



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2008년04월08일
(11) 등록번호 10-0821020
(24) 등록일자 2008년04월02일

(51) Int. Cl.

G06Q 10/0010 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2002-7006428
(22) 출원일자 2002년05월20일
 심사청구일자 2006년09월19일
 번역문제출일자 2002년05월20일
(65) 공개번호 10-2002-0060751
(43) 공개일자 2002년07월18일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2001/008249
 국제출원일자 2001년09월21일
(87) 국제공개번호 WO 2002/25419
 국제공개일자 2002년03월28일
(30) 우선권주장

JP-P-2000-00287722 2000년09월21일 일본(JP)

(56) 선행기술조사문헌

JP11143616A

전체 청구항 수 : 총 7 항

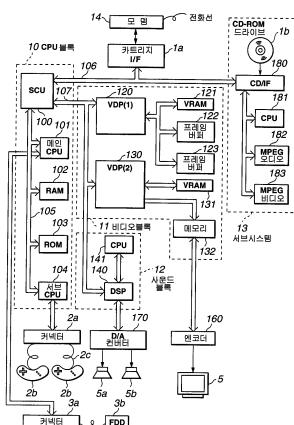
심사관 : 구영회

(54) 문자 통신 장치

(57) 요 약

게임 캐릭터의 성격에 따른 대화 언어가 출력되도록 하여 게임 공간에서의 채팅을 즐길 수 있도록 한 문자 통신 장치를 제공한다. 네트워크에 접속되어 적어도 문자에 의한 통신을 행할 수 있는 문자 통신 장치에 있어서, 메세지의 교신을 위해 미리 준비된 후보 용어군을 회화의 주체가 되는 캐릭터의 속성에 따라 분류하고, 이 중에서 채팅의 용어를 선택함으로써, 캐릭터 대응의 용어 설정 및 메세지 송출의 신속을 도모한다. 또한, 상이한 언어간의 회화 통신을 용이하게 하는 것도 도모한다.

대표도 - 도3



(81) 지정국

국내특허 : 중국, 대한민국

EP 유럽특허 : 오스트리아, 벨기에, 스위스, 사이
프러스, 독일, 덴마크, 스페인, 펜란드, 프랑스,
영국, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크,
모나코, 네덜란드, 포르투칼, 스웨덴, 터키

특허청구의 범위

청구항 1

네트워크에 접속된 상대방 통신 장치와 적어도 문자에 의한 메세지 통신을 행하는 문자 통신 장치로서, 상기 메세지 통신을 위해 미리 준비된 주어와 술어를 포함하는 복수의 후보 용어를 기억하는 동시에 상기 복수의 후보 용어 중 주어가 될 수 있는 것에는 미리 속성을 정의하여 기억하고 있는 기억 수단; 상기 네트워크를 통해 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하기 위한 송수신 수단; 상기 복수의 후보 용어를 화면 표시기의 화면에 표시하는 후보 표시 수단; 상기 화면에 표시된 복수의 후보 용어로부터 소정의 용어를 게임 제어기의 조작에 따라 선택하는 용어 선택 수단; 상기 용어 선택 수단에 의해 주어가 선택되었을 때, 상기 주어에 정의된 속성을 판별하고, 상기 속성에 대응하는 복수의 술어를 상기 복수의 후보 용어로부터 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시시키는 후보 선택 수단; 및 상기 용어 선택 수단에 의해 선택된 용어를 조립한 메시지를 형성하는 형성수단을 포함하며, 상기 송수신 수단은 상기 게임 제어기에 의한 송신 지시에 대응하여 상기 메시지를 서버 또는 상대방 통신 장치로 송신하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 장치.

청구항 2

네트워크에 접속된 상대방 통신 장치와 적어도 문자에 의한 메세지 통신을 행하는 문자 통신 장치로서, 상기 메세지 통신을 위해 미리 캐릭터의 속성이 정의된 복수의 후보 용어를 기억하는 기억 수단; 상기 네트워크를 통하여 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하기 위한 송수신 수단; 상기 복수의 후보 용어를 화면 표시기의 화면에 표시하는 후보 표시 수단; 플레이어의 분신인 상기 캐릭터의 속성에 대응하는 복수의 후보 용어를 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 후보 선택 수단; 및 상기 캐릭터의 속성에 대응하는 복수의 후보 용어로부터 소정의 용어를 게임 제어기의 조작에 따라 선택하는 용어 선택 수단을 포함하며, 상기 송수신 수단은 상기 게임 제어기에 의한 송신 지시에 대응하여 상기 메시지를 서버 또는 상대방 통신 장치로 송신하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 장치.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 후보 표시 수단 및/또는 상기 후보 선택 수단은 게임의 장면에 대응하여 상기 표시기의 화면에 표시해야 하는 후보 용어를 선택하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 장치.

청구항 4

문자 통신 장치에 있어서 프로그램을 실행함으로써 네트워크에 접속된 상대방 통신 장치와 적어도 문자에 의한 메시지 통신을 행하는 문자 통신 방법으로서, 상기 메시지 통신을 위해 술어 및 미리 속성이 정의된 주어를 포함하는 복수의 후보 용어를 기억하는 수단에 기억하는 단계; 상기 네트워크를 통하여 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하는 단계; 상기 복수의 후보 용어를 화면 표시기의 화면에 표시하는 단계; 상기 화면에 표시된 복수의 후보 용어로부터 소정의 용어를 게임 제어기의 조작에 대응하여 선택하는 단계; 상기 복수의 후보 용어로부터 주어가 선택되었을 때 상기 주어에 정의된 속성을 판별하고 상기 속성에 대응하는 복수의 술어를 상기 복수의 후보 용어로부터 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 단계;

상기 게임 제어기의 조작에 따라 선택된 용어를 조립한 메시지를 형성하는 단계; 및
상기 메시지를 서버 또는 상대방 통신 장치에 송신하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 방법.

청구항 5

문자 통신 장치에 있어서 프로그램을 실행함으로써 네트워크에 접속된 상대방 통신 장치와 적어도 문자에 의한 메시지 통신을 행하는 문자 통신 방법으로서,

상기 메시지 통신을 위해 미리 캐릭터 속성이 정의된 복수의 후보용어를 기억 수단에 기억하는 단계;

상기 네트워크를 통하여 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하는 단계;

상기 복수의 후보 용어를 화면 표시기의 화면에 표시하는 단계;

플레이어의 분신인 상기 캐릭터의 속성에 대응하는 복수의 후보 용어를 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 단계;

상기 캐릭터의 속성에 대응하는 복수의 후보 용어로부터 소정의 용어를 게임 제어기의 조작에 대응하여 선택하는 단계; 및

상기 게임 제어기에 의한 송신 지시에 대응하여 상기 메시지를 서버 또는 상대방 통신 장치에 송신하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 방법.

청구항 6

제4항 또는 제5항에 있어서, 상기 복수의 후보 용어를 화면 표시기의 화면에 표시하는 단계 및/또는 플레이어의 분신인 상기 캐릭터의 속성에 대응하는 복수의 후보 용어를 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 단계는, 게임 장면에 대응하여 상기 표시기의 화면에 표시해야 하는 후보 용어군을 선택하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 문자 통신 방법.

청구항 7

제4항 또는 제5항에 기재된 문자 통신 방법을 CPU에 의해 실행 가능한 프로그램으로서 기록한 기록 매체.

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

삭제

청구항 11

삭제

청구항 12

삭제

청구항 13

삭제

청구항 14

삭제

청구항 15

삭제

청구항 16

삭제

청구항 17

삭제

청구항 18

삭제

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

명세서

기술 분야

<1> 본 발명은 문자 통신을 행하는 문자 통신 장치에 관한 것으로, 보다 구체적으로는 언어를 달리하는 플레이어도 참가할 수 있는 네트워크 대응형 게임 등에 이용하기 적합한 문자 통신 장치에 관한 것이다.

배경 기술

<2> 인터넷이나 전화 회선 등의 통신망에 게임 단말 장치를 접속하여 게임 공간을 공유하고, 복수의 플레이어에 의해 게임을 즐기는 소위 네트워크 게임에 있어서는 플레이어끼리[또는 플레이어 대 호스트 컴퓨터(게임 서버)]의 의사 소통을 도모하는 것이 게임 재미의 한 요소가 되었다. 예컨대, RPG 게임에서는 게임의 주역이 되는 캐릭터가 사용하는 아이템이나 정보의 교환, 공동으로 강한 적을 쓰러뜨리는 것, 등을 위해 플레이어 상호간의 통신이 필요하게 된다. 이 때문에, 플레이어 상호간의 통신 수단으로서, 예컨대, 일본 특허 출원 평9-307537호에 기재한 문자 통신 장치가 사용된다. 이 문자 통신 장치는 네트워크에 접속되는 게임 장치에 조립되어 사용되고 있으며, 예컨대, 화면에 표시되는 복수의 후보 용어를 선택함으로써 일본어 문장을 형성하고, 이 형성된 문장을 송신한다. 또한, 상이한 언어 사이의 통신은 정형문을 기재한 메세지 카드에 따라서 수행하고 일본어를 포함하는 복수의 외국어 상호간의 정형문 번역을 메세지 테이블을 참조하여 실행하고 있다.

<3> 전술한 예에서는 일본어 플레이어와 외국어 플레이어 상호간의 통신은 정형문을 기재한 메세지 카드에 의해서 행하는 것이 가능하지만, 보다 자유롭게 용어를 조합해서 메세지를 형성하고 이 형성된 메세지를 상대 플레이어의 외국어로 변환할 수 있으면 외국인과의 통신이 촉진된다. 또한, 외국인을 게임 친구로 하여 국제적인 환경에서 게임을 즐길 수 있다.

<4> 그러나, 유럽계의 언어(독일어, 불어, 스페인어 등)는 영어와는 달리 말의 용법이 복잡하기 때문에, 단순히 단어들을 변환한 것으로는 정확한 번역이 되지 않는다.

<5> 또한, 플레이어가 조작하는 게임의 주인공(게임 캐릭터)이 하는 말(화면에 표시되는 말)은 통상 다른 캐릭터와 동일하지만, 게임 캐릭터의 성격에 따라 하는 말(대사)이 다르면, 보다 실제적인 재미를 느낄 수 있다.

<6> 따라서, 본 발명은 작성된 문장을 유럽계 언어로도 변환할 수 있는 문자 통신 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

<7> 또한, 본 발명은 게임 캐릭터에 따라, 용어의 용법이 선택되는 문자 통신 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

<8> 또한, 본 발명은 게임 캐릭터의 속성을 정하고, 이 속성을 사용하여 용어의 용법이 선택되는 문자 통신 장치를

제공하는 것을 목적으로 한다.

<9> 또한, 본 발명은 이러한 문자 통신 장치를 갖춘 게임 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

발명의 상세한 설명

- <10> 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 문자 통신 장치는 네트워크에 접속된 상대방 통신 장치와 적어도 문자에 의한 메세지 통신을 행하는 문자 통신 장치에 있어서, 상기 메세지 통신을 위해 미리 준비된 후보 용어군을 기억함과 동시에 상기 후보 용어 중 주어가 될 수 있는 것에는 미리 속성을 정의하여 기억하고 있는 기억 수단과, 상기 네트워크를 통해 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하기 위한 송수신 수단과, 상기 메세지 통신을 위해 준비된 후보 용어군을 화면 표시기의 화면에 표시하는 표시 수단과, 상기 화면에 표시된 후보 용어를 조작에 따라서 선택하는 용어 선택 수단과, 선택된 후보 용어가 상기 속성을 지닐 때에 그 속성에 대응하는 복수 개의 후보 용어를 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 술어 선택 수단과, 선택된 후보 용어를 상기 송수신 수단으로 전송하는 편집 수단을 구비한다.
- <11> 이러한 구성으로 함으로써, 선택된 용어의 속성에 기초하여 다음에 선택되어야 할 용어를 캐릭터와 보다 관련성이 있는 용어군 중에서 선택하도록 하는 것이 가능하게 된다.
- <12> 바람직하게는, 상기 용어는 주어, 술어, 명사, 동사, 목적어, 보어를 포함한다.
- <13> 바람직하게는, 상기 상대방 통신 장치는 문자 통신 기능을 갖춘 복수 개의 게임 단말 장치로부터의 액세스에 응답하여 게임을 전개하는 통신형 게임 프로그램을 실행하는 호스트 컴퓨터 시스템, 또는 상기 통신형 게임 참가자에 의해서 조작되는 통신 장치이다.
- <14> 바람직하게는 상기 주어는 게임 캐릭터 또는 게임 플레이어의 명칭이다. 이에 따라, 게임 캐릭터에 어울리는 용어 선택이 가능하게 되어, 게임 회화를 즐기는 것이 가능하게 된다.
- <15> 바람직하게는, 상기 속성은 게임 캐릭터의 성격 및 성별 중 적어도 어느 하나를 포함한다.
- <16> 바람직하게는, 상기 성별에 기초하여 술어의 명사, 동사, 목적어, 보어, 정형문 중 어느 하나의 선택을 행한다.
- <17> 이러한 구성으로 함으로써, 유럽계 언어에 있어서의 성 변화(남성, 여성, 중성)를 고려하여 선택 효율을 향상시키는 것이 가능하게 된다.
- <18> 바람직하게는, 상기 성별에 기초하여 용어의 다른 언어간의 변환시의 술어의 명사, 동사, 목적어, 보어, 정형문 중 어느 하나의 선택을 행한다.
- <19> 다른 언어로부터 유럽계 언어로의 변환시에 성 변화(남성, 여성, 중성)를 고려하여 선택하는 것이 가능하게 된다.
- <20> 또한, 본 발명의 게임 장치는 네트워크에 접속된 상대방 게임 장치와 적어도 문자에 의한 메세지 통신을 행하는 통신형 게임 장치에 있어서, 상기 메세지 통신을 위해 미리 준비된 후보 용어군을 기억함과 동시에 상기 후보 용어 중 주어가 될 수 있는 것에는 미리 속성을 정의하여 기억하고 있는 기억 수단과, 상기 네트워크를 통해 상기 상대방 통신 장치와 교신을 행하기 위한 송수신 수단과, 상기 메세지 통신을 위해 준비된 후보 용어군을 화면 표시기의 화면에 표시하는 후보 표시 수단과, 상기 화면에 표시된 후보 용어를 조작에 따라서 선택하는 용어 선택 수단과, 선택된 후보 용어가 상기 속성을 지닐 때에 그 속성에 대응하는 복수 개의 후보 용어를 선택하여 상기 표시기의 화면에 표시하는 술어 선택 수단과, 선택된 후보 용어를 상기 송수신 수단으로 전송하는 편집 수단을 구비한다.
- <21> 이러한 구성에 의해서, 문자 속성에 따른 선택 효율의 향상 등이 도모된 채팅 기능을 갖는 게임 장치를 얻는 것이 가능하게 된다.
- <22> 바람직하게는 상기 후보 표시 수단 및/또는 술어 선택 수단은 게임의 장면에 대응하여 상기 표시기의 화면에 표시하여야 할 후보 용어군을 선택한다. 이에 따라, 보다 적절하고 신속한 최상의 선택이 가능하게 된다.
- <23> 바람직하게는 상기 표시기의 화면은 게임 화면이다. 이에 따라, 게임 전개와 채팅을 동시에 시청할 수 있게 된다.

실시예

- <41> 이하, 본 발명의 제1 실시예에 관해서 도면을 참조하여 설명한다.
- <42> 도 2는 본 발명에 따른 통신 시스템의 개요를 도시하는 전체 블록도이다. 도 2에서는 문자 통신이 가능한 통신 단말 장치(201, 202)가 네트워크(203)를 통해 직접적으로 접속되는 경우와, 단말 장치(201, 202)가 호스트 컴퓨터(210)를 통해 간접적으로 접속되는 경우가 도시되어 있다. 네트워크(203)에는 공중 통신 회선, 전용선, 인터넷, LAN 등이 포함된다. 호스트 컴퓨터(210)는 데이터 처리·교환 기능을 포함하며, 전술한 네트워크(203)를 통해 단말 장치(201, 202)에 접속된다. 상기 데이터 처리에는 통신형 게임에 있어서의 호스트 기능을 포함할 수 있다. 이 경우, 호스트 컴퓨터는 게임의 서버로서, 이벤트 정보, 맵 정보, 게임 파라미터, 좌표 이동 정보, 캐릭터 상태 등의 정보를 제공한다. 또한, 단말 장치는 네트워크(203)에 복수 대 접속되며, 국내뿐만 아니라 국외에 배치된 것도 포함한다.
- <43> 단말 장치는 통신 전용 장치 외에, 퍼스널 컴퓨터나 통신 기능을 갖춘 게임 장치를 포함한다. 단말 장치는 적어도 본체와, 디스플레이와, 입력 장치를 구비하고 있다.
- <44> 후술하는 바와 같이, 예컨대, 단말 장치는 가정용 게임 장치에 대해서 실현 가능하다. 이 경우, 게임 장치는 게임 장치 본체(1)와, 게임 입력 장치로서의 게임 제어기(예컨대, 제어 패드)(2b)를 구비한다.
- <45> 단말 장치(202)도 동일한 구성에 대해서 실현 가능하지만, 실시예의 경우, 키보드(4)를 추가로 갖추고 있다. 단, 본 발명에서는 키보드(4)는 필수적인 것은 아니다.
- <46> 도 3은 통신 단말(201 또는 202)의 일례를 나타내고 있으며, 모뎀을 갖춘 게임 장치가 이용되고 있다. 이 게임 장치는 네트워크의 단말 장치로서 사용할 수 있고, 소위 통신형 게임을 행하는 것이 가능하다.
- <47> 이 게임 장치는 장치 전체의 제어를 행하는 CPU 블록(10), 게임 화면의 표시 제어를 행하는 비디오 블록(11), 효과음 등을 생성하는 사운드 블록(12), CD-ROM의 판독을 행하는 서브 시스템(13), 외부와의 데이터 통신을 행하는 모뎀(14) 등에 의해 구성된다.
- <48> CPU 블록(10)은 시스템 제어 유닛(SCU; System Control Unit)(100), 메인 CPU(101), RAM(102), ROM(103), 모뎀 등을 접속하는 카트리지 I/F(1a), 서브 CPU(104), CPU 버스(105) 등에 의해 구성되어 있다. 메인 CPU(101)는 장치 전체의 제어를 행하는 것이다. 이 메인 CPU(101)는 내부에 디지털 신호 프로세서(DSP; Digital Signal Processor)와 동일한 연산 기능을 갖추고, 응용 소프트웨어를 고속으로 실행할 수 있다. 또한, 메인 CPU(101)는 커넥터(3a)에 접속된 주변 장치[도 3에서 FDD(3b)]의 종류를 자동적으로 인식함과 동시에, 이 주변 장치와 데이터 통신을 행한다. 자세히 말하면, 주변 장치는 메인 CPU(101) 내장의 SCI에 접속되어 있다. 또한, 직렬 커넥터(3a)에는 마스터 SH와 슬레이브 SH의 SCI 신호 각 3 개와 SDSP(사운드 DSP)로부터의 MIDI in/out이 접속된다. 또한, FDD(3b)는 예컨대, 도시하지 않은 백업 메모리(게임의 각종 데이터, 파라미터가 기억됨)의 데이터를 플로피 디스크에 기억하거나, 플로피 디스크의 데이터를 백업 메모리에 복사하기 위해 이용된다.
- <49> RAM(102)은 메인 CPU(101)의 작업 영역으로서 사용되는 것이다. ROM(103)에는 초기화 처리용의 초기 프로그램 등이 기록되어 있다. SCU(100)는 버스(105, 106, 107)를 제어함으로써, 메인 CPU(101), VDP(120, 130), DSP(140), CPU(141) 등의 사이의 데이터 입출력을 원활하게 수행하는 것이다. 또한, SCU(100)는 내부에 DMA 제어기를 구비하여, 게임중인 스프라이트 데이터를 비디오 블록(11) 내의 VRAM(121, 131)으로 전송할 수 있다. 이 것에 의해, 게임 등의 응용 소프트웨어를 고속으로 실행하는 것이 가능하다. 카트리지 I/F(1a)는 도시 생략된 ROM 카트리지의 형태로 공급되는 응용 소프트웨어의 입력을 가능하게 한다. 또한, 데이터의 송신 및 수신을 행하는 카트리지 형식의 모뎀(14)의 사용을 가능하게 한다. 모뎀을 사용함으로써, 소위 통신형 게임을 행하는 것이 가능하게 된다. 게임 서버와 CPU(102) 사이에서 전술한 게임 파라미터 등이 교환된다.
- <50> 서브 CPU(104)는 시스템 관리자 및 주변 제어 장치(SMPC; System Manager & Peripheral Control)라고 칭하는 것으로서, 메인 CPU(101)로부터의 요구에 따라서 패드(2b)로부터 주변 장치 데이터를 커넥터(2a)를 통해 수집하는 기능 등을 구비하고 있다. 메인 CPU(101)는 서브 CPU(104)로부터 수신된 주변 장치 데이터에 기초하여, 예컨대 게임 화면 중의 공격기(攻擊機)를 이동시키는 등의 처리를 행하는 것이다. 커넥터(2a)에는 패드, 조이스틱, 키보드 등 중 임의의 주변 장치를 접속할 수 있다. 서브 CPU(104)는 커넥터(2a)(본체측 단자)에 접속된 주변 장치의 종류를 자동적으로 인식하여, 주변 장치의 종류에 따른 통신 방식에 따라서 주변 장치 데이터 등을 수집하는 기능을 구비하고 있다.
- <51> 비디오 블록(11)은 비디오 게임의 폴리곤 데이터(polygon data)로 이루어지는 캐릭터 등의 묘화를 행하는 비디오 디스플레이 프로세서(VDP; Video Display Processor)(120), 배경 화면의 묘화, 폴리곤 화상 데이터 및 배경

화상의 합성, 클리핑 처리 등을 행하는 VDP(130)를 구비하고 있다. VDP(120)는 VRAM(121) 및 프레임 버퍼(122, 123)에 접속되어 있다. 비디오 게임 장치의 캐릭터를 나타내는 폴리곤의 묘화 데이터는 메인 CPU(101)에서 SCU(100)를 통해 VDP(120)로 전달되어 VRAM(121)에 기록된다. VRAM(121)에 기록된 묘화 데이터는 예컨대, 화소당 16 비트 또는 8 비트의 형태로 묘화용 프레임 버퍼(122 또는 123)에 묘화된다. 묘화된 프레임 버퍼(122 또는 123)의 데이터는 VDP(130)로 전달된다. 묘화를 제어하는 정보는 메인 CPU(101)로부터 SCU(100)를 통해 VDP(120)로 전달된다. 그리고, VDP(120)는 이 지시에 따라 묘화 처리를 실행한다.

<52> VDP(130)는 VRAM(131)에 접속되고, VDP(130)로부터 출력된 화상 데이터는 메모리(132)를 통해 엔코더(160)로 출력되는 구성으로 되어 있다. 엔코더(160)는 이 화상 데이터에 동기 신호 등을 부가함으로써 영상 신호를 생성하여, TV 수상기(5)에 출력한다. 이에 따라서, TV 수상기(5)에 각종 게임의 화면이 표시된다.

<53> 사운드 블록(12)은 PCM 방식 또는 FM 방식에 따라서 음성 합성을 행하는 DSP(140)와, 이 DSP(140)의 제어 등을 행하는 CPU(141)에 의해 구성되어 있다. DSP(140)에 의해 생성된 음성 데이터는 D/A 컨버터(170)에 의해 2 채널의 신호로 변환된 후에 스피커(5a, 5b)로 출력된다.

<54> 서브 시스템(13)은 CD-ROM 드라이브(1b), CD I/F(180), CPU(181), MPEG 오디오(182), MPEG 비디오(183) 등에 의해 구성되어 있다. 이 서브 시스템(13)은 CD-ROM의 형태로 공급되는 응용 소프트웨어의 판독, 동화상의 재생 등을 행하는 기능을 구비하고 있다. CD-ROM 드라이브(1b)는 CD-ROM으로부터 데이터를 판독하는 것이다. CPU(181)는 CD-ROM 드라이브(1b)의 제어, 판독된 데이터의 오류 정정 등의 처리를 행하는 것이다. CD-ROM으로부터 판독된 데이터는 CD I/F(180), 버스(106), SCU(100)를 통해 메인 CPU(101)로 공급되어, 응용 소프트웨어로서 이용된다. 또한, MPEG 오디오(182), MPEG 비디오(183)는 MPEG 규격(Motion Picture Expert Group)에 의해 압축된 데이터를 복원하는 장치이다. 이를 MPEG 오디오(182), MPEG 비디오(183)를 이용하여 CD-ROM에 기록된 MPEG 압축 데이터를 복원함으로써, 동화상의 재생을 행하는 것이 가능하게 된다.

<55> 이러한 구성에 의해서 통신형 게임을 행하는 경우, 예컨대 각 게임기록에서는 폰트를 포함하는 모든 그래픽 데이터, 사운드 데이터, 초보자용 안내 맵(tutorial map), 메일 문서(백업 RAM) 등의 정보를 유지한다. 그래픽 데이터 등은 예컨대, CD-ROM에 의해서 공급된다. 또한, 서버측에서는 예컨대 맵 데이터, 이벤트 데이터(메세지 데이터 등), 몬스터 파라미터, 각종 파라미터 데이터, 백업 정보 등을 유지한다. 기본적으로는, 그래픽 정보는 게임 장치측이 갖고, 파라미터를 포함하는 데이터군은 서버측이 갖는다. 파라미터나 맵 정보의 모두를 서버측이 관리하고, 게임 장치측은 그 결과를, 정보를 수취하여 화면의 표시를 전문적으로 처리한다. 서버가 맵 데이터, 파라미터를 조작함으로써, CD-ROM의 교환 없이, 새로운 내용의 게임을 제공할 수 있다. 또한, 게임 파라미터(캐릭터의 강함)를 서버측에서 유지함으로써, 사용자의 레벨 상승에 대응하여, 신종 몬스터를 등장시키는 것도 가능하게 된다.

<56> 통신형 게임에서는 네트워크를 통합으로써 플레이하는 친구를 사귈 수 있다. 예컨대, 네트워크 RPG(Role Playing Game)에서는 각각의 소재지에 있는 여러 명의 플레이어가 가상 게임 공간에서 팀을 구성할 수 있다. 그리고, 각 플레이어의 분신인 개별적인 캐릭터 각각을 가상 게임 공간 내에서 제어할 수 있다. 이 경우, 플레이어끼리의 의사 소통이 필요하게 된다. 예컨대, 처음 만나는 사람과 서로 대화하거나, 모험 맴버와 이동할 곳을 상담하거나, 전투 중에 작전에 관해서 대화할 필요가 생긴다. 이 때문에, 채팅 기능(문자에 의한 실시간 회화 시스템)이 설치된다. 또한, 상대가 서버에 로그인 중이면, 자신이나 상대의 장소, 상태를 막론하고 특정 인물(상대)에게 메세지를 보낼 수 있는 전보 기능이 준비된다. 이것은 친구나 아는 사람과 접촉을 취하는 경우에 유효하다. 또한, 가상 게임 공간 내에서는 게임 세계에 융합된 통신 수단으로서의 게시판, 특정 상대에게 편지를 보내는 편지 송신 기능을 제공할 수 있다.

<57> 상기 채팅 기능이나 전보 기능 등은 통상적으로는 문자를 입력하는 것을 목적으로 하는 키보드를 이용하여 이루어진다. 그러나, 게임 장치에서는 일반적으로, 키보드는 선택 사양이며, 본체와 함께 표준 구성품으로서 같이 포장되어 있지는 않다. 이 때문에, 키워드를 쳐 넣기 위한 문자 입력용 인터페이스를 준비한다. 그렇다고는 하지만, 입력 장치로서 게임 패드로 한정하는 것은 아니다.

<58> 이하, 문자 입력용 인터페이스(문자 입력 장치)에 관해서, 도 1 내지 도 4를 참조하여 설명한다.

<59> 제어 패드(2b)에는 예컨대, 버튼 A, B, C, X, Y, Z, L, R의 각 스위치와, 십자키가 설치되어 있다. 채팅 등의 문자 입력 모드에서는 각 버튼에 소정의 기능이 할당된다. 예컨대, 버튼 A는 카테고리, 워드의 결정, 버튼 B는 결정된 카테고리나 워드의 취소, L 트리거는 카테고리, 워드의 표시 페이지 전환(다음 페이지 이동), R 트리거는 카테고리, 워드의 표시 페이지 전환(앞 페이지 이동), 버튼 X는 채팅 모드(소프트 키보드, 워드 선택, 십자

채팅)의 전환, 버튼 Y는 채팅 모드의 온/오프, 십자키는 카테고리, 워드의 선택 등으로 할당된다.

- <60> 도 1은 채팅 화면의 일례를 나타내고 있다. 디스플레이(5)의 게임 화면에는 게임 필드의 모습이 비치고 있으며, 캐릭터의 근방에는 캐릭터의 회화 내용을 표시하는 말 표시부(교신 내용 표시 영역)(51), 선택하고자 하는 용어를 분류한 테이블을 표시하는 윈도우(후보 용어 표시 영역)(52), 메세지를 편집하는 편집 윈도우(메세지 편집 영역)(53)가 표시된다.
- <61> 메인 CPU(101)는 메인 프로그램 실행 중에 채팅을 해야 할 플래그가 설정되었음을 판별하면, 도 4에 나타내는 프로그램(캐릭터 속성 판단에 의한 채팅 알고리즘)을 실행한다.
- <62> 예컨대, 팀 편성 모드의 경우, 소정 팀으로의 참가 희망 장면, 게임중인 안내 화면이 표시되어 있는 상태, 친구를 만들 수 있는 라운지나 주점 등에서의 상담이나 정보 교환 장면 등에서, 플레이어가 패드(2b)의 Y 버튼을 누르면, 채팅 모드가 지정되어 플래그가 설정된다. 이에 따라, 메세지의 교환이 가능하게 되어 팀의 멤버가 상담 할 수 있다.
- <63> CPU(101)는 게임 파라미터 중, 현재의 상황(예컨대, 장면)을 나타내는 파라미터(상황 파라미터)를 판독한다 (S102). 현재의 상황으로서는 팀으로의 참가, 전보 송신, 편지 송신, 안내 화면의 열람, 주점의 회화, 전투전의 작전 회의, 모험 코스 선택의 탐험, 전투 장면, 구원 요구 장면 등, 여러 가지의 것이 있다. 현재의 상황에 대응한 용어의 세트를 CD-ROM에 기록된 데이터베이스로부터 판독하고 분류하여, 후보 선택 테이블(52)에 표시한다 (S104). 또한, 용어의 세트는 게임 서버로부터 내려받기(download)하는 것으로 하여도 좋다.
- <64> 도 5는 후보 선택 테이블(52)에 표시되는 이름 관계의 용어 부분이다. 게임 캐릭터, 인칭 대명사, 팀 참가자의 이름이나 통신 상대의 이름 등이 등록되어 있다. 게임 공간의 각 장면에서, 선택 가능한 각 주어(게임 캐릭터)에는 각각 속성이 정의되어 있다. 속성에는 성별(남성, 여성, 중성), 성격(강함, 약함, 온순함, 선인, 악인, 건방짐, 불량배 등)이 포함된다. 또한, 플레이어명으로 게임에 참가하는 경우 등에는 등록된 플레이어명에 속성을 정의하는 것으로 하여도 좋다. 플레이어가 제어 패드를 조작하여 주어를 선택하면 플래그가 설정된다. CPU(101)는 이것을 판별하면(S106), 선택된 주어를 판독하여(S108), 주어와 그 속성을 판별한다(S110).
- <65> 이어서, CPU(101)는 현재의 게임 상황(또는 게임 장면)과 캐릭터의 속성에 대응한 용어를 모아 분류한 테이블을 후보 선택 테이블(52)로서 표시한다(S112).
- <66> 예컨대, 캐릭터가 적과 조우한 장면에서, 캐릭터의 속성이 「강한」 경우(완강한 캐릭터)에는 도 6의 (a)에 도시한 바와 같이, 강한 성격에 대응한 대사가 제시된다. 캐릭터가 적과 조우한 장면에서, 캐릭터의 속성이 「약한」 경우(연약한 캐릭터)에는 도 6의 (b)에 도시한 바와 같이, 약한 성격에 대응한 대사가 제시된다. 또한, 캐릭터가 적과 조우한 장면에서, 캐릭터의 속성이 「우쭐대는」 경우(약한 캐릭터)에는 도 6의 (c)에 도시한 바와 같이, 약한 성격에 대응한 대사가 제시된다.
- <67> 도 7의 (a)는 전투 장면에서 캐릭터의 속성이 「남성」인 경우의 용어의 제시예를 나타내고 있다. 도 7의 (b)는 동일한 장면에서 캐릭터의 속성이 「여성」인 경우의 용어의 제시예를 나타내고 있다.
- <68> 또한, 캐릭터(주어)의 남성, 여성, 중성의 속성은 도 8에 도시한 바와 같이, 채팅의 상대가 유럽계의 언어(주어)의 성별에 따라 선택하여야 할 용어가 변하는 것)인 경우에는 장면에 대응하여 선택되어 분류 표시되는 보어가 주어의 성별에 따라 변화된다. 또한, 다른 언어간의 번역은 송신측 및 수신측의 어디에서 행하여도 되며, 또한, 게임 서버가 실행하더라도 좋다.
- <69> 플레이어가 테이블(52)로부터 용어(술어, 보어)를 선택하면 플래그가 설정된다. CPU(101)는 이것을 판별하면 (S114), 선택된 용어를 판독한다(S116). 또한, 일본어에서 외국어로 번역(변환)하는 경우에는, Be 동사(영어의 경우)의 자동 삽입을 실행한다. 전술한 바와 같이, 이 Be 동사의 삽입은 수신측, 서버측에서 번역을 하는 경우에는 송신측에서는 불필요하다(S118).
- <70> 플레이어가 선택한 용어는 화면의 편집 윈도우(53)에 표시된다. 편집 윈도우(53) 내에서는 편집기의 기능에 따라 수정, 변경, 키보드에 의한 입력이 가능하다. 편집 윈도우(53)에 표시된 용어는 게임 장치의 송수신 수단에 전달된다. 플레이어는 선택된 용어를 상대 캐릭터(플레이어)에 송신하는 경우에는 제어 패드를 조작하여 송신을 지시하거나, 또는 송신되지 않은 경우에는 취소를 지시한다. 이들에 대응하여 플래그가 설정된다. CPU(101)는 송신을 판별하면(S120; Yes), 메세지를 게임 서버로 송신한다. 게임 서버는 상대 캐릭터에 대하여 메세지(선택된 용어, 문장)를 송신한다(S122). 송신 종료후 및 송신되지 않은 경우(S120; No), 원래의 모드로 복귀한다. 또한, 서버를 통하지 않고서 상대측 단말 장치로 직접 송신하는 모드를 설치하더라도 좋다.

- <71> 송신된 메세지 및 상대로부터의 수신 메세지는 RAM(102)에 기억되어, 교신 표시 프로그램에 의해서 자신의 화면 및 상대의 화면에 표시되고 있는 각각의 캐릭터의 말 표시부(51)로서 표시된다. 이에 따라, 캐릭터간에 대화하고 있는 분위기를 즐길 수 있다.
- <72> 도 9는 「강한」 성격의 캐릭터의 말 표시부로서 표시기의 화면에 표시된 회화(채팅)의 예를 나타내고 있다. 도 9에서는 예시로서 복수의 말 표시부(51)가 표시되고 있지만, 통상은 하나의 말 표시부가 표시된다.
- <73> 도 10은 「약한」 성격의 캐릭터의 말 표시부로서 표시기의 화면에 표시된 회화(채팅)의 예를 나타내고 있다. 도 10에서는 예시로서 복수의 말 표시부(51)가 도시되고 있지만, 통상은 하나의 말 표시부가 표시된다.
- <74> 도 11 및 도 12는 각각 캐릭터가 남성 및 여성인 경우의 메세지의 예(동일한 의미의 남성말, 여성말)를 나타내고 있다. 이 도면에서는 예시로서 복수의 말 표시부(51)가 도시되고 있지만, 통상은 하나의 말 표시부가 표시된다.
- <75> 도 13은 캐릭터의 남성, 여성, 중성의 속성을 사용하여 일본어 메세지와 유럽계 언어 메세지(이 예에서는 스페인어)와의 변환예를 나타내고 있다.
- <76> 송신측이 일본어로 「너」 「귀엽다」라고 하는 메세지를 송신하면, 수신측에서 「너」를 「플레이어 B」 = 여성으로 속성을 판단하여, 「*Tu*」라고 변환한다. 이에 대응하여 「Be 동사」를 「eres」라고 변환한다. 또한, 「귀엽다」를 「maja」라고 변환한다. 송신처의 플레이어의 속성을 판단하여 분류하는 단어를 변화시킨다. 예컨대, 「귀엽다」는 「majo」(남성 단수), 「maja」(여성 단수), 「majos」(남성 복수), 「majas」(여성 복수)가 해당되며, 주어의 속성에 따라 선택한다.
- <77> 또한, 송신측이 스페인어로 「*Tu*」 「eres」 「genial」라는 메세지를 송신하면, 수신측에서 「*Tu*(너)」를 「플레이어 A」 = 남성으로 속성을 판단하여, 「너」라고 변환한다. 이에 대응하여 「genial」을 「멋지다」라고 변환한다. 「Be 동사」는 삭제한다.
- <78> 도 14는 송신측의 남성 캐릭터의 메세지가 송신측의 표시기의 화면에는 「일본어」로 표시되고, 도 15의 수신측의 표시기의 화면에는 「스페인어」로 메세지가 표시된 경우를 나타내고 있다. 또한, 게임 공간에서의 플레이어(캐릭터) A 및 플레이어 B의 위치가 상이한 경우에는 각각의 시점이 상이하기 때문에 화면의 상황이 동일하게 묘사된다고는 할 수 없다.
- <79> 도 16은 송신측의 여성 캐릭터의 메세지가 송신측의 표시기의 화면에는 「스페인어」로 표시되고, 도 17의 수신측의 표시기의 화면에는 「일본어」로 메세지가 표시된 경우를 나타내고 있다.
- <80> 이와 같이, 캐릭터(주어)의 속성을 참조하고, 그 속성에 대응한 용어 테이블을 분류하여 용어를 선택할 수 있다. 플레이어 패드(2b)를 이용하여 용어 테이블로부터 필요한 용어를 하나씩 선택하면, 선택된 용어가 조립되어 메세지가 형성된다. 이 메세지를 송신함으로써, 문자에 의한 회화가 가능하게 된다.
- <81> 또한, 일본어의 용법(회화 등)에서는 종종 주어가 생략되는데, 이 경우에는 용어의 용법에서 주어의 성별(속성)을 판단하는 것이 가능하다. 이 판단에 기초하여 선택 가능한 용어를 데이터베이스로부터 추출하여 표로 분류하는 것으로 하여도 좋다.
- <82> 전술한 실시예에서는 단말 장치(게임 장치)와 호스트 컴퓨터 시스템(게임 서버) 사이에서 문자에 의한 데이터통신을 행하고 있지만, 호스트 컴퓨터 시스템(게임 서버)은 용어가 세트된 데이터베이스를 구비하고 해당하는 용어 세트를 단말 장치로 전송하도록 할 수 있다. 또한, 문자에 의한 데이터통신은 호스트 컴퓨터를 통하지 않고서 단말 장치 사이에서 행할 수 있다. 이 경우에도, 호스트 컴퓨터와의 교신과 마찬가지로 테이블로부터 용어를 선택하도록 함으로써 문자를 입력하고, 메세지를 형성하여 교신할 수 있다.
- <83> 이상 설명한 바와 같이, 본 발명의 문자 통신 장치는 캐릭터에 속성을 정의하고, 이 속성을 참조하여 용어를 선택하도록 하였기 때문에, 장면에 따른 보다 적절한 용어군을 테이블에 제시할 수 있어서 합리적이다. 또한, 외국어 대응이 용이하게 된다.

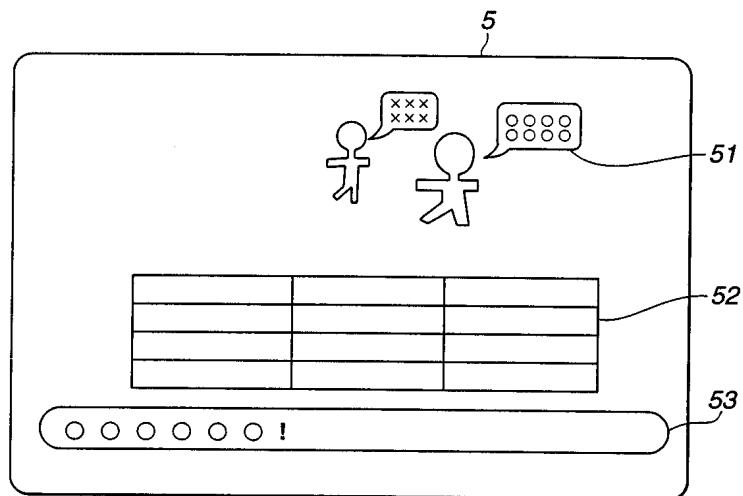
도면의 간단한 설명

- <24> 도 1은 문자 통신 장치의 메세지 형성 화면을 설명하는 설명도.

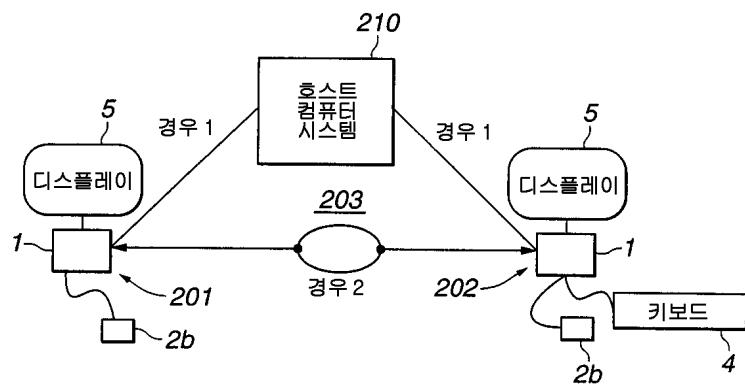
- <25> 도 2는 통신 네트워크의 전체 구성을 설명하는 블록도.
- <26> 도 3은 통신 기능을 갖는 게임 장치의 예를 설명하는 블록도.
- <27> 도 4는 문자 통신 장치에 있어서의 메세지 형성을 설명하는 흐름도.
- <28> 도 5는 용어(이름)의 테이블의 예를 설명하는 설명도.
- <29> 도 6의 (a)는 캐릭터의 속성이 「강한」 경우에 제시되는 용어 테이블의 예를 설명하는 설명도, 도 6의 (b)는 캐릭터의 속성이 「약한」 경우에 제시되는 용어 테이블의 예를 설명하는 설명도, 도 6의 (c)는 캐릭터의 속성이 「우쭐대는」 경우에 제시되는 용어 테이블의 예를 설명하는 설명도.
- <30> 도 7의 (a)는 캐릭터의 속성이 「남성」인 경우에 제시되는 용어 테이블의 예를 설명하는 설명도, 도 7의 (b)는 캐릭터의 속성이 「여성」인 경우에 제시되는 용어 테이블의 예를 설명하는 설명도.
- <31> 도 8은 주어의 성별에 따라 제시되는 용어가 선택된 테이블의 예를 설명하는 설명도.
- <32> 도 9는 강한 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <33> 도 10은 약한 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <34> 도 11은 남성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <35> 도 12는 여성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <36> 도 13은 캐릭터의 속성에 기초하여 유럽계의 용어를 선택하는 예를 설명하는 설명도.
- <37> 도 14는 남성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 일본어 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <38> 도 15는 남성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 스페인어 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <39> 도 16은 여성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 스페인어 메세지의 예를 설명하는 설명도.
- <40> 도 17은 여성 캐릭터에 의해 내뱉는 말이 말 표시부(51)에 표시된 일본어 메세지의 예를 설명하는 설명도.

도면

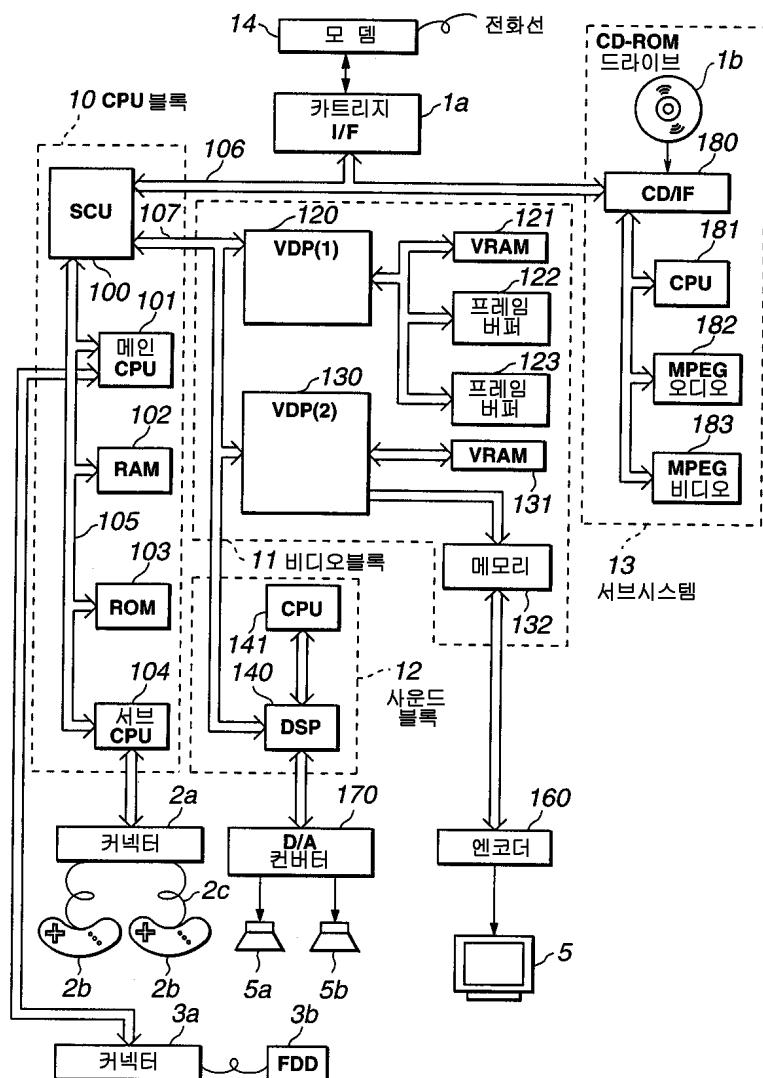
도면1



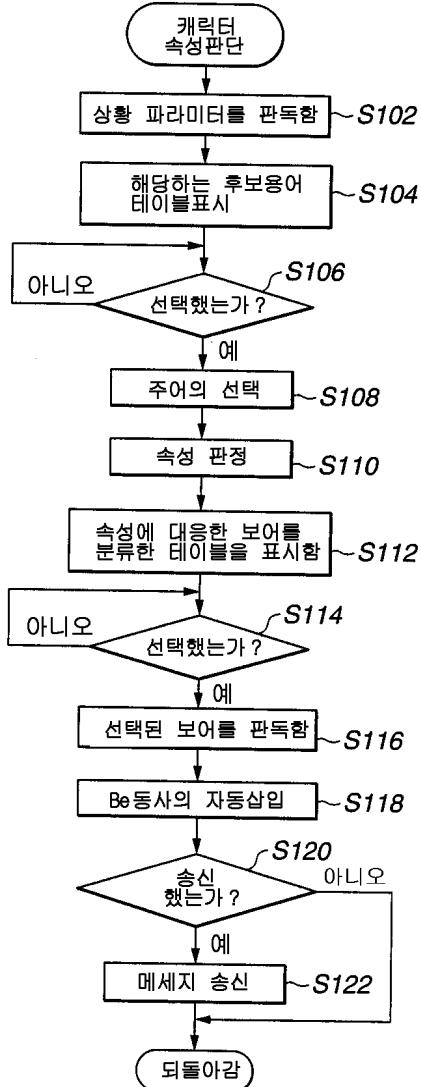
도면2



도면3



도면4



도면5

핸들 (이름) 관계

(자신의 이름)	(친구 1 의 이름)	(상대 1 의 이름)
나	(친구 2 의 이름)	(상대 2 의 이름)
우리들	(친구 3 의 이름)	(상대 3 의 이름)
모두	(친구 4 의 이름)	(상대 4 의 이름)
너희들	(친구 5 의 이름)	(상대 5 의 이름)

도면6

<캐릭터의 성격을 판단하여 분류되는 워드가
변화하는 예 : 적과 조우한 경우 >

a 완고할 것 같은 캐릭터

「훗! 송사리가 나타났구만 . . .」
「너희들 뒤에서 구경하고 있어, 내가 전부 죽여 주겠어」
「아얏! 100배로 갚아주겠어 . . .」
「음! . . . 당했다 . . .」
「미안, 너에게 빚을 졌구나 . . .」

b 연약할 것 같은 캐릭터

「앗 . . . 적이다 . . .」
「무서워요 모두 도와줘요」
「아야 . . . 그만둬줘! . . .」
「아 . . . 죽어버렸다 . . .」
「고마워, 도와줘서 . . .」

c 우쭐대는 캐릭터

「훗 . . . 너희들 따원 적이 아니야 . . .」
「이칼에 죽어줬으면 좋겠어! . . .」
「웃! 제법이구만 . . .」
「웃! 저세상에서 기다리겠어」
「감사하다는 말은 않겠어! . . .」

도면7

a <전투시의 정형문으로 남성을 판단한 경우>

「적이 있다! 조심해라! . . .」
「너무 강하다! 피하자! . . .」
「포위됐다! 누군가 도와줘라! . . .」
「죽어 버렸다! 누군가 되살려줘라! . . .」
「유도할테니 엄호해 달라 . . .」
「아직 적이 남아있다 . . .」

b <전투시의 정형문으로 여성을 판단한 경우>

「적이 있어요, 조심해요 . . .」
「강해요 . . . 모두피해요 . . .」
「포위됐어요 . . . 누군가 도와줘요 . . .」
「죽어 버렸다, 누군가 부활시켜 주지 않을래요? . . .」
「내가 유인할께요, 뒤에서 엄호해요 . . .」
「아직 적이 남아 있어요 . . .」

도면8

<제2 문형의 문장을 작성하는 경우, 대상자의 성별을 판단하여 분류되는 보어가 변화되는 예>

일본어	영어	스페인어:남성	스페인어:여성
나쁘다	bad	malo	mala
아름답다	beautiful	guapo	guapa
초보자	beginner	principiante	principianta
혼란 상태	confused	confudido	confundida
귀엽다	cute	majo	maja
죽었다	dead	muerto	muerta
경험자	expert	experto	experta

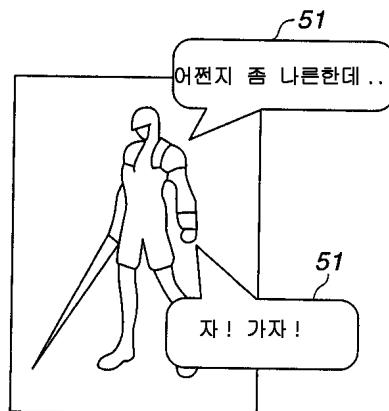
도면9



도면10



도면11



도면12



도면13

일본어로부터 스페인어의 경우

〈송신측〉

너

귀엽다

〈수신측〉

Tú

eres

maja!

[판단 : 너 = 플레이어 B = 여성 여성명사에 따른 보어를 선택]

스페인어로부터 일본어의 경우

〈송신측〉

Tú

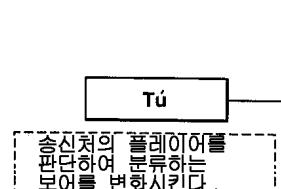
eres genial

〈수신측〉

너

멋있다

[판단 : 너 = 플레이어 A = 남성 남성명사에 따른 보어를 선택]



majo	남성의 단수형용 보어
maja	여성의 단수형용 보어
majos	남성의 복수형용 보어
majas	여성의 복수형용 보어

도면14



도면15



도면16



도면17

