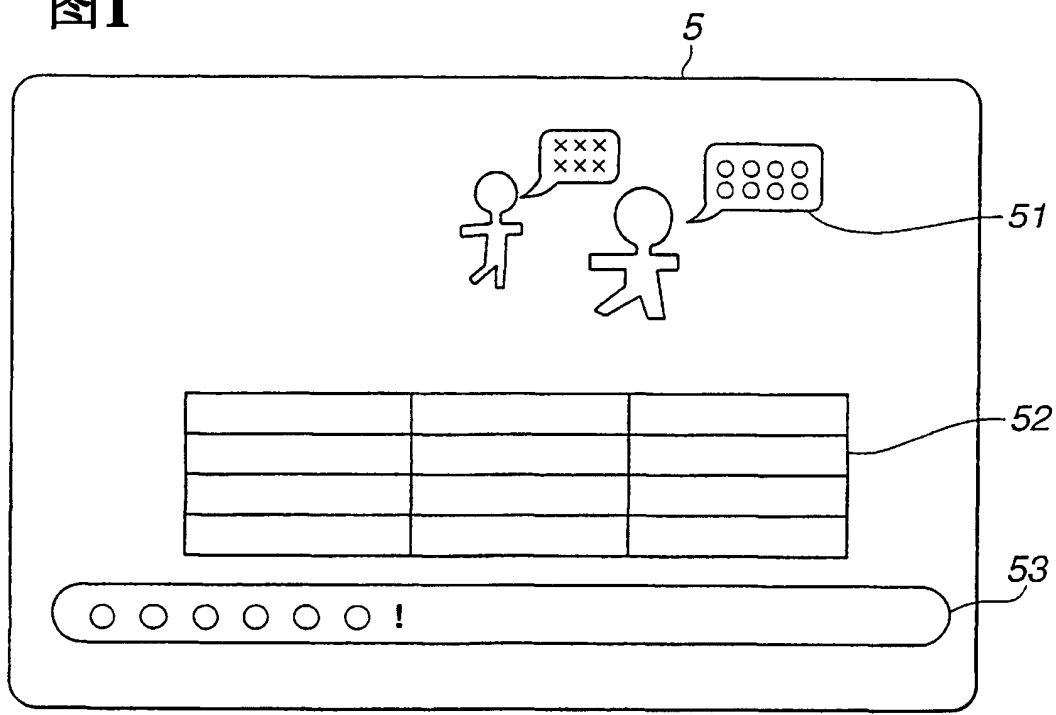


图2

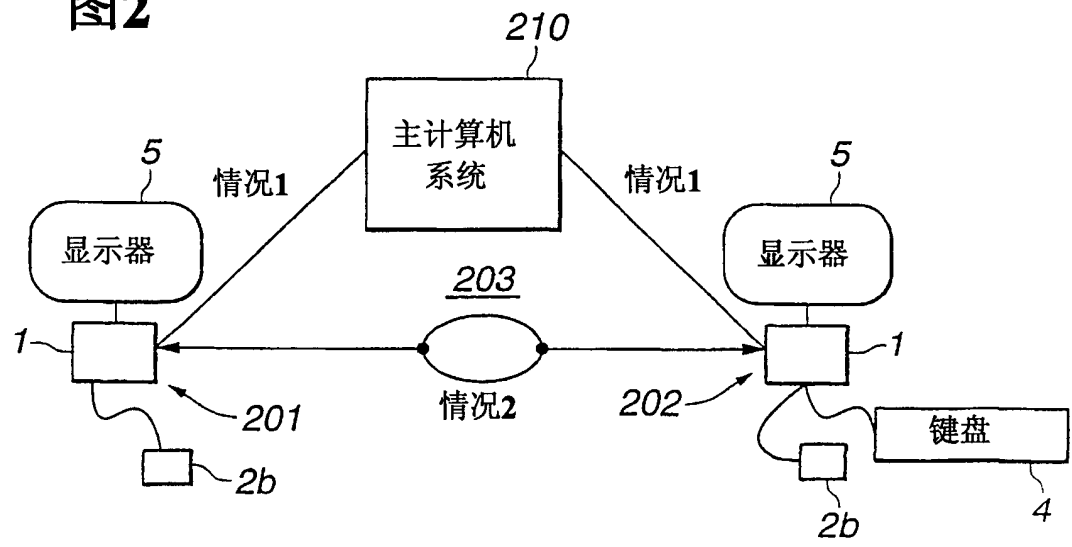


图3

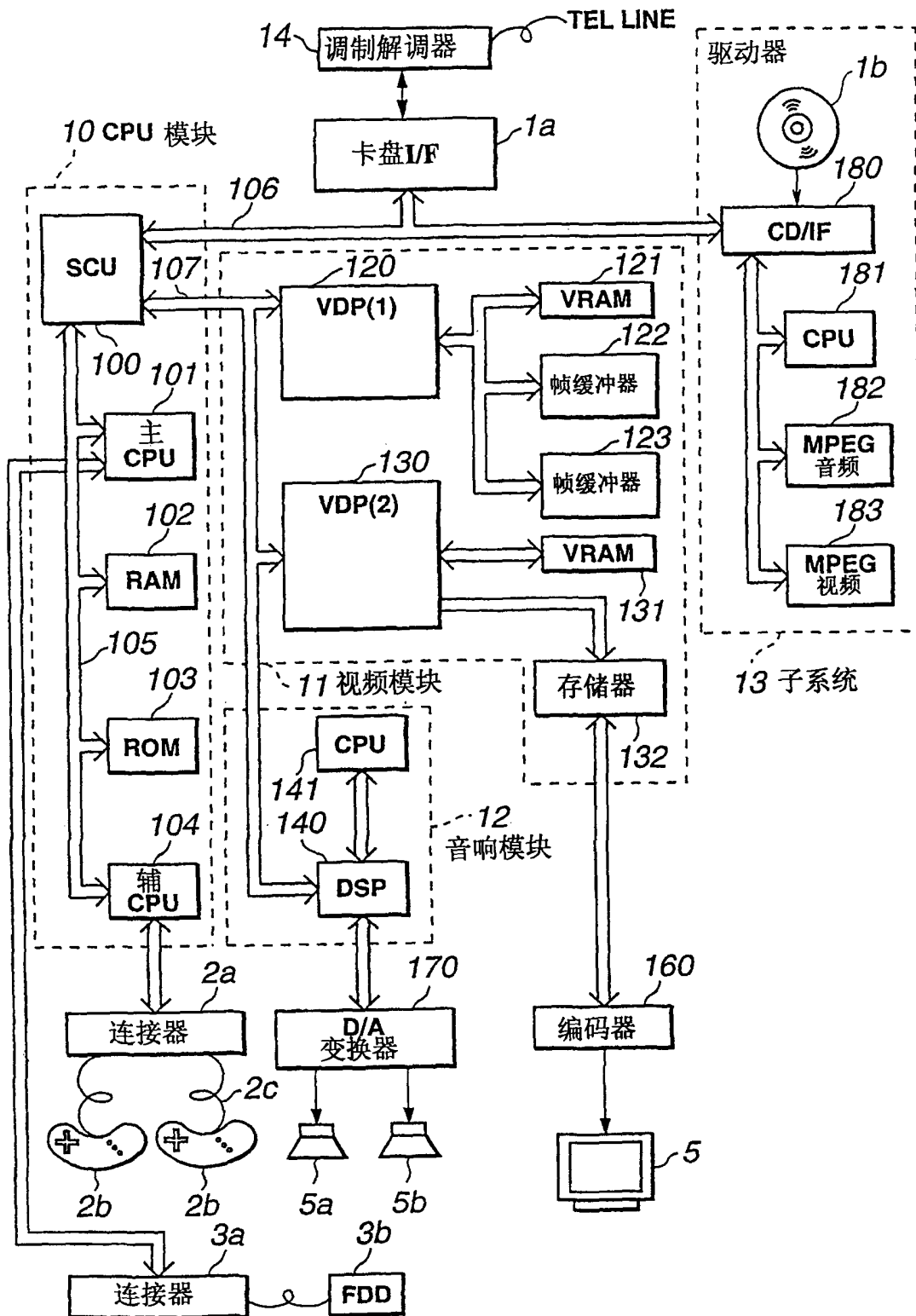


图4

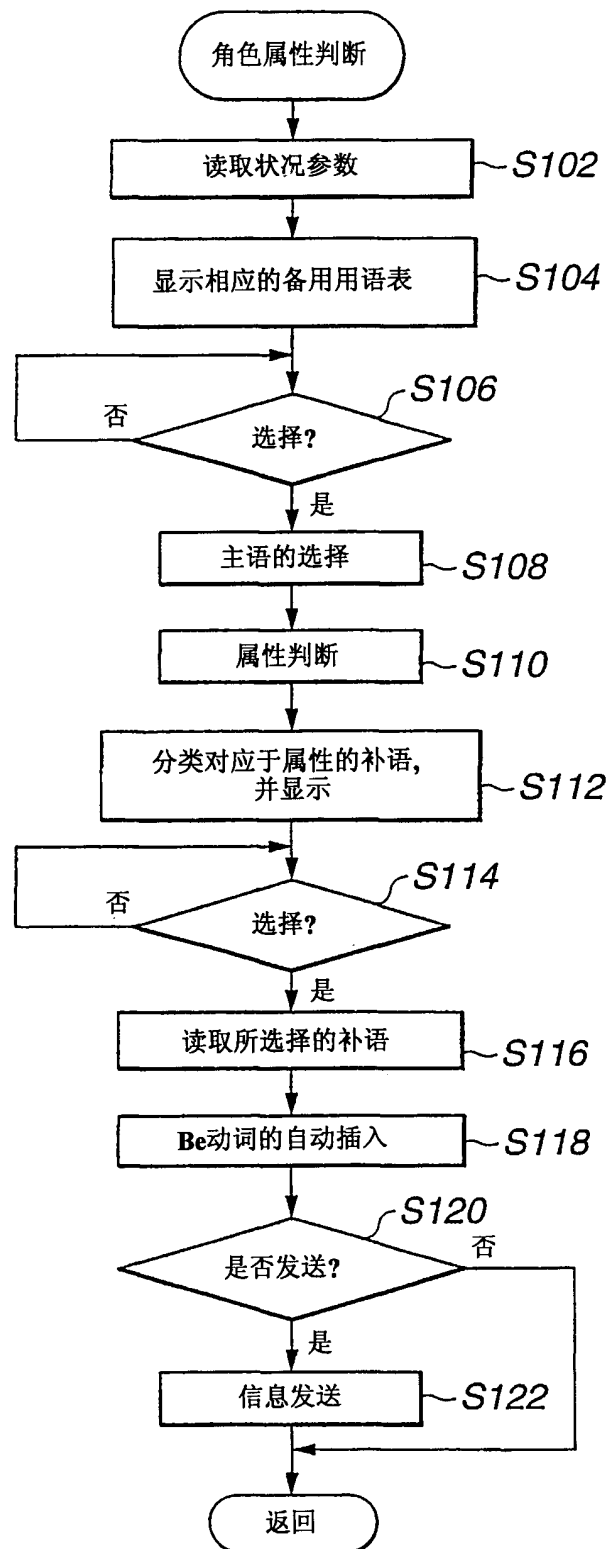


图5
有关操纵杆(姓名)

(自己的姓名)	(伙伴1的姓名)	(对方1的姓名)
我	(伙伴2的姓名)	(对方2的姓名)
我的	(伙伴3的姓名)	(对方3的姓名)
大家	(伙伴4的姓名)	(对方4的姓名)
你的	(伙伴5的姓名)	(对方5的姓名)

图6

<对角色的性格进行判断,分类的词变化的例子:遭遇敌人时>

(a) 顽强的角色

哦!来了个小人物
小子们在后看好了,我把他们都宰了
好痛!我要百倍报复
啊!被……被打败了
不好意思啊,我欠了您的

(b) 软弱的角色

哎,有敌人啊
真可怕,大家快来帮我
疼死了……快停手
啊……死了
谢谢,帮帮我

(c) 角色

哼,你们这些小子不是我的对手
让你们血溅我的刀刃
嗯!干吧
嗯!我在阴间等你
别客气

图7

(a) <由"战斗时"的定型句判断量性时>

小心!有敌人!
太厉害!躲开!
被包围了!谁来帮我!
死了!谁给我救治他!
我去引开敌人,来掩护我!
敌人还有残留

(b) <由"战斗时"的定型句判断女性时>

有敌人,小心啦
啊厉害,大家快逃
我被包围了,谁来帮我!
死啦,谁来救治他!
我把敌人引开,从后面掩护我
还有敌人呀

图8

<作成第2句型文章时,对对象的性别判断,人类的补语变化的例子>

日语	英语	西班牙语:M	西班牙语:F
悪い	bad	malo	mala
美しい	beautiful	guapo	guapa
初心者	beginner	principiante	principianta
混乱状態	confused	confudido	confundida
可愛い	cute	majo	maja
死んだ	dead	muerto	muarta
経験者	expert	experto	experta

图9

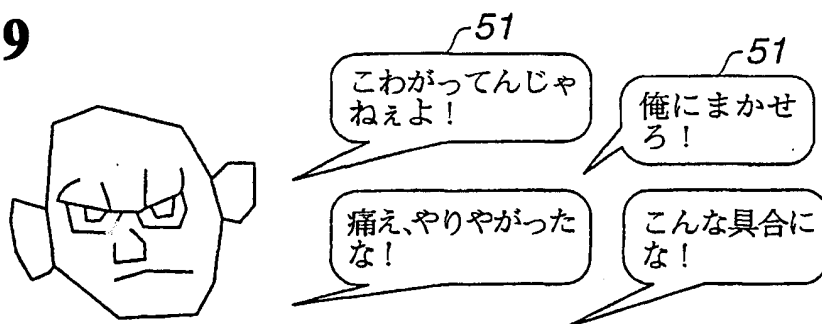


图10

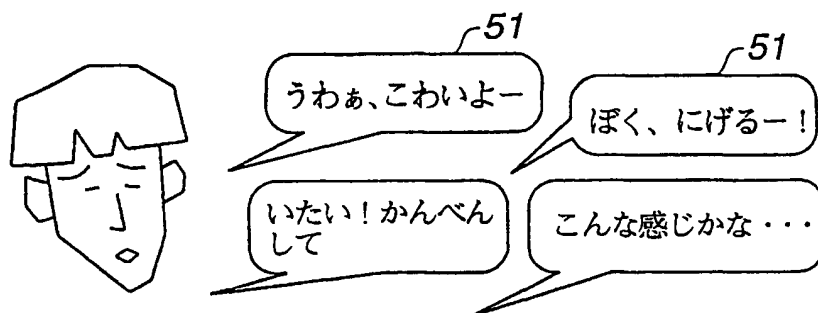


图11

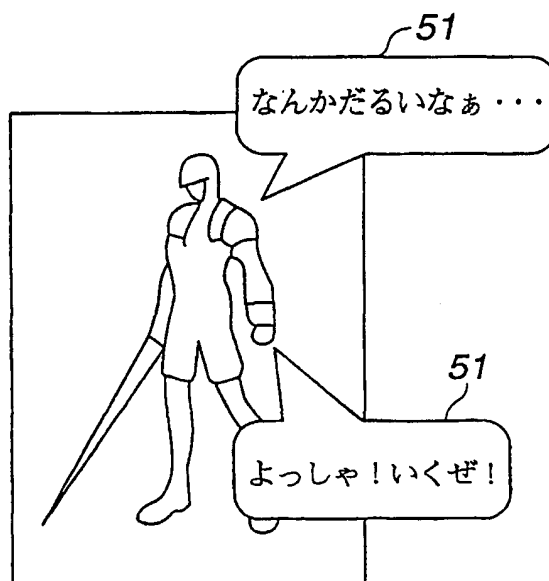


图14



图15



图12



图13

从日语到西班牙语时

<发送端>

きみ

かわいい

<接收端>

Tú

eres

maja!

判断: きみ=比赛者B =女性

选择有关女性名词的补语

从西班牙语到日语时

<发送端>

Tú

eres

genial

<接收端>

きみ

かっこいい

判断: きみ=比赛者A =男

选择有关男性名词的补语

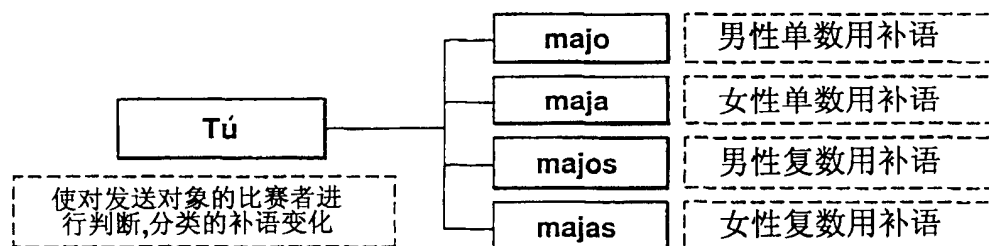
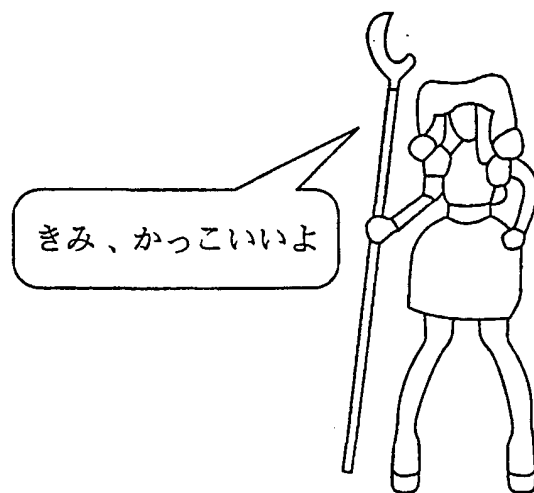


图16



图17



1. (修改后) 一种文字通信装置, 至少通过文字与网络上所连接的对方通信装置进行消息通信, 其特征在于, 包括:

5 存储装置, 用于存储为上述消息通信而预先准备的多个用语, 并对上述多个用语中可成为主语的用语预先定义属性, 进行存储;

 发送接收装置, 通过上述网络与上述对方通信装置进行消息交换;

10 第一用语显示装置, 从上述存储装置中读出为上述消息通信所准备的多个用语, 显示在画面显示器上;

 第 1 选择装置, 通过输入操作, 选择由上述第 1 用语显示装置在上述画面显示器上所显示的用语;

 第 2 用语显示装置, 当所选择的用语具有上述属性时, 从上述存储装置中读出对应于该属性的多个用语, 显示在上述画面显示器上;

15 第 2 选择装置, 通过输入操作, 选择由上述第 2 用语显示装置在上述画面显示器上所显示的用语; 及

 编辑装置, 将所选择的备用语传输给上述发送接收装置。

20 2. 如权利要求 1 所述的文字通信装置, 其特征在于, 所述用语包括: 主语、谓语、名词、动词、宾语、补语。

25 3. 如权利要求 1 所述的文字通信装置, 其特征在于, 所述对方通信装置是具有文字通信功能的对来自多个游戏终端装置的访问进行应答, 执行对游戏展开的通信型游戏程序的主计算机系统, 或者是由该通信型游戏的参加者操作的通信装置。

 4. 如权利要求 1 所述的文字通信装置, 其特征在于, 所述主语是游戏角色或游戏比赛者的名称。

30 5. 如权利要求 1 所述的文字通信装置, 其特征在于, 所述属性

包括游戏角色的性格及性别中的至少一种。

6. 如权利要求 5 所述的文字通信装置, 其特征在于, 根据上述性别对谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

5

7. 如权利要求 5 所述的文字通信装置, 其特征在于, 根据上述性别对用语的不同语言间变换时的谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的某一种进行选择。

10

8. (修改后) 一种游戏装置, 至少通过文字与网络上所连接的对方游戏装置进行消息通信的通信型游戏装置, 其特征在于, 包括:

存储装置, 用于存储为上述消息通信而预先准备的多个用语, 并对上述多个用语中可成为主语的用语预先定义属性, 进行存储;

15

发送接收装置, 通过上述网络与上述对方游戏装置间进行消息交换;

第 1 用语显示装置, 从上述存储装置中读出为上述消息通信准备的多个用语, 显示在画面显示器上;

第 1 选择装置, 通过输入操作, 选择由上述第 1 用语显示装置在上述画面显示器上所显示的用语;

20

第 2 用语显示装置, 当所选择的用语具有上述属性时, 从上述存储装置中读出对应于该属性的多个用语, 显示在上述画面显示器上;

第 2 选择装置, 通过输入操作, 选择由上述第 2 用语显示装置在上述画面显示器上所显示的用语; 及

编辑装置, 将所选择的各用语传输给上述发送接收装置。

25

9. (修改后) 如权利要求 8 所述的游戏装置, 其特征在于, 所述第 1 及上述第 2 用语显示装置, 在上述画面显示器上显示多个对应于游戏的场面而准备的用于上述消息通信的用语。

30

10. (修改后) 如权利要求 8 所述的游戏装置, 其特征在于, 所

述画面显示器的画面是游戏画面。

11. (增加) 一种文字通信方法, 至少通过文字与网络上所连接的对方通信装置进行消息通信, 其特征在于, 包括:

5 第 1 步, 将为上述消息通信而预先准备的多个用语存储在存储装置中, 并对上述多个用语中可成为主语的用语预先定义属性, 进行存储;

 第 2 步, 从上述存储装置中读出为上述消息通信所准备的多个用语;

10 第 3 步, 通过输入操作, 从上述画面显示器上所显示的多个用语中选择第 1 用语;

 第 4 步, 当所选择的第 1 用语具有上述属性时, 从上述存储装置中读出对应于该属性的多个用语, 显示在上述画面显示器上;

15 第 5 步, 通过输入操作, 从对应于上述第 1 用语显示在上述画面显示器上的多个用语中选择第 2 用语; 及

 第 6 步, 将所选择的第 1 及第 2 用语发送给上述对方通信装置。

12. (增加) 如权利要求 11 所述的文字通信方法, 其特征在于, 所述用语包括主语、谓语、名词、动词、宾语、补语。

20

13. (增加) 如权利要求 11 所述的文字通信方法, 其特征在于, 所述主语是游戏角色或游戏比赛者的名称。

14. (增加) 如权利要求 11 所述的文字通信方法, 其特征在于, 所述属性包括游戏角色的性格及性别中的至少一种。

25

15. (增加) 如权利要求 14 所述的文字通信方法, 其特征在于, 根据上述性别, 对谓语的名词、动词、宾语、补语、定型句中的一种进行选择。

30

16. (增加) 如权利要求 14 所述的文字通信方法, 其特征在于, 根据上述性别, 对用语的不同语言间变换时的谓语的名词、动词、宾语、补语、字型句中的一种进行选择。

5 17. (增加) 如权利要求 11 所述的文字通信方法, 其特征在于, 上述对方通信装置是游戏装置;

在上述画面显示器上显示多个对应于游戏的场面而准备的用于上述消息通信的用语。

10 18. (增加) 如权利要求 11 所述的文字通信方法, 其特征在于, 上述对方通信装置是游戏装置;
上述画面显示器的画面是游戏画面。

15 19. (增加) 一种在计算机系统上执行权利要求 11 所述的文字通信方法的程序。

20. (增加) 一种记录在计算机系统上执行权利要求 11 所述的文字通信方法的应用程序的信息记录媒体。