

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-203987

(P2015-203987A)

(43) 公開日 平成27年11月16日 (2015. 11. 16)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06F 13/00 (2006.01)	G06F 13/00 650B	5B084
G06F 3/048 (2013.01)	G06F 3/048 651B	5E555
	G06F 3/048 651A	

審査請求 未請求 請求項の数 14 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2014-83188 (P2014-83188)	(71) 出願人	506113602 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 東京都港区赤坂九丁目7番2号
(22) 出願日	平成26年4月14日 (2014. 4. 14)	(74) 代理人	110000154 特許業務法人はるか国際特許事務所
		(72) 発明者	海老原 央 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	餘吾 澄枝 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	五十嵐 史郎 東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内 最終頁に続く

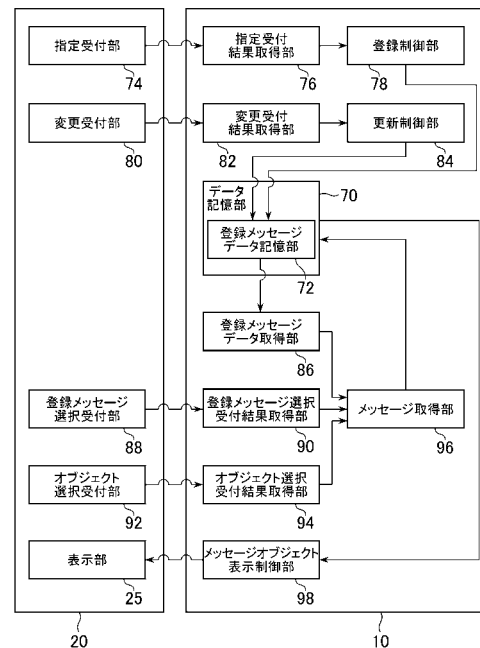
(54) 【発明の名称】 メッセージ入力受付装置、メッセージシステム、及びプログラム

(57) 【要約】

【課題】メッセージの内容に関する柔軟性を担保しつつ、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能なメッセージ入力受付装置を提供すること。

【解決手段】登録メッセージデータ記憶部(72)は、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する。オブジェクト選択受付結果取得部(94)は、画面に表示されるオブジェクトの選択を受け付けるオブジェクト選択受付部(88)の受付結果を取得する。メッセージ取得部(96)は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、オブジェクト関連登録メッセージの所定位置に挿入する又は所定部分と置換することによって得られるメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段と、

前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段と、

前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段と、

を含むことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記記号列を挿入可能な位置を示す挿入位置情報、又は、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記記号列と置換可能な部分を示す置換部分情報を含み、

前記メッセージ取得手段は、前記記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記挿入位置情報が示す位置に挿入する又は前記置換部分情報が示す部分と置換することによって得られるメッセージを取得する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記オブジェクト関連登録メッセージと、前記記号列を挿入可能な位置又は前記記号列と置換可能な部分と、の指定を前記ユーザから受け付ける指定受付手段の受付結果を取得する指定受付結果取得手段と、

前記ユーザによって指定されたオブジェクト関連登録メッセージを示し、かつ、前記ユーザによって指定された位置を示す前記挿入位置情報又は前記ユーザによって指定された部分を示す前記置換部分情報を含む登録メッセージデータを前記登録メッセージデータ記憶手段に登録するための制御を行う登録制御手段と、を含む、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 4】

請求項 2 又は 3 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記オブジェクト関連登録メッセージと、前記挿入位置情報又は前記置換部分情報と、の変更を前記ユーザから受け付ける変更受付手段の受付結果を取得する変更受付結果取得手段と、

前記変更受付結果取得手段によって取得された受付結果に基づいて、前記登録メッセージ記憶手段に記憶される登録メッセージデータを更新するための制御を行う更新制御手段と、を含む、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは予め登録された複数の登録メッセージを示し、

前記複数の登録メッセージのうちの少なくとも一つは前記オブジェクト関連登録メッセージであり、

前記メッセージ入力受付装置は、前記複数の登録メッセージのうちのいずれかの選択を前記ユーザから受け付ける登録メッセージ選択受付手段の受付結果を取得する登録メッセージ選択受付結果取得手段を含み、

前記メッセージ取得手段は、前記登録メッセージ選択受付結果取得手段によって取得さ

10

20

30

40

50

れた受付結果に基づいて、前記ユーザによって入力されたメッセージを取得し、

前記メッセージ取得手段は、前記ユーザによって前記オブジェクト関連登録メッセージが選択された場合に、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 6】

請求項 5 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記オブジェクト選択受付手段は、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージに対応する種類以外のオブジェクトの選択の受付を制限する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 7】

請求項 5 又は 6 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記オブジェクト選択受付手段は、前記画面に表示されるオブジェクトのうちの、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージに対応する種類のオブジェクトと、前記画面に表示されるオブジェクトのうちの他のオブジェクトとを前記ユーザが区別可能に表示する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 8】

請求項 5 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記登録メッセージ選択受付手段は、前記複数の登録メッセージのうちの、前記ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する前記オブジェクト関連登録メッセージ以外の登録メッセージの選択の受付を制限する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 9】

請求項 5 又は 8 に記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記登録メッセージ選択受付手段は、前記複数の登録メッセージのうちの、前記ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと、前記複数の登録メッセージのうちの他の登録メッセージとを前記ユーザが区別可能に表示する、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記メッセージ入力受付装置は、前記オブジェクト関連登録メッセージの選択を前記ユーザから受け付ける手段の受付結果を取得する手段を含み、

前記メッセージ取得手段は、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得し、

10

20

30

40

50

前記ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージの選択の受付が制限される、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 1 1】

請求項 1 乃至 5 , 1 0 のいずれかに記載のメッセージ入力受付装置において、

前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、

前記メッセージ入力受付装置は、前記オブジェクト関連登録メッセージの選択を前記ユーザから受け付ける手段の受付結果を取得する手段を含み、

前記メッセージ取得手段は、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得し、

前記ユーザが選択可能なオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと、前記複数のメッセージのうちの、前記ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージとが前記ユーザが区別可能に表示される、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 1 2】

請求項 1 乃至 1 1 のいずれかに記載のメッセージ入力受付装置において、

前記メッセージ取得手段によって取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクトを、一又は複数のオブジェクトが表示された画面に表示するための制御を行うメッセージオブジェクト表示制御手段を含み、

前記メッセージオブジェクト表示制御手段は、前記ユーザによって選択されたオブジェクトに関連付けられた記号列を前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られたメッセージを示すメッセージオブジェクトを、当該選択されたオブジェクトに関連付けて表示させるための制御を行う、

ことを特徴とするメッセージ入力受付装置。

【請求項 1 3】

予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段と、

前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段と、

前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段と、

を含むことを特徴とするメッセージシステム。

【請求項 1 4】

予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段、

画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段、及び、

前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段、

10

20

30

40

50

としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はメッセージ入力受付装置、メッセージシステム、及びプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

複数のユーザの間でメッセージを送受信することによってコミュニケーションを図ることが可能なシステムが知られている。例えば、複数のユーザがゲームをプレイしながらメッセージを送受信することによって、それら複数のユーザの間でコミュニケーションを図ることが可能なゲームシステムが知られている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第4637192号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

例えば、ユーザが他のユーザとコミュニケーションを図りながら進めるゲームでは、刻々と変化するゲームの状況に合わせて、素早くメッセージを入力する必要がある。

20

【0005】

従来、上記のようなゲームでは、メッセージの入力方法として、入力フィールドにメッセージを打ち込む方法が採用されている。この入力方法によれば、現在の状況に合った内容のメッセージを入力することが可能であるが、その都度メッセージを打ち込む必要があるため、メッセージの入力に時間がかかってしまう場合があった。その結果、例えば、メッセージを入力している間にゲームの状況が変化してしまい、入力されたメッセージの内容と現在の状況とが合っていない事態が生じてしまう場合があった。

【0006】

また、上記のようなゲームでは、メッセージの入力方法として、予め登録されたメッセージを選択することによってメッセージを入力する方法も採用されている。この入力方法によれば、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能であるが、予め決められた内容のメッセージしか選択することができないため、メッセージの内容に柔軟性がなくなり、現在の状況に合った内容のメッセージを入力できない場合があった。すなわち、現在の状況に合った内容のメッセージが予め登録されていない場合には、現在の状況に合った内容のメッセージを入力することができなかった。

30

【0007】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、メッセージの内容に関する柔軟性を担保しつつ、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能なメッセージ入力受付装置、メッセージシステム、及びプログラムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

40

【0008】

上記課題を解決するために、本発明に係るメッセージ入力受付装置は、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段と、前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段と、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユ

50

ーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段と、を含む。

【0009】

また、本発明に係るメッセージシステムは、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段と、前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段と、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段と、を含む。

10

【0010】

また、本発明に係るプログラムは、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段、画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段、及び、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段、としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

20

【0011】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】メッセージシステムの全体構成の一例を示す図である。

30

【図2】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図3】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図7】一覧画面の一例を示す図である。

【図8】登録画面の一例を示す図である。

【図9】メッセージシステムの機能ブロック図である。

【図10】登録メッセージテーブルの一例を示す図である。

【図11】オブジェクトテーブルの一例を示す図である。

40

【図12】メッセージテーブルの一例を示す図である。

【図13】メッセージシステムで実行される処理の一例を示す図である。

【図14】メッセージシステムで実行される他の処理の一例を示す図である。

【図15】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図16】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図17】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図18】メッセージシステムの機能ブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の実施形態の例について図面に基づき詳細に説明する。

50

【 0 0 1 4 】

図 1 は、本発明の実施形態に係るメッセージシステムの全体構成を示す図である。メッセージシステムは、複数のユーザの間におけるメッセージの送受信を制御することによって、複数のユーザが参加するチャットを実現する。図 1 に示すように、メッセージシステム 1 はサーバ 1 0 及び複数の端末 2 0 を含む。サーバ 1 0 及び各端末 2 0 は通信ネットワーク 2 を介して互いにデータを送受信することが可能である。

【 0 0 1 5 】

サーバ 1 0 はサーバコンピュータによって実現される。図 1 に示すように、サーバ 1 0 は制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 を含む。制御部 1 1 は一又は複数のマイクロプロセッサ等を含み、オペレーティングシステムやその他のプログラムに従って処理を実行する。記憶部 1 2 は、主記憶部（例えば、RAM）及び補助記憶部（例えば、ハードディスクドライブ又はソリッドステートドライブ）を含む。通信部 1 3 は、通信ネットワーク 2 を介してデータ通信を行うためのものである。

10

【 0 0 1 6 】

端末 2 0 は、ユーザが操作するコンピュータである。端末 2 0 は、例えば、携帯電話機（スマートフォンを含む）、携帯情報端末（タブレット型コンピュータを含む）、デスクトップ型コンピュータ、ラップトップ型コンピュータ、又はゲーム機（家庭用ゲーム機、又はアミューズメント施設等に設置される業務用ゲーム機を含む）によって実現される。図 1 に示すように、端末 2 0 は制御部 2 1、記憶部 2 2、通信部 2 3、操作部 2 4、及び表示部 2 5 を含む。

20

【 0 0 1 7 】

制御部 2 1、記憶部 2 2、及び通信部 2 3 はサーバ 1 0 の制御部 1 1、記憶部 1 2、及び通信部 1 3 と同様である。操作部 2 4 は入力デバイスであり、例えば、タッチパネル等のポインティングデバイスである。表示部 2 5 は、例えば、液晶表示パネル又は有機 EL ディスプレイ等であり、制御部 2 1 の指示に従って各種画像を表示する。

【 0 0 1 8 】

記憶部 1 2 又は記憶部 2 2 に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、例えば、通信ネットワーク 2 を介してサーバ 1 0 又は端末 2 0 に供給される。なお、サーバ 1 0 又は端末 2 0 は、コンピュータで読み取り可能な情報記憶媒体（例えば、メモリカード又は光ディスク）に記憶されたプログラム又はデータを読み取るための構成要素を含むようにしてもよい。そして、情報記憶媒体を介してプログラムやデータがサーバ 1 0 又は端末 2 0 に供給されるようにしてもよい。また、記憶部 1 2 又は記憶部 2 2 に記憶されるものとして説明するプログラムやデータは、通信ネットワーク 2 を介してサーバ 1 0 又は端末 2 0 からアクセス可能な装置の記憶部に記憶されていてもよい。

30

【 0 0 1 9 】

次に、メッセージシステム 1 において実行されるチャットについて説明する。ここでは、ゲームをプレイする 4 人のユーザが共通の敵を倒すために協力しながらチャットを行う場面を例に挙げて説明する。なお、ここでは、これら 4 人のユーザを、それぞれユーザ A、B、C、D と記載し、特にユーザ A ~ D を区別する必要がないときは、単に「ユーザ」と記載する。なお、ここでの「ユーザ」とは、メッセージを入力する人（端末 2 0 を操作する人）であり、ゲームのプレイヤーともいえる。

40

【 0 0 2 0 】

図 2 は、端末 2 0 の表示部 2 5 に表示されるゲーム画面の一例を示す図である。ここでは、ユーザ A の端末 2 0 に表示されるゲーム画面について説明する。なお、端末 2 0 は、表示部 2 5 の上に重ねて設けられるタッチパネルを備えていて、ユーザがゲーム画面に表示されるオブジェクト上に指を接触させることによって、ゲーム画面に表示されるオブジェクトを選択できるようになっていることとして説明する。

【 0 0 2 1 】

図 2 に示すように、ゲーム画面 3 0 には、実行中のゲームの様子を示すゲーム画像が表示される。図 2 に示すゲーム画面 3 0 には、ユーザ A、B、C、D の共通の敵を表す敵オ

50

プロジェクト 3 2 が表示されている。敵オブジェクト 3 2 は敵を表す画像である。

【 0 0 2 2 】

またゲーム画面 3 0 には、ユーザ A , B , C , D をそれぞれ表すユーザオブジェクト 3 4 A , 3 4 B , 3 4 C , 3 4 D が表示されている。ユーザオブジェクト 3 4 A ~ 3 4 D はユーザ A ~ D をそれぞれ表すアバタ画像である。なお以下では、ユーザオブジェクト 3 4 A ~ 3 4 D を区別する必要がない場合に単に「ユーザオブジェクト 3 4」と記載する。

【 0 0 2 3 】

またゲーム画面 3 0 には、アイテム X , Y , Z をそれぞれ表すアイテムオブジェクト 3 6 X , 3 6 Y , 3 6 Z が表示されている。アイテムオブジェクト 3 6 X ~ 3 6 Z はアイテム X ~ Z をそれぞれ表す画像である。なお以下では、アイテムオブジェクト 3 6 X ~ 3 6 Z を区別する必要がない場合に単に「アイテムオブジェクト 3 6」と記載する。

10

【 0 0 2 4 】

なお、「アイテム」とはゲームにおいて使用されるものである。「アイテム」とはゲームにおいて使用された場合に所定の効果を生じさせるものである。例えば、「アイテム」は、敵との戦闘をユーザが有利に進めることができるようにするためのものである。例えば、敵にダメージを与えるためのアイテムや、ユーザが受けたダメージを回復するためのアイテム、敵の能力（攻撃力又は防御力等）を低下させるアイテム、又はユーザの能力（攻撃力又は防御力等）を向上させるアイテムが存在する。ユーザはアイテムオブジェクト 3 6 を選択することによって、アイテムを使用することができる。

【 0 0 2 5 】

またゲーム画面 3 0 には攻撃アイコン 3 8 が表示されている。攻撃アイコン 3 8 は敵への攻撃を指示するためのアイコンである。例えば、本実施形態では、敵を攻撃する場合にユーザは攻撃対象の部位を選択する。例えば、頭部、左腕、又は右腕を攻撃対象の部位として選択できるようになっている。すなわち、ユーザが攻撃アイコン 3 8 を選択した後で敵の頭部、左腕、又は右腕のいずれかを攻撃対象の部位として選択すると、選択された部位に対する攻撃が実行される。例えば、図 2 に示すゲーム画面 3 0 では、敵が左手で武器を持っており、右手で盾を持っている。このため、例えば、敵の左腕を攻撃することによって敵の攻撃力を低下させることができ、敵の右腕を攻撃することによって敵の防御力を低下させることができる。また例えば、敵の頭部に与えられたダメージが所定値に達すると、敵が退治されたことになる。

20

30

【 0 0 2 6 】

さらにゲーム画面 3 0 にはチャットアイコン 4 0 が表示されている。チャットアイコン 4 0 は発言を行うためのアイコンである。すなわち、チャットアイコン 4 0 は、他のユーザへのメッセージを入力するためのアイコンである。

【 0 0 2 7 】

なお、「メッセージ」はユーザが操作する端末間で伝達される情報であり、例えば、ユーザにより入力又は指定された、記号列、動画像、音声、又はこれらの組み合わせ等のことである。ここで、「記号列」とは、文字列（例えば、顔文字、アスキーアート、又はユーザ同士でのみ通じる暗号等を構成するプラスマイナス等も含む）、画像、又はこれらの組み合わせを含む意味である。また、「記号列」は長さが「1」である記号列も含む。

40

【 0 0 2 8 】

チャットアイコン 4 0 がユーザによって選択された場合、他のユーザへのメッセージの候補として、予め登録されたメッセージ（以下「登録メッセージ」と記載する。）が表示される。図 3 はこの場合のゲーム画面 3 0 の一例を示す。図 3 に示すゲーム画面 3 0 には、複数の登録メッセージをそれぞれ表す複数の登録メッセージオブジェクト 4 2 A , 4 2 B , 4 2 C , 4 2 D , 4 2 E , 4 2 F が表示されている。ユーザは登録メッセージオブジェクト 4 2 A ~ 4 2 F のいずれかを選択することによって、他のユーザへのメッセージを入力することができる。なお以下では、登録メッセージオブジェクト 4 2 A ~ 4 2 F を区別する必要がない場合に単に「登録メッセージオブジェクト 4 2」と記載する。

【 0 0 2 9 】

50

ところで、本実施形態では、ある対象（例えば攻撃対象の部位、アイテム、又はユーザ等）に関するメッセージを当該対象を具体的に特定しない状態で登録しておくことが可能になっている。例えば、ある行動（例えば、敵への攻撃、アイテムの使用、特殊技の使用、又は魔法の使用等）を他のユーザに促すメッセージや、ある行動を行うことを他のユーザに伝えるメッセージを、当該行動の対象（例えば、攻撃対象の部位、使用するアイテム、使用する特殊技、又は使用する魔法等）を具体的に特定しない状態で登録しておくことが可能である。また例えば、あるユーザへの挨拶又は御礼等を示すメッセージを相手のユーザを具体的に特定しない状態で登録しておくことが可能になっている。

【0030】

例えば、本実施形態では、タグを含んだメッセージを登録メッセージとして登録できるようになっている。図3に示す例の場合、例えば<部位>、<アイテム>、<ユーザ>のタグが登録メッセージに含まれている。

10

【0031】

例えば、登録メッセージオブジェクト42Aが表す登録メッセージには<部位>タグが含まれている。この登録メッセージは、ある部位への攻撃を行うことを他のユーザに呼びかける内容のメッセージであるが、攻撃対象の部位を示す部分が<部位>タグになっており、攻撃対象の部位が具体的に指定されていない状態になっている。後述するように、<部位>タグはいずれかの部位の名称に置き換えられる部分を示している。なお、<部位>タグが示す位置には、いずれかの部位の名称が挿入されることになるため、<部位>タグは、いずれかの部位の名称が挿入される位置を示しているということもできる。

20

【0032】

また例えば、登録メッセージオブジェクト42Cが表す登録メッセージには<アイテム>タグが含まれている。この登録メッセージは、あるアイテムを使用することを他のユーザに伝える内容のメッセージであるが、使用するアイテムを示す部分が<アイテム>タグになっており、使用するアイテムが具体的に指定されていない状態になっている。後述するように、<アイテム>タグはいずれかのアイテムの名称に置き換えられる部分を示している。なお、<アイテム>タグが示す位置には、いずれかのアイテムの名称が挿入されることになるため、<アイテム>タグは、いずれかのアイテムの名称が挿入される位置を示しているということもできる。

【0033】

また例えば、登録メッセージオブジェクト42Eが表す登録メッセージには<ユーザ>タグが含まれている。この登録メッセージは、あるユーザへのメッセージ（挨拶）であるが、相手のユーザを示す部分が<ユーザ>タグになっており、相手のユーザが具体的に指定されていない状態になっている。後述するように、<ユーザ>タグはいずれかのユーザの名称に置き換えられる部分を示している。なお、<ユーザ>タグが示す位置には、いずれかのユーザの名称が挿入されることになるため、<ユーザ>タグは、いずれかのユーザの名称が挿入される位置を示しているということもできる。

30

【0034】

タグの例は上記に説明した例に限られない。例えば、特殊技又は魔法を示すタグを登録メッセージに含めるようにしてもよい。なお、上記に説明したようなタグを含まないメッセージを登録メッセージとして登録することも可能である（登録メッセージオブジェクト42F参照）。

40

【0035】

図4は、タグを含む登録メッセージを表す登録メッセージオブジェクト42がユーザによって選択された場合のゲーム画面30の一例を示す。なお、図4は、登録メッセージオブジェクト42Aが選択された場合のゲーム画面30の一例を示している。先述のように、登録メッセージオブジェクト42Aが表す登録メッセージは<部位>タグを含んでおり、攻撃対象の部位が具体的に指定されていない状態になっている。このため、この場合、攻撃対象の部位の選択がユーザに要求される。

【0036】

50

この場合のゲーム画面30には、ユーザが攻撃対象として選択可能な部位を示すマーカが表示される。図4は、敵の頭部、左腕、右腕のいずれかを攻撃対象として選択できる場合を示している。このため、図4に示すゲーム画面30では、頭部を表す部位オブジェクト33A、左腕を表す部位オブジェクト33B、及び右腕を表す部位オブジェクト33Cにそれぞれ関連付けてマーカ44A、44B、44Cが表示されている。なお、部位オブジェクト33A～33Cは敵の頭部、左腕、右腕をそれぞれ表す画像である。また以下では、部位オブジェクト33A～33Cを区別する必要がない場合に単に「部位オブジェクト33」と記載し、マーカ44A～44Cを区別する必要がない場合に単に「マーカ44」と記載する。

【0037】

なお、登録メッセージオブジェクト42Bが表す登録メッセージも<部位>タグを含んでいるため、登録メッセージオブジェクト42Bが選択された場合にも、図4に示すマーカ44A～44Cが表示される。

【0038】

また、登録メッセージオブジェクト42C、42Dが表す登録メッセージは<アイテム>タグを含んでおり、いずれかのアイテムが具体的に指定されていない状態になっている。このため、登録メッセージオブジェクト42C又は42Dが選択された場合には、アイテムの選択がユーザに要求される。すなわち、アイテムオブジェクト36X～36Zにそれぞれ関連付けてマーカ44が表示される。

【0039】

また、登録メッセージオブジェクト42Eが表す登録メッセージは<ユーザ>タグを含んでおり、いずれかのユーザが具体的に指定されていない状態になっている。このため、登録メッセージオブジェクト42Eが選択された場合には、ユーザの選択がユーザに要求される。すなわち、ユーザオブジェクト34A～34Dにそれぞれ関連付けてマーカ44が表示される。

【0040】

図4に示すゲーム画面30において、ユーザはマーカ44A～44Cのいずれかを選択することによって、いずれかの部位オブジェクト33を選択する。図5は、マーカ44A～44Cのいずれかが選択された場合のゲーム画面30の一例を示す。なお、図5は、マーカ44Bが選択された場合（すなわち、左腕を表す部位オブジェクト33Bが選択された場合）のゲーム画面30の一例を示している。

【0041】

図5に示すように、この場合のゲーム画面30には送信アイコン46が表示される。送信アイコン46がユーザによって選択された場合、登録メッセージオブジェクト42Aが表す登録メッセージに含まれる<部位>タグを部位オブジェクト38Bの名称（左腕）に置換することによって得られるメッセージがユーザによって入力されたと判断される。すなわち、「左腕を攻撃しよう」とのメッセージがユーザによって入力されたと判断される。なお、マーカ44Bが選択された場合に、送信アイコン46を表示することなく、「左腕を攻撃しよう」とのメッセージがユーザによって入力されたと判断されるようにしてもよい。

【0042】

「左腕を攻撃しよう」とのメッセージがユーザによって入力されたと判断された場合、図6に示すように、当該メッセージを表すメッセージオブジェクト48がゲーム画面30に表示される。メッセージオブジェクト48はユーザA、B、C、Dの各々の端末20において表示される。

【0043】

メッセージオブジェクト48は、メッセージを入力したユーザAを表すユーザオブジェクト34Aに関連付けて表示される。例えば図6に示す例では、メッセージオブジェクト48は、メッセージを吹き出し内に含む吹き出し画像になっている。メッセージオブジェクト48は、ユーザAを表すユーザオブジェクト34Aから吹き出しが伸びるように表示

10

20

30

40

50

されている。これによって、ユーザ A が入力したメッセージであることを識別できるようになっている。

【0044】

なお、メッセージオブジェクト 48 は、図 6 に示すように 2 次元で表されるものではなく、仮想空間内で 3 次元で表されるものであってもよい。

【0045】

以上のように、メッセージシステム 1 では、ユーザが現在の状況に合った内容のメッセージを入力できるようになっている。例えば、敵の左腕を攻撃すべき状況において、ユーザは敵の左腕への攻撃を他のユーザに呼びかける内容のメッセージを入力できるようになっている。

10

【0046】

またメッセージシステム 1 では、ユーザが登録メッセージ及びオブジェクトを選択することによって、上記のような現在の状況に合ったメッセージを入力できるようになっている。例えば、ユーザは登録メッセージオブジェクト 42 A 及び部位オブジェクト 33 B (マーカ 44 B) を選択することによって、敵の左腕への攻撃を他のユーザに呼びかける内容のメッセージを入力できるようになっている。つまり、ユーザはその都度メッセージを打ち込むことなく、上記のようなメッセージを入力できるようになっている。

【0047】

すなわち、メッセージシステム 1 によれば、メッセージの内容に関する柔軟性を担保しつつ、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能になっている。

20

【0048】

なお、以上に説明した登録メッセージはユーザごとに設定されるようになっている。すなわち、メッセージシステム 1 では、以上に説明したような登録メッセージをユーザが任意に設定できるようになっている。ここで、登録メッセージを設定するためにユーザが行う手順について説明しておく。

【0049】

図 7 は登録メッセージの一覧を示す一覧画面の一例を示す。図 7 に示す一覧画面 50 は、例えばユーザが所定操作を行った場合に端末 20 の表示部 25 に表示される。図 7 に示すように、一覧画面 50 には登録メッセージの一覧が表示される。また、各登録メッセージに関連付けて設定アイコン 52 A , 52 B , 52 C , 52 D , 52 E , 52 F が表示される。ユーザは設定アイコン 52 A ~ 52 F のいずれかを選択することによって、一覧画面 50 に表示される登録メッセージのうちのいずれかを選択する。なお以下では、設定アイコン 52 A ~ 52 F を区別する必要がない場合に単に「設定アイコン 52」と記載する。

30

【0050】

一覧画面 50 に表示される登録メッセージのうちのいずれかが選択された場合、登録メッセージを登録するための登録画面が表示される。図 8 が登録画面の一例を示す。図 8 に示す登録画面 60 にはフィールド 62 が表示されている。フィールド 62 は、ユーザがメッセージを入力するためのフィールドである。

【0051】

また、図 8 に示す登録画面 60 には仮想キーボード 64 が表示されている。仮想キーボード 64 は、記号 (例えば文字) をフィールド 62 に入力するための仮想的なキーボード (ソフトウェアキーボード) である。なお、記号を入力するためのユーザインタフェースは仮想キーボード 64 に限られず、記号を入力するためのユーザインタフェースとしては種々のユーザインタフェースを採用することができる。

40

【0052】

また、図 8 に示す登録画面 60 にはタグアイコン 66 A , 66 B , 66 C が表示されている。例えば、タグアイコン 66 A は < 部位 > タグに対応するアイコンである。タグアイコン 66 A は < 部位 > タグをメッセージに含めるために用いられる。ユーザはタグアイコン 66 A をフィールド 62 にドラッグアンドドロップすることによって、< 部位 > タグを

50

メッセージ内に設定することができる。すなわち、ユーザがタグアイコン 66A に接触するようにしてタッチパネルに指を接触させ、指をタッチパネルに接触させた状態のまま指をフィールド 62 まで移動させ、指をタッチパネルから離すと、< 部位 > タグがメッセージの一部として設定される。

【 0053 】

また例えば、タグアイコン 66B は < ユーザ > タグに対応するアイコンである。タグアイコン 66B は < ユーザ > タグをメッセージに含めるために用いられる。また、タグアイコン 66C は < アイテム > タグに対応するアイコンである。タグアイコン 66C は < アイテム > タグをメッセージに含めるために用いられる。

【 0054 】

なお、タグを入力するためのユーザインタフェースは上記の例に限られない。タグを入力するためのユーザインタフェースとして種々のユーザインタフェースを採用することができる。例えば、ユーザが仮想キーボード 64 を用いてタグを入力するようにしてもよい。

【 0055 】

また、図 8 に示す登録画面 60 には登録アイコン 68 が表示されている。登録アイコン 68 が選択されると、フィールド 62 に入力されたメッセージが登録される。すなわち、フィールド 62 に入力されたメッセージが登録メッセージとして設定される。

【 0056 】

以上のようにして、ユーザは登録メッセージを新たに設定したり、登録メッセージを変更したりすることができる。

【 0057 】

次に、以上に説明したような機能を実現するための構成について説明する。図 9 は、メッセージシステム 1 で実現される機能ブロックを示す機能ブロック図である。

【 0058 】

図 9 に示すように、メッセージシステム 1 はデータ記憶部 70 を含む。例えば、データ記憶部 70 はサーバ 10 の記憶部 12 によって実現される。なお、データ記憶部 70 は、サーバ 10 からアクセス可能な他の装置に含まれる記憶部によって実現されるようにしてもよい。

【 0059 】

データ記憶部 70 は各種データを記憶する。データ記憶部 70 は登録メッセージデータ記憶部 72 を含む。登録メッセージデータ記憶部 72 は登録メッセージデータを記憶する。

【 0060 】

登録メッセージデータは、予め登録された登録メッセージを出力（例えば表示）するために必要なデータである。例えば、登録メッセージデータには、予め登録された複数の登録メッセージの各々を出力するために必要なデータが含まれる。また例えば、複数の登録メッセージには、少なくとも一つのオブジェクト関連登録メッセージが含まれる。

【 0061 】

「オブジェクト関連登録メッセージ」とは、オブジェクトに関連する内容の登録メッセージである。すなわち、オブジェクト関連登録メッセージは、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定された登録メッセージである。また、「オブジェクト」とはユーザの選択の対象となるものである。また、「オブジェクト」は画面に表示されるものである。また、「所定位置」とは、例えば、オブジェクト関連登録メッセージごとに定められる位置であってもよいし、固定の位置（例えば、オブジェクト関連登録メッセージの先頭位置又は末尾位置等）であってもよい。同様に、「所定部分」とは、例えば、オブジェクト関連登録メッセージごとに定められる部分であってもよいし、固定の部分（例えば、オブジェクト関連登録メッセージの先頭部分又は末尾部分等）であってもよい。

【 0062 】

10

20

30

40

50

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、部位オブジェクト 3 3、ユーザオブジェクト 3 4、又はアイテムオブジェクト 3 6 が「オブジェクト」に相当する。また例えば、<部位>タグ、<アイテム>タグ、又は<ユーザ>タグを含む登録メッセージが「オブジェクト関連登録メッセージ」に相当する。すなわち、登録メッセージオブジェクト 4 2 A ~ 4 2 E の各々が示す登録メッセージが「オブジェクト関連登録メッセージ」に相当する。

【 0 0 6 3 】

また例えば、登録メッセージデータには挿入位置情報又は置換部分情報が含まれる。また例えば、登録メッセージデータにはオブジェクト種類情報が含まれる。

【 0 0 6 4 】

「挿入位置情報」とは、オブジェクト関連登録メッセージのうちの、オブジェクトに関する記号列を挿入することが可能な位置（以下「挿入位置」と記載する。）を示す情報である。なお、この場合、挿入位置情報が示す位置が上記の「所定位置」に相当する。例えば、「挿入位置情報」は、オブジェクト関連登録メッセージ内の上記挿入位置に埋め込まれたタグ情報である。また例えば、「挿入位置情報」は、上記挿入位置がオブジェクト関連登録メッセージの先頭（又は末尾）から何文字目であることを示す情報であってもよい。例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、<部位>タグ、<アイテム>タグ、又は<ユーザ>タグが「挿入位置情報」に相当する。

10

【 0 0 6 5 】

「置換部分情報」とは、オブジェクト関連登録メッセージのうちの、オブジェクトに関する記号列と置換することが可能な部分（以下「置換部分」と記載する。）を示す置換部分情報が含まれる。なお、この場合、置換部分情報が示す部分が上記の「所定部分」に相当する。例えば、「置換部分情報」は、オブジェクト関連登録メッセージ内の上記置換部分に埋め込まれたタグ情報である。また例えば、「置換可能部分情報」は、上記置換部分がオブジェクト関連登録メッセージの先頭（又は末尾）から何文字目から何文字目までの部分であることを示す情報であってもよい。例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、<部位>タグ、<アイテム>タグ、又は<ユーザ>タグが「置換部分情報」に相当する。

20

【 0 0 6 6 】

「オブジェクト種類情報」とは、オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能な情報である。「オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類」とは、オブジェクト関連登録メッセージの内容に合っているオブジェクトの種類である。言い換えれば、「オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類」とは、オブジェクト関連登録メッセージの内容に関連しているオブジェクトの種類、オブジェクト関連登録メッセージの内容で想定されているオブジェクトの種類、又はオブジェクト関連登録メッセージにおいて言及されているオブジェクトの種類である。

30

【 0 0 6 7 】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、登録メッセージオブジェクト 4 2 A , 4 2 B が示す登録メッセージに対応するオブジェクトの種類は「部位」である。また、登録メッセージオブジェクト 4 2 C , 4 2 D が示す登録メッセージに対応するオブジェクトの種類は「アイテム」であり、登録メッセージオブジェクト 4 2 E が示す登録メッセージに対応するオブジェクトの種類は「ユーザ」である。また、図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、<部位>タグ、<アイテム>タグ、又は<ユーザ>タグが「オブジェクト種類情報」に相当する。

40

【 0 0 6 8 】

図 1 0 ~ 図 1 2 はデータ記憶部 7 0（登録メッセージデータ記憶部 7 2）に記憶されるデータの一例を示す。

【 0 0 6 9 】

図 1 0 は登録メッセージテーブルを示す。登録メッセージテーブルは各ユーザの登録メッセージの一覧を示すデータである。登録メッセージテーブルは「登録メッセージ ID」、「登録者」、及び「登録メッセージ」フィールドを含む。

【 0 0 7 0 】

50

「登録メッセージID」フィールドは登録メッセージを一意に識別する情報を示す。「登録者」フィールドは登録メッセージを登録したユーザを示す。登録メッセージを登録したユーザのユーザIDが「登録者」フィールドに登録される。「登録メッセージ」フィールドは登録メッセージの内容を示す。

【0071】

図11はオブジェクトテーブルを示す。オブジェクトテーブルは、ゲームにおいてユーザが選択可能なオブジェクトの一覧を示すデータである。言い換えれば、オブジェクトテーブルは、画面に表示され得るオブジェクトの一覧を示すデータである。オブジェクトテーブルは「オブジェクトID」、「オブジェクト種類」、及び「オブジェクト名」フィールドを含む。

10

【0072】

「オブジェクトID」フィールドはオブジェクトを一意に識別する情報を示す。「オブジェクト種類」フィールドはオブジェクトの種類を示す。「オブジェクト名」フィールドはオブジェクトの名称を示す。

【0073】

図12はメッセージテーブルを示す。メッセージテーブルは各ユーザによって入力されたメッセージの一覧を示すデータである。メッセージテーブルは「メッセージID」、「入力者」、「入力日時」、「メッセージ」、及び「関連オブジェクト」フィールドを含む。

【0074】

20

「メッセージID」フィールドは各ユーザによって入力されたメッセージを一意に識別する情報を示す。「入力者」フィールドはメッセージを入力したユーザを示す。メッセージを入力したユーザのユーザIDが「入力者」フィールドに登録される。「入力日時」フィールドはメッセージが入力された日時を示す。「メッセージ」フィールドはメッセージの内容を示す。

【0075】

「関連オブジェクト」フィールドはメッセージに関連するオブジェクトを示す。例えば、メッセージが、オブジェクトに関する記号列をオブジェクト関連登録メッセージの所定部分と置換することによって生成されたメッセージ（又は、オブジェクトに関する記号列をオブジェクト関連登録メッセージの所定位置に挿入することによって生成されたメッセージ）である場合に、当該オブジェクトを示す情報（オブジェクトID）が「関連オブジェクト」フィールドに登録される。

30

【0076】

図9に示すように、メッセージシステム1は指定受付部74、指定受付結果取得部76、及び登録制御部78を含む。さらに、メッセージシステム1は変更受付部80、変更受付結果取得部82、及び更新制御部84を含む。これらの機能ブロックは登録メッセージの設定（新規登録又は更新）に関する機能ブロックである。例えば、指定受付部74及び変更受付部80は端末20の制御部21及び記憶部22によって実現される。すなわち、例えば、制御部21が記憶部22に記憶されるプログラムを実行することによって、指定受付部74及び変更受付部80が実現される。また例えば、指定受付結果取得部76、登録制御部78、変更受付結果取得部82、及び更新制御部84はサーバ10（メッセージ入力受付装置）の制御部11及び記憶部12によって実現される。すなわち、例えば、制御部11が記憶部12に記憶されるプログラムを実行することによって、指定受付結果取得部76、登録制御部78、変更受付結果取得部82、及び更新制御部84が実現される。

40

【0077】

指定受付部74は、オブジェクト関連登録メッセージと、上記挿入位置又は上記置換部分と、の指定を操作部24を介してユーザから受け付ける。指定受付結果取得部76は指定受付部74の受付結果を取得する。例えば、指定受付部74の受付結果は通信部23を介してサーバ10に送信され、通信部13を介してサーバ10で受信される。そして、指

50

定受付結果取得部 76 は、通信部 13 を介して受信された受付結果を取得する。登録制御部 78 は、ユーザによって指定されたオブジェクト関連登録メッセージを示し、かつ、ユーザによって指定された挿入位置を示す挿入位置情報又はユーザによって指定された置換部分を示す置換部分情報を含む登録メッセージデータを登録メッセージデータ記憶部 72 に登録するための制御を行う。

【0078】

また、変更受付部 80 は、オブジェクト関連登録メッセージと、挿入位置情報又は置換部分情報と、の変更を操作部 24 を介してユーザから受け付ける。変更受付結果取得部 82 は変更受付部 80 の受付結果を取得する。例えば、変更受付部 80 の受付結果は通信部 23 を介してサーバ 10 に送信され、通信部 13 を介してサーバ 10 で受信される。そして、変更受付結果取得部 82 は、通信部 13 を介して受信された受付結果を取得する。更新制御部 84 は、変更受付部 80 の受付結果に基づいて、登録メッセージデータ記憶部 72 に記憶される登録メッセージデータを更新するための制御を行う。

10

【0079】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例では、指定受付部 74 は登録画面 60 を表示部 25 に表示することによって、オブジェクト関連登録メッセージと、挿入位置又は置換部分と、の指定を操作部 24 (タッチパネル) を介してユーザから受け付ける。そして、登録画面 60 の登録アイコン 68 が選択された場合に、指定受付部 74 は、登録画面 60 のフィールド 62 に入力されたメッセージを取得し、当該メッセージを示すデータを受付結果としてサーバ 10 に通信部 23 を介して送信する。指定受付結果取得部 76 は、端末 20 (指定受付部 74) によって送信された上記データを通信部 13 を介して取得する。登録制御部 78 は、取得されたデータが示すメッセージを登録メッセージデータに登録する。変更受付部 80、変更受付結果取得部 82、及び更新制御部 84 の動作も指定受付部 74、指定受付結果取得部 76、及び登録制御部 78 と基本的に同様である。

20

【0080】

図 9 に示すように、メッセージシステム 1 は登録メッセージデータ取得部 86、登録メッセージ選択受付部 88、登録メッセージ選択受付結果取得部 90、オブジェクト選択受付部 92、オブジェクト選択受付結果取得部 94、及びメッセージ取得部 96 を含む。これらの機能ブロックは、メッセージの入力の受付に関する機能ブロックである。例えば、登録メッセージ選択受付部 88 及びオブジェクト選択受付部 92 は端末 20 の制御部 21 及び記憶部 22 によって実現される。すなわち、例えば、制御部 21 が記憶部 22 に記憶されるプログラムを実行することによって、登録メッセージ選択受付部 88 及びオブジェクト選択受付部 92 が実現される。また例えば、登録メッセージデータ取得部 86、登録メッセージ選択受付結果取得部 90、オブジェクト選択受付結果取得部 94、及びメッセージ取得部 96 はサーバ 10 (メッセージ入力受付装置) の制御部 11 及び記憶部 12 によって実現される。すなわち、例えば、制御部 11 が記憶部 12 に記憶されるプログラムを実行することによって、登録メッセージデータ取得部 86、登録メッセージ選択受付結果取得部 90、オブジェクト選択受付結果取得部 94、及びメッセージ取得部 96 が実現される。

30

【0081】

登録メッセージ選択受付部 88 は、複数の登録メッセージのうちのいずれかの選択を操作部 24 を介してユーザから受け付ける。登録メッセージ選択受付結果取得部 90 は、登録メッセージ選択受付部 88 の受付結果を取得する。例えば、登録メッセージ選択受付部 88 の受付結果は通信部 23 を介してサーバ 10 に送信され、通信部 13 を介してサーバ 10 で受信される。そして、登録メッセージ選択受付結果取得部 90 は受信された受付結果を取得する。

40

【0082】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、登録メッセージ選択受付部 88 は、複数の登録メッセージをそれぞれ示す複数の登録メッセージオブジェクト 42 をゲーム画面 30 に表示することによって、複数の登録メッセージのうちのいずれかの選択を操作部 24 (タッチ

50

パネル)を介してユーザから受け付ける。そして、登録メッセージ選択受付部88は、ユーザによって選択された登録メッセージを示すデータを受付結果としてサーバ10に通信部23を介して送信する。登録メッセージ選択受付結果取得部90は、端末20(登録メッセージ選択受付部88)によって送信された上記データを通信部13を介して取得する。

【0083】

オブジェクト選択受付部92は、画面に表示されるオブジェクトの選択を操作部24を介してユーザから受け付ける。なお、オブジェクト選択受付部92は、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージに対応する種類以外のオブジェクトの選択の受付を制限するようにしてもよい。

10

【0084】

「オブジェクト関連登録メッセージに対応する種類」とは、先述したように、例えば、オブジェクト関連登録メッセージの内容に合っているオブジェクトの種類である。

【0085】

「オブジェクトの選択の受付を制限する」とは、例えば、オブジェクトを選択できない状態に設定することである。例えば、「オブジェクトの選択の受付を制限する」とは、オブジェクトを画面に表示しないことによって、オブジェクトを選択できない状態に設定することであってもよい。なお、「オブジェクトの選択の受付を制限する」とは、例えば、ユーザによってオブジェクトが選択されたとしても装置(コンピュータ)側で選択の受付を拒否したり、選択自体を無効にしたりすることであってもよい。例えば、「オブジェクトの選択の受付を制限する」とは、ユーザによってオブジェクトが選択された場合に、当該オブジェクトを選択できない旨の警告を表示することであってもよい。

20

【0086】

また、オブジェクト選択受付部92は、画面に表示されるオブジェクトのうちの、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージに対応する種類のオブジェクトと、画面に表示されるオブジェクトのうちの他のオブジェクトとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。

【0087】

「第1のオブジェクトと第2のオブジェクトとを区別可能に表示する」とは、例えば、第1のオブジェクトと第2のオブジェクトとをユーザが区別できるように表示することである。「第1のオブジェクトと第2のオブジェクトとを区別可能に表示する」ことには、例えば下記に示すようなことが含まれる。

30

(a) 第1のオブジェクトと第2のオブジェクトの一方のみに関連付けて所定画像(例えばマーカ又は枠等)を表示し、他方に関連付けて所定画像を表示しない。

(b) 第1のオブジェクトに関連付けて表示される所定画像(例えばマーカ又は枠等)の表示態様(色、明るさ、大きさ、形状、種類、又は線の種類等)を第2のオブジェクトに関連付けて表示される所定画像の表示態様と変える。

(c) 第1のオブジェクト自体の表示態様(色又は明るさ等)を第2のオブジェクト自体の表示態様と変える。

(d) 第1のオブジェクトを第1の所定領域内に表示し、第2のオブジェクトを、第1の所定領域とは異なる第2の所定領域内に表示する。

40

(e) 第1のオブジェクトと第2のオブジェクトとが表示順位に従って表示される場合において、第1のオブジェクトの表示順位を第2のオブジェクトの表示順位よりも高く設定する。

【0088】

例えば図2~図8に示した例の場合、オブジェクト選択受付部92は、ゲーム画面30に表示される複数のオブジェクトの各々に関連付けてマーカ44を表示することによって、複数のオブジェクトのいずれかの選択を操作部24(タッチパネル)を介して受け付ける。

【0089】

50

ここで、登録メッセージオブジェクト 4 2 A 又は 4 2 B がユーザによって選択された場合を想定する。登録メッセージオブジェクト 4 2 A , 4 2 B が示す登録メッセージには < 部位 > タグが含まれており、これらの登録メッセージは敵の部位に関する内容のメッセージである。

【 0 0 9 0 】

この場合、オブジェクト選択受付部 9 2 は、種類が「部位」である部位オブジェクト 3 3 のみに関連付けてマーカ 4 4 を表示し、他の種類のオブジェクト（すなわち、ユーザオブジェクト 3 4 及びアイテムオブジェクト 3 6 ）に関連付けてマーカ 4 4 を表示しない。

【 0 0 9 1 】

このようにすることによって、オブジェクト選択受付部 9 2 は、ユーザによって選択された登録メッセージに対応する種類のオブジェクト（部位オブジェクト 3 3 ）と、他のオブジェクト（ユーザオブジェクト 3 4 及びアイテムオブジェクト 3 6 ）とをユーザが区別可能に表示するようになっている。

10

【 0 0 9 2 】

また、以上のようにすることによって、オブジェクト選択受付部 9 2 は、ユーザによって選択された登録メッセージに対応する種類のオブジェクト（部位オブジェクト 3 3 ）のみを選択できる状態に設定し、他のオブジェクト（ユーザオブジェクト 3 4 及びアイテムオブジェクト 3 6 ）を選択できない状態に設定するようになっている。

【 0 0 9 3 】

なお、登録メッセージオブジェクト 4 2 C 又は 4 2 D がユーザによって選択された場合には、登録メッセージオブジェクト 4 2 C , 4 2 D が示す登録メッセージには < アイテム > タグが含まれており、これらの登録メッセージはアイテムに関する内容のメッセージであるため、オブジェクト選択受付部 9 2 は、種類が「アイテム」であるアイテムオブジェクト 3 6 のみに関連付けてマーカ 4 4 を表示する。

20

【 0 0 9 4 】

また、登録メッセージオブジェクト 4 2 E がユーザによって選択された場合には、登録メッセージオブジェクト 4 2 E が示す登録メッセージには < ユーザ > タグが含まれており、これらの登録メッセージはユーザに関する内容のメッセージであるため、オブジェクト選択受付部 9 2 は、種類が「ユーザ」であるユーザオブジェクト 3 4 のみに関連付けてマーカ 4 4 を表示する。

30

【 0 0 9 5 】

オブジェクト選択受付結果取得部 9 4 は、オブジェクト選択受付部 9 2 の受付結果を取得する。例えば、オブジェクト選択受付部 9 2 の受付結果は通信部 2 3 を介してサーバ 1 0 に送信され、通信部 1 3 を介してサーバ 1 0 で受信される。そして、オブジェクト選択受付結果取得部 9 4 は、通信部 1 3 を介して受信された受付結果を取得する。

【 0 0 9 6 】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例では、いずれかのマーカ 4 4 がユーザによって選択された場合に、オブジェクト選択受付部 9 2 は、ユーザによって選択されたマーカ 4 4 に関連付けられたオブジェクトを示すデータを受付結果としてサーバ 1 0 に通信部 2 3 を介して送信する。オブジェクト選択受付結果取得部 9 4 は、端末 2 0 （オブジェクト選択受付部 9 2 ）によって送信された上記データを通信部 1 3 を介して取得する。

40

【 0 0 9 7 】

登録メッセージデータ取得部 8 6 は、登録メッセージデータ記憶部 7 2 に記憶される登録メッセージデータを取得する。メッセージ取得部 9 6 は、登録メッセージ選択受付部 8 8 及びオブジェクト選択受付部 9 2 の受付結果に基づいて、ユーザによって入力されたメッセージを取得する。

【 0 0 9 8 】

メッセージ取得部 9 6 は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージの所定部分と置換することによって得られるメッセージを、ユーザによって入力されたメッ

50

ページとして取得する。例えば、メッセージ取得部 96 は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、オブジェクト関連登録メッセージの、置換部分情報が示す部分と置換することによって得られるメッセージを取得する。

【0099】

または、メッセージ取得部 96 は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージの所定位置に挿入することによって得られるメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。例えば、メッセージ取得部 96 は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、オブジェクト関連登録メッセージの、挿入位置情報が示す位置に挿入することによって得られるメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。

10

【0100】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、メッセージ取得部 96 は、ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトの名称を、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージに含まれるタグと置換することによって得られるメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。

【0101】

メッセージ取得部 96 は、取得したメッセージをデータ記憶部 70 に記憶させる。例えば、メッセージ取得部 96 は、取得したメッセージをメッセージテーブルに登録する。

【0102】

図 9 に示すように、メッセージシステム 1 はメッセージオブジェクト表示制御部 98 を含む。例えば、メッセージオブジェクト表示制御部 98 はサーバ 10 (メッセージ入力受付装置) の制御部 11 によって実現される。

20

【0103】

メッセージオブジェクト表示制御部 98 は、メッセージ取得部 96 によって取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクトを画面に表示するための制御を行う。

【0104】

例えば図 2 ~ 図 8 に示した例の場合、メッセージオブジェクト表示制御部 98 は、メッセージ取得部 96 によって取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクト 48 をゲーム画面 30 に表示するために必要なデータを端末 20 に送信する。端末 20 では、サーバ 10 (メッセージオブジェクト表示制御部 98) によって送信されたデータに基づいて、メッセージオブジェクト 48 がゲーム画面 30 (表示部 25) に表示される。

30

【0105】

次に、メッセージシステム 1 で実行される処理について説明する。

【0106】

図 13 は、ユーザが登録メッセージを設定する場合に実行される処理の一例に示す図である。制御部 11 が図 13 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 11 が指定受付結果取得部 76、登録制御部 78、変更受付結果取得部 82、及び更新制御部 84 として機能するようになる。また、制御部 21 が図 13 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 21 が指定受付部 74 及び変更受付部 80 として機能するようになる。

40

【0107】

図 13 に示すように、この場合、端末 20 の制御部 21 は一覧画面 50 のデータをサーバ 10 に要求する (S101)。なお、「一覧画面 50 のデータ」とは、一覧画面 50 を表示するためのデータである。ステップ S101 では、例えば、端末 20 を使用しているユーザによって入力されたユーザ ID がサーバ 10 に送信される。

【0108】

上記要求がサーバ 10 で受信された場合、サーバ 10 の制御部 11 は登録メッセージテーブルを参照し、端末 20 から受信されたユーザ ID に関連付けられた登録メッセージの一覧を取得する。そして、制御部 11 は、取得された一覧を示す一覧画面 50 のデータを

50

端末 20 に送信する (S 102)。

【0109】

上記データが端末 20 で受信された場合、端末 20 の制御部 21 は一覧画面 50 を表示部 25 に表示させる (S 103)。一覧画面 50 が表示されている間、制御部 21 はいずれかの設定アイコン 52 が選択されたか否かを監視する (S 104)。

【0110】

いずれかの設定アイコン 52 が選択された場合、制御部 21 は登録画面 60 のデータをサーバ 10 に要求する (S 105)。なお、「登録画面 60 のデータ」とは、登録画面 60 を表示するためのデータである。ステップ S 105 では、ユーザによって選択された登録メッセージの登録メッセージ ID がユーザのユーザ ID とともにサーバ 10 に送信される。

10

【0111】

上記要求がサーバ 10 で受信された場合、サーバ 10 の制御部 11 は登録画面 60 のデータを端末 20 に送信する (S 106)。このデータが端末 20 で受信された場合、端末 20 の制御部 21 は登録画面 60 を表示部 25 に表示させる (S 107)。

【0112】

登録画面 60 が表示されている間、制御部 21 はフィールド 62 に表示されるメッセージをユーザの操作に基づいて更新する。すなわち、制御部 21 は仮想キーボード 64 やタグアイコン 66 に関する操作に従って、フィールド 62 に表示されるメッセージを更新する。また、制御部 21 は登録アイコン 68 が選択されたか否かを監視する (S 108)。

20

【0113】

登録アイコン 68 が選択された場合、制御部 21 はメッセージデータをサーバ 10 に送信する (S 109)。ここで、「メッセージデータ」とは、フィールド 62 に入力されたメッセージを示すデータである。なお、ステップ S 109 では、メッセージデータが、ユーザのユーザ ID や、一覧画面 50 で選択された登録メッセージの登録メッセージ ID とともにサーバ 10 に送信される。

【0114】

メッセージデータがサーバ 10 で受信された場合、サーバ 10 の制御部 11 は登録メッセージテーブルを更新する (S 110)。例えば、一覧画面 50 で選択された登録メッセージが、登録画面 60 のフィールド 62 に入力されたメッセージに更新される。すなわち、端末 20 から受信された登録メッセージ ID に関連付けられた登録メッセージが、登録画面 60 のフィールド 62 に入力されたメッセージに更新される。

30

【0115】

その後、制御部 11 は登録メッセージテーブルを参照し、端末 20 から受信されたユーザ ID に関連付けられた登録メッセージの一覧を取得する。そして、制御部 11 は、取得された一覧を示す一覧画面 50 のデータを端末 20 に送信する (S 111)。この場合、このデータに基づいて、端末 20 の制御部 21 は一覧画面 50 を表示部 25 に表示させる (S 112)。一覧画面 50 には更新された登録メッセージが表示される。

【0116】

図 14 は、ゲーム画面 30 のチャットアイコン 40 が選択された場合に実行される処理の一例を示す図である。制御部 11 が図 14 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 11 が登録メッセージデータ取得部 86、登録メッセージ選択受付結果取得部 90、オブジェクト選択受付結果取得部 94、メッセージ取得部 96、及びメッセージオブジェクト表示制御部 98 として機能するようになる。また、制御部 21 が図 14 に示す処理をプログラムに従って実行することによって、制御部 21 が登録メッセージ選択受付部 88 及びオブジェクト選択受付部 92 として機能するようになる。

40

【0117】

図 14 に示すように、端末 20 の制御部 21 は登録メッセージデータをサーバ 10 に要求する (S 201)。ステップ S 201 では、例えば、端末 20 を使用しているユーザによって入力されたユーザ ID がサーバ 10 に送信される。

50

【 0 1 1 8 】

上記要求がサーバ 1 0 で受信された場合、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は登録メッセージテーブルを参照し、端末 2 0 から受信されたユーザ ID に関連付けられた登録メッセージを取得する。そして、制御部 1 1 は、取得された登録メッセージを示すデータを登録メッセージデータとして端末 2 0 に送信する (S 2 0 2) 。

【 0 1 1 9 】

登録メッセージデータが端末 2 0 で受信された場合、端末 2 0 の制御部 2 1 は、登録メッセージデータに基づいて、登録メッセージオブジェクト 4 2 をゲーム画面 3 0 に表示する (S 2 0 3) 。

そして、制御部 2 1 はいずれかの登録メッセージが選択されたか否かを監視する (S 2 0 4) 。

すなわち、制御部 2 1 はいずれかの登録メッセージオブジェクト 4 2 が選択されたか否かを監視する。

10

【 0 1 2 0 】

いずれかの登録メッセージが選択された場合、制御部 2 1 は、選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージであるか否かを判定する (S 2 0 5) 。

例えば、制御部 2 1 は、選択された登録メッセージにタグが含まれているか否かを判定する。登録メッセージにタグが含まれている場合、制御部 2 1 は、選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージであると判定する。一方、登録メッセージにタグが含まれていない場合、制御部 2 1 は、選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージでないと判定する。

【 0 1 2 1 】

選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージでない場合、制御部 2 1 は入力メッセージデータをサーバ 1 0 に送信する (S 2 0 8) 。

この場合の「入力メッセージデータ」は、選択された登録メッセージを示すデータである。例えば、選択された登録メッセージの登録メッセージ ID が入力メッセージデータとしてサーバ 1 0 に送信される。なお、この場合、ユーザのユーザ ID もサーバ 1 0 に送信される。

20

【 0 1 2 2 】

上記の入力メッセージデータ (登録メッセージ ID) がサーバ 1 0 で受信された場合、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、ユーザによって入力されたメッセージを取得する (S 2 0 9) 。

例えば、制御部 1 1 は登録メッセージテーブルを参照し、受信された登録メッセージ ID に関連付けられた登録メッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。そして、制御部 1 1 は、ステップ S 2 0 9 で取得されたメッセージをメッセージテーブルに追加登録する (S 2 1 0) 。

30

【 0 1 2 3 】

一方、ステップ S 2 0 5 において、選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージであると判定された場合、制御部 2 1 はマーカ 4 4 をゲーム画面 3 0 に表示する (S 2 0 6) 。

【 0 1 2 4 】

例えば、制御部 2 1 は、選択された登録メッセージ (オブジェクト関連登録メッセージ) に対応するオブジェクトの種類を特定する。例えば、登録メッセージに対応するオブジェクトの種類は、登録メッセージに含まれるタグの種類に基づいて特定される。例えば、

< 部位 > タグが登録メッセージに含まれている場合には、登録メッセージに対応するオブジェクトの種類が「部位」であると特定される。

40

【 0 1 2 5 】

そして、制御部 2 1 は、上記のようにして特定された種類のオブジェクトに関連付けてマーカ 4 4 を表示する。例えば、特定されたオブジェクトの種類が「部位」である場合、制御部 2 1 は、部位を示す部位オブジェクト 3 3 に関連付けてマーカ 4 4 を表示する。この場合、制御部 2 1 は、部位を示さないオブジェクトに関連付けてマーカ 4 4 を表示しない。すなわち、制御部 2 1 は、ユーザオブジェクト 3 4 及びアイテムオブジェクト 3 6 に関連付けてマーカ 4 4 を表示しない。

【 0 1 2 6 】

50

ステップ S 2 0 6 が実行された後、制御部 2 1 はいずれかのオブジェクトが選択されたか否かを監視する (S 2 0 7)。すなわち、制御部 2 1 はいずれかのマーカ 4 4 が選択されたか否かを監視する。

【 0 1 2 7 】

いずれかのオブジェクトが選択された場合、制御部 2 1 は入力メッセージデータをサーバ 1 0 に送信する (S 2 0 8)。例えば、この場合の「入力メッセージデータ」は、選択された登録メッセージと、選択されたオブジェクトとの両方を示すデータである。例えば、選択された登録メッセージの登録メッセージ ID と、選択されたオブジェクトのオブジェクト ID との組合せが入力メッセージデータとしてサーバ 1 0 に送信される。なお、この場合、ユーザのユーザ ID もサーバ 1 0 に送信される。

10

【 0 1 2 8 】

上記の入力メッセージデータ (登録メッセージ ID 及びオブジェクト ID) がサーバ 1 0 で受信された場合、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、ユーザによって入力されたメッセージを取得する (S 2 0 9)。

【 0 1 2 9 】

例えば、制御部 1 1 は登録メッセージテーブルを参照し、受信された登録メッセージ ID に関連付けられた登録メッセージを取得する。また、制御部 1 1 はオブジェクトテーブルを参照し、受信されたオブジェクト ID に関連付けられたオブジェクト名を取得する。そして、制御部 1 1 は、取得された登録メッセージに含まれるタグを、取得されたオブジェクト名に置換する。制御部 1 1 は、このようにして得られたメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。

20

【 0 1 3 0 】

そして、制御部 1 1 は、ステップ S 2 0 9 で取得されたメッセージをメッセージテーブルに追加登録する (S 2 1 0)。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 2 1 0 が実行された後、制御部 1 1 はメッセージオブジェクトデータを端末 2 0 に送信する (S 2 1 1)。なお、「メッセージオブジェクトデータ」は、ステップ S 2 0 9 で取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクト 4 8 を表示するために必要なデータである。また、図 1 4 では省略されているが、メッセージオブジェクトデータは、メッセージを入力したユーザの端末 2 0 だけでなく、他のユーザの端末 2 0 にも送信される。そして、各端末 2 0 では、メッセージオブジェクトデータに基づいて、ステップ S 2 0 9 で取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクト 4 8 がゲーム画面 3 0 に表示される (S 2 1 2)。

30

【 0 1 3 2 】

以上に説明したメッセージシステム 1 によれば、ユーザは現在の状況に合った内容のメッセージを入力することができる。例えば、敵の左腕を攻撃すべき状況において、ユーザは敵の左腕への攻撃を他のユーザに呼びかける内容のメッセージを入力することができる。すなわち、メッセージシステム 1 によれば、メッセージの内容に関する柔軟性を担保することが可能になる。

【 0 1 3 3 】

40

またメッセージシステム 1 によれば、ユーザは登録メッセージ及びオブジェクトを選択することによって、上記のような現在の状況に合ったメッセージを入力することができる。例えば図 2 ~ 図 5 に示した例の場合、ユーザは登録メッセージオブジェクト 4 2 A 及び部位オブジェクト 3 3 B (マーカ 4 4 B) を選択することによって、敵の左腕への攻撃を他のユーザに呼びかける内容のメッセージを入力することができる。つまり、ユーザはその都度メッセージを打ち込むことなく、上記のようなメッセージを入力することができる。すなわち、メッセージシステム 1 によれば、上記のようなメッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能である。

【 0 1 3 4 】

以上のように、メッセージシステム 1 によれば、メッセージの内容に関する柔軟性を担

50

保しつつ、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能である。

【0135】

またメッセージシステム1では、ユーザによって選択された登録メッセージに対応する種類のオブジェクトのみに関連付けてマーク44が表示されるようになっている。メッセージシステム1によれば、ユーザによって選択された登録メッセージの内容に合っていないオブジェクトをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。

【0136】

またメッセージシステム1では、ユーザは登録メッセージ(メッセージ内容、タグの位置及び種類)を任意に設定できるようになっている。メッセージシステム1によれば、ユーザはメッセージを入力する際の状況を想定して、予め登録されたメッセージの内容をその状況に合った所望の内容となるように設定することが可能になる。

10

【0137】

なお、本発明は以上に説明した実施の形態に限定されるものではない。

【0138】

[変形例1]例えば、現在の場面が敵との戦闘を行う場面でない場合のように、ユーザが部位オブジェクト33を選択可能でない場合には、登録メッセージ選択受付部88は、部位に対応する登録メッセージを選択できないようにしてもよい。すなわち、登録メッセージ選択受付部88は、登録メッセージオブジェクト42A, 42Bを選択できないようにしてもよい。

【0139】

また、ユーザが部位オブジェクト33を選択可能でない場合には、登録メッセージ選択受付部88は、部位に対応する登録メッセージと他の登録メッセージとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。すなわち、登録メッセージ選択受付部88は、登録メッセージオブジェクト42A, 42Bと登録メッセージオブジェクト42C~42Eとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。

20

【0140】

以上のように、登録メッセージ選択受付部88は、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応する登録メッセージの選択の受付を制限するようにしてもよい。

【0141】

また、登録メッセージ選択受付部88は、ユーザが選択可能なオブジェクトの種類に対応する登録メッセージと、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応する登録メッセージとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。

30

【0142】

なお、ここで、「ユーザが選択可能なオブジェクト」とは、例えば、画面に表示されるオブジェクト(画面に表示され得るオブジェクト)である。例えば、画面に現在表示されているオブジェクトは「ユーザが選択可能なオブジェクト」である。また例えば、画面に現在表示されていなくても、画面がスクロール(又は遷移)することによって表示されるオブジェクトは「ユーザが選択可能なオブジェクト」である。一方、画面がスクロールしたとしても画面に表示されないオブジェクトは「ユーザが選択可能でないオブジェクト」である。

40

【0143】

また例えば、仮想視点から見た仮想空間が画面に表示される場合、仮想空間に配置されているオブジェクトは「ユーザが選択可能なオブジェクト」である。一方、仮想空間に配置されていないオブジェクトは「ユーザが選択可能でないオブジェクト」である。

【0144】

なお、画面に現在表示されているオブジェクトのみを「ユーザが選択可能なオブジェクトの種類」とみなし、画面に現在表示されていないオブジェクトを「ユーザが選択可能なオブジェクトの種類」とみなすようにしてもよい。同様に、仮想視点の視野領域に配置されているオブジェクトのみを「ユーザが選択可能なオブジェクト」とみなし、仮想視点の視野領域に配置されていないオブジェクトを「ユーザが選択可能でないオブジェクト」と

50

みなすようにしてもよい。

【0145】

また、「登録メッセージの選択の受付を制限する」とは、登録メッセージを選択できない状態に設定することに限られない。例えば、「登録メッセージの選択の受付を制限する」とは、登録メッセージを画面に表示しないことによって、登録メッセージを選択できない状態に設定することであってもよい。なお、「オブジェクトの選択の受付を制限する」とは、例えば、ユーザによって登録メッセージが選択されたとしても装置（コンピュータ）側で選択の受付を拒否したり、選択自体を無効にしたりすることであってもよい。例えば、「登録メッセージの選択の受付を制限する」とは、ユーザによって登録メッセージが選択された場合に、当該登録メッセージを選択することはできない旨の警告を表示することであってもよい。

10

【0146】

さらに、「第1の登録メッセージと第2の登録メッセージとを区別可能に表示する」とは、例えば、第1の登録メッセージと第2の登録メッセージとをユーザが区別できるように表示することである。「第1の登録メッセージと第2の登録メッセージとをユーザが区別可能に表示する」ことには、例えば下記に示すようなことが含まれる。

(a) 第1の登録メッセージと第2の登録メッセージの一方のみに関連付けて所定画像（例えばマーカ又は枠等）を表示し、他方に関連付けて所定画像を表示しない。

(b) 第1の登録メッセージに関連付けて表示される所定画像（例えば枠又は吹き出し等）の表示態様（色、明るさ、大きさ、形状、種類、又は線の種類等）を第2のオブジェクトに関連付けて表示される所定画像の表示態様と変える。

20

(c) 第1の登録メッセージ自体の表示態様（色、明るさ、又はフォント等）を第2の登録メッセージ自体の表示態様と変える。

(d) 第1の登録メッセージを第1の所定領域内に表示し、第2の登録メッセージを、第1の所定領域とは異なる第2の所定領域内に表示する。

(e) 第1の登録メッセージと第2の登録メッセージとを表示順位に従って表示する場合において、第1の登録メッセージの表示順位を第2の登録メッセージの表示順位よりも高く設定する。

【0147】

以上のようにすれば、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応する登録メッセージの選択の受付が制限されるため、ユーザが選択できないオブジェクトに関連する内容の登録メッセージをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。その結果、不適切なメッセージが入力されてしまうことを避けることが可能になる。

30

【0148】

また、以上のようにすれば、ユーザが選択可能なオブジェクトの種類に対応する登録メッセージと、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応する登録メッセージとがユーザが区別可能に表示されるようになるため、ユーザが選択できるオブジェクトに合った内容の登録メッセージを選択するようにユーザを促すことが可能になる。

【0149】

[変形例2] 例えば、以上に説明した実施形態では、ユーザがいずれかの登録メッセージを選択した後で、いずれかのオブジェクトを選択するようになっていたが（図3～図5参照）、ユーザがいずれかのオブジェクトを選択した後で、いずれかの登録メッセージを選択するようにしてもよい。

40

【0150】

例えば、図2に示すゲーム画面30のチャットアイコン40が選択された場合、図15に示すようなゲーム画面30が表示されるようにしてもよい。図15に示すゲーム画面30では、部位オブジェクト33A～33C、ユーザオブジェクト34A～34D、及びアイテムオブジェクト36X～36Zにそれぞれ関連付けてマーカ44A～44Jが表示されている。

【0151】

50

この場合、ユーザはゲーム画面30に表示されているマーカ44A~44Jのいずれかを選択することによって、いずれかのオブジェクトを選択する。図16は、いずれかのオブジェクトが選択された場合のゲーム画面30の一例を示す。図16に示すゲーム画面30には、複数の登録メッセージをそれぞれ示す登録メッセージオブジェクト42A~42Fが表示されている。なお、図16は、マーカ44Bが選択された場合(すなわち、左腕を示す部位オブジェクト33Bが選択された場合)のゲーム画面30を示している。

【0152】

図16に示すゲーム画面30では、ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する登録メッセージと、他の登録メッセージとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。

10

【0153】

例えば、部位オブジェクト33がユーザによって選択された場合には、部位に対応する登録メッセージを示す登録メッセージオブジェクト42A, 42Bと、他の登録メッセージオブジェクト42C~42Fとをユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。例えば図16に示すように、登録メッセージオブジェクト42A, 42Bを実線で表示し、登録メッセージオブジェクト42C~42Fを点線で表示するようにしてもよい。

【0154】

また、図16に示すゲーム画面30では、ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する登録メッセージ以外の登録メッセージの選択の受付を制限するようにしてもよい。

20

【0155】

例えば、部位オブジェクト33がユーザによって選択された場合、部位に対応する登録メッセージを示す登録メッセージオブジェクト42A, 42Bのいずれかのみを選択できるようにし、登録メッセージオブジェクト42C~42Fを選択できないようにするようによい。

【0156】

以上のようにすれば、ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する登録メッセージの選択の受付が制限されるため、ユーザによって選択されたオブジェクトに合っていない内容の登録メッセージをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。その結果、不適切なメッセージが入力されてしまうことを避けることが可能になる。

30

【0157】

また、以上のようにすれば、ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する登録メッセージと、他の登録メッセージとがユーザが区別可能に表示されるようになるため、ユーザによって選択されたオブジェクトに合った内容の登録メッセージを選択するようにユーザを促すことが可能になる。

【0158】

[変形例3] 例えば、図6に示すメッセージオブジェクト48を左腕を表す部位オブジェクト33Bに関連付けて表示するようにしてもよい。図6に示すメッセージオブジェクト48は、登録メッセージオブジェクト42Aが示す登録メッセージに含まれる<部位>タグを、部位オブジェクト33Bのオブジェクト名(左腕)に置換することによって得られたメッセージを示している。このため、図6に示すメッセージオブジェクト48を左腕を表す部位オブジェクト33Bに関連付けて表示するようにしてもよい。

40

【0159】

図17はこの場合のゲーム画面30の一例を示す。図17に示すゲーム画面30では、メッセージオブジェクト48と部位オブジェクト33Bとを結ぶ線100(点線)が表示されている。このような線100が表示されていることによって、ユーザはメッセージオブジェクト48が示すメッセージが左腕に関連するものであることを一見して把握することができる。

【0160】

50

以上のように、メッセージオブジェクト 48 が、ユーザによって選択されたオブジェクトに関連付けられた記号列を登録メッセージの所定部分と置換することによって得られたメッセージ、又は、ユーザによって選択されたオブジェクトに関連付けられた記号列を登録メッセージの所定位置に挿入することによって得られたメッセージを示す場合、メッセージオブジェクト表示制御部 98 は、メッセージオブジェクト 48 を、当該選択されたオブジェクトに関連付けて表示させるための制御を行うようにしてもよい。

【0161】

ここで、「メッセージオブジェクトをオブジェクトに関連付けて表示する」とは、メッセージオブジェクトがオブジェクトに関連するものであることをユーザが把握可能に表示することである。例えば、「メッセージオブジェクトをオブジェクトに関連付けて表示する」とは、図 17 に示すように、メッセージオブジェクトとオブジェクトとを関連付けるような線又は画像を表示することである。

10

【0162】

以上のようにすれば、ゲーム画面 30 に表示されるメッセージオブジェクト 48 が、ゲーム画面 30 に表示されるオブジェクトに関連付けて表示されるようになるため、ユーザはメッセージオブジェクト 48 が示すメッセージがどのオブジェクトに関連するものであるのかを把握し易くなる。

【0163】

[変形例 4] 例えば、図 14 におけるステップ S 209 は端末 20 側で実行するようにしてもよい。すなわち、ステップ S 209 はステップ S 208 が実行される前に実行されるようにしてもよい。

20

【0164】

例えば、ステップ S 207 において、いずれかのオブジェクトが選択されたと判定された場合、端末 20 の制御部 21 は、ユーザによって入力されたメッセージとして取得するようにしてもよい。この場合、例えば、オブジェクトテーブルが記憶部 22 に予め記憶されており、制御部 21 は、記憶部 22 に記憶されたオブジェクトテーブルを参照し、ステップ S 207 で選択されたオブジェクトに関連付けられたオブジェクト名を取得する。そして、制御部 21 は、ステップ S 204 で選択された登録メッセージに含まれるタグを、取得されたオブジェクト名に置換する。制御部 21 は、このようにして得られたメッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得する。そして、制御部 21 は、当該メッセージを示す入力メッセージデータをサーバ 10 に送信する (S 208)。

30

【0165】

また例えば、ステップ S 205 において、ステップ S 204 で選択された登録メッセージがオブジェクト関連登録メッセージでないと判定された場合、制御部 21 は、ステップ S 204 で選択された登録メッセージを、ユーザによって入力されたメッセージとして取得するようにしてもよい。この場合、制御部 21 は、当該メッセージを示す入力メッセージデータをサーバ 10 に送信する (S 208)。

【0166】

図 18 はこの場合の機能ブロック図を示す。図 18 に示すように、この場合、登録メッセージデータ取得部 86、登録メッセージ選択受付結果取得部 90、オブジェクト選択受付結果取得部 94、及びメッセージ取得部 96 は端末 20 (メッセージ入力受付装置) の制御部 21 によって実現されることになる。

40

【0167】

[変形例 5] 変形例 4 では、登録メッセージデータ記憶部 72 が端末 20 (メッセージ入力受付装置) で実現されるようにしてもよい。例えば、ユーザ A の登録メッセージはユーザ A の端末 20 の記憶部 22 に記憶されるようにしてもよい。

【0168】

また、この場合、指定受付結果取得部 76、登録制御部 78、変更受付結果取得部 82、及び更新制御部 84 も端末 20 (メッセージ入力受付装置) で実現されるようにしてもよい。

50

【 0 1 6 9 】

なお、メッセージオブジェクト 4 8 は端末 2 0 の制御部 2 1 によって表示部 2 5 に表示されることになるため、メッセージオブジェクト表示制御部 9 8 は端末 2 0 (メッセージ入力受付装置) によって実現されると考えることもできる。

【 0 1 7 0 】

[他の変形例] 例えば、以上に説明した実施形態では、ユーザによって選択された登録メッセージに含まれるタグを、ユーザによって取得されたオブジェクトの名称に置換するようになっていたが、ユーザによって選択された登録メッセージに含まれるタグの後又は前に、ユーザによって取得されたオブジェクトの名称に挿入するようにしてもよい。この場合、タグがメッセージ内に残ることになるが、メッセージオブジェクト 4 8 を表示する際にはタグを無視するようにすればよい。すなわち、メッセージオブジェクト 4 8 を表示する際にはタグを表示しないようにすればよい。

10

【 0 1 7 1 】

また例えば、図 4 に示すゲーム画面 3 0 では複数のマーカ 4 4 (すなわち、複数の部位オブジェクト 3 3) を選択できるようにしてもよい。

【 0 1 7 2 】

また例えば、図 4 に示すゲーム画面 3 0 には一つのマーカ 4 4 のみが表示されるようにしてもよい。例えば、ユーザが選択可能なオブジェクトが一つしかゲーム画面 3 0 に表示されないようにしてもよい。

【 0 1 7 3 】

また例えば、図 4 に示すゲーム画面 3 0 にマーカ 4 4 を表示することは必須ではなく、マーカ 4 4 を表示しないようにしてもよい。例えば、図 4 に示すゲーム画面 3 0 では、ユーザが複数の部位オブジェクト 3 3 のいずれかを直に指定するようにしてもよい。

20

【 0 1 7 4 】

また例えば、登録メッセージはユーザごとに設定されていなくてもよい。例えば、すべてのユーザに共通な登録メッセージが予め設定されていてもよい。また、この場合、指定受付部 7 4、指定受付結果取得部 7 6、登録制御部 7 8、変更受付部 8 0、変更受付結果取得部 8 2、及び更新制御部 8 4 を省略するようにしてもよい。

【 0 1 7 5 】

また例えば、図 6 に示すゲーム画面 3 0 では、ユーザによって入力されたメッセージを示すメッセージオブジェクト 4 8 が表示されるようになっていたが、ユーザによって入力されたメッセージは音声出力されるようにしてもよい。また、この場合、ユーザによって入力されたメッセージを音声出力するためのデータは、メッセージを入力したユーザの端末 2 0 で生成されるようにしてもよいし、サーバ 1 0 で生成されるようにしてもよいし、メッセージを出力する端末 2 0 で生成されるようにしてもよい。

30

【 0 1 7 6 】

また例えば、メッセージシステム 1 で実行されるゲームは以上に説明したゲームに限られない。例えば、ゲーム画面 3 0 には複数の敵オブジェクト 3 2 が表示されるようにしてもよい。そして、ユーザがいずれかの敵オブジェクト 3 2 を攻撃対象として選択するようにしてもよい。この場合、< 部位 > タグの代わりに、< 敵 > タグを登録メッセージに含めることができるようにしてもよい。

40

【 0 1 7 7 】

また例えば、以上では、複数のユーザがゲームをプレイしながらチャットを行う場合について説明した。すなわち、本発明を、複数のユーザが参加するゲームを実現するゲームシステムに適用した場合について説明した。しかしながら、本発明は、ゲームシステム以外のシステムにも適用することが可能である。すなわち、本発明は、ゲームと関係なく複数のユーザがチャットを行うようなシステムにも適用することが可能である。要するに、本発明は、ユーザが他人宛のメッセージを入力するような様々なシステムに適用することが可能である。

【 0 1 7 8 】

50

例えば、画面に表示される現実世界の地図上の建物（オブジェクト）をユーザが選択した場合に、その建物の名称が挿入又は置換されたメッセージが入力されるようにしてもよい。例えば、「<場所>に行こうよ！」のような、<場所>タグが設定された登録メッセージ（オブジェクト関連登録メッセージ）を登録しておくようにしてもよい。そして、画面に表示される現実世界の地図上のビルAをユーザが選択した場合に、<場所>タグが建物の名称「ビルA」に置換されたメッセージ「ビルAに行こうよ！」が入力されるようにしてもよい。

【0179】

また、例えば、画面に表示される映画アイコン（オブジェクト）をユーザが選択した場合に、その映画の名称が挿入又は置換されたメッセージが入力されるようにしてもよい。例えば、「<映画>を見た？」のような、<映画>タグが設定された登録メッセージ（オブジェクト関連登録メッセージ）を登録しておくようにしてもよい。そして、画面に表示される映画Aの映画アイコンをユーザが選択した場合に、<映画>タグが映画の名称「映画A」に置換されたメッセージ「映画Aを見た？」が入力されるようにしてもよい。

10

【0180】

また例えば、図9又は図18に示す機能ブロックを実現するためのプログラムは、アプリケーションプログラム（例えば、ゲームを実行するゲームプログラム）の一部であってもよいし、アプリケーションプログラムとは別個のプログラムであってもよい。例えば、図9又は図18に示す機能ブロックを実現するためのプログラムは、各種アプリケーションプログラム（例えばゲームプログラム）にメッセージ機能を提供するためのミドルウェアとして提供されてもよい。また例えば、図9又は図18に示す機能ブロックを実現するためのプログラムはサーバ10又は端末20のオペレーティングシステムの一部として提供されてもよい。

20

【0181】

[発明のまとめ]以上の記載から本発明は例えば以下のように把握される。なお、下記では、本発明の理解を容易にするために、図面に記載の符号を括弧書きで記載しているが、これにより本発明が図示の態様に限定されるものではない。

【0182】

本発明に係るメッセージ入力受付装置（10又は20）は、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段（72）に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段（86）と、前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段（92）の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段（94）と、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段（96）と、を含む。

30

【0183】

本発明に係るメッセージシステム（1）は、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段（72）に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段（86）と、前記画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段（92）の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段（94）と、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段（96）

40

50

と、を含む。

【0184】

本発明に係るプログラムは、予め登録された登録メッセージであって、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を所定位置に挿入可能に又は所定部分と置換可能に設定されたオブジェクト関連登録メッセージを示す登録メッセージデータを記憶する登録メッセージデータ記憶手段(72)に記憶される前記登録メッセージデータを取得する登録メッセージデータ取得手段(86)、画面に表示されるオブジェクトの選択をユーザから受け付けるオブジェクト選択受付手段(92)の受付結果を取得するオブジェクト選択受付結果取得手段(94)、及び、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するメッセージ取得手段(96)、としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

10

【0185】

また、本発明に係る情報記憶媒体は、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体である。

【0186】

本発明によれば、ユーザは現在の状況を考慮してオブジェクトを選択することによって、現在の状況に合った内容のメッセージを入力することが可能になる。また、メッセージを入力するためにかかる時間を短縮することが可能になる。すなわち、メッセージの内容に関する柔軟性を担保しつつ、メッセージの入力にかかる時間を短縮することが可能になる。

20

【0187】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記記号列を挿入可能な位置を示す挿入位置情報、又は、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記記号列と置換可能な部分を示す置換部分情報を含み、前記メッセージ取得手段(96)は、前記記号列を、前記オブジェクト関連登録メッセージの、前記挿入位置情報が示す位置に挿入する又は前記置換部分情報が示す部分と置換することによって得られるメッセージを取得するようにしてもよい。このようにすれば、少なくとも一つのオブジェクトに関する記号列を挿入する位置又は記号列と置換する部分をオブジェクト関連登録メッセージごとに設定することが可能になる。その結果として、より適切な内容のメッセージを入力することができるようになる。

30

【0188】

本発明の一態様では、前記オブジェクト関連登録メッセージと、前記記号列を挿入可能な位置又は前記記号列と置換可能な部分と、の指定を前記ユーザから受け付ける指定受付手段(74)の受付結果を取得する指定受付結果取得手段(76)と、前記ユーザによって指定されたオブジェクト関連登録メッセージを示し、かつ、前記ユーザによって指定された位置を示す前記挿入位置情報又は前記ユーザによって指定された部分を示す前記置換部分情報を含む登録メッセージデータを前記登録メッセージデータ記憶手段(72)に登録するための制御を行う登録制御手段(78)と、を含むようにしてもよい。このようにすれば、オブジェクト関連登録メッセージの内容や、記号列を挿入する位置又は記号列と置換する部分をユーザが予め登録できるようにすることが可能になる。その結果、ユーザはメッセージを入力する際の状況を想定して、その状況に合った所望の内容のメッセージを予め登録しておくことが可能になる。

40

【0189】

本発明の一態様では、前記オブジェクト関連登録メッセージと、前記挿入位置情報又は前記置換部分情報と、の変更を前記ユーザから受け付ける変更受付手段(80)の受付結果を取得する変更受付結果取得手段(82)と、前記変更受付結果取得手段(82)によって取得された受付結果に基づいて、前記登録メッセージ記憶手段(72)に記憶される登録メッセージデータを更新するための制御を行う更新制御手段(84)と、を含むよう

50

にしてもよい。このようにすれば、オブジェクト関連登録メッセージの内容や、記号列を挿入する位置又は記号列と置換する部分をユーザが変更できるようにすることが可能になる。その結果として、ユーザはメッセージを入力する際の状況を想定して、予め登録されたメッセージの内容をその状況に合った所望の内容となるように変更することが可能になる。

【 0 1 9 0 】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは予め登録された複数の登録メッセージを示し、前記複数の登録メッセージのうち少なくとも一つは前記オブジェクト関連登録メッセージであり、前記メッセージ入力受付装置（10又は20）は、前記複数の登録メッセージのうちいずれかの選択を前記ユーザから受け付ける登録メッセージ選択受付手段（88）の受付結果を取得する登録メッセージ選択受付結果取得手段（90）を含み、前記メッセージ取得手段（96）は、前記登録メッセージ選択受付結果取得手段（90）によって取得された受付結果に基づいて、前記ユーザによって入力されたメッセージを取得し、前記メッセージ取得手段（96）は、前記ユーザによって前記オブジェクト関連登録メッセージが選択された場合に、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得するようにしてもよい。このようにすれば、ユーザは入力するメッセージの内容を複数の登録メッセージのうちから選択できるようになる。その結果、ユーザは複数の登録メッセージのうちから、現在の状況に合った所望の内容の登録メッセージを選択できるようになる。

【 0 1 9 1 】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記オブジェクト選択受付手段（92）は、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージに対応する種類以外のオブジェクトの選択の受付を制限するようにしてもよい。このようにすれば、ユーザが選択したオブジェクト関連登録メッセージに対応する種類以外のオブジェクトの選択の受付が制限されるようになるため、例えば、ユーザが選択したオブジェクト関連登録メッセージの内容に合っていないオブジェクトの選択の受付が制限されるようになる。その結果、ユーザが選択したオブジェクト関連登録メッセージの内容に合っていないオブジェクトをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。すなわち、メッセージの内容と、挿入又は置換される記号列とが合っていないような不適切なメッセージが入力されてしまうことを避けることが可能になる。

【 0 1 9 2 】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記オブジェクト選択受付手段（92）は、前記画面に表示されるオブジェクトのうち、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージに対応する種類のオブジェクトと、前記画面に表示されるオブジェクトのうち他のオブジェクトとを前記ユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。このようにすれば、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージに対応する種類のオブジェクトと他のオブジェクトとがユーザが区別可能に表示されるようになるため、例えば、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージの内容に合っているオブジェクトと、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージの内容に合っていないオブジェクトとがユーザが区別可能に表示されるようになる。その結果、ユーザによって選択されたオブジェクト関連登録メッセージの内容に合ったオブジェクトを選択するようにユーザに促すことが可能になる。

【 0 1 9 3 】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記登録

メッセージ選択受付手段(92)は、前記複数の登録メッセージのうちの、前記ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応する前記オブジェクト関連登録メッセージ以外の登録メッセージの選択の受付を制限するようにしてもよい。このようにすれば、ユーザが選択したオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージ以外の登録メッセージの選択の受付が制限されるようになるため、例えば、ユーザが選択したオブジェクトに合っていない内容のオブジェクト関連登録メッセージの選択の受付が制限されるようになる。その結果、ユーザによって選択されたオブジェクトに合っていない内容のオブジェクト関連登録メッセージをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。すなわち、メッセージの内容と、挿入又は置換される記号列とが合っていないような不適切なメッセージが入力されてしまうことを避けることが可能になる。

10

【0194】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記登録メッセージ選択受付手段(88)は、前記複数の登録メッセージのうちの、前記ユーザによって選択されたオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと、前記複数の登録メッセージのうちの他の登録メッセージとを前記ユーザが区別可能に表示するようにしてもよい。このようにすれば、ユーザが選択したオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと他の登録メッセージとがユーザが区別可能に表示されるため、例えば、ユーザが選択したオブジェクトに合った内容のオブジェクト関連登録メッセージが、ユーザが選択したオブジェクトに合っていない内容のオブジェクト関連登録メッセージとがユーザが区別可能に表示されるようになる。その結果、ユーザによって選択されたオブジェクトに合った内容のオブジェクト関連登録メッセージを選択するようにユーザに促すことが可能になる。

20

【0195】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記メッセージ入力受付装置(10又は20)は、前記オブジェクト関連登録メッセージの選択を前記ユーザから受け付ける手段(88)の受付結果を取得する手段(90)を含み、前記メッセージ取得手段(96)は、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得し、前記ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージの選択の受付が制限されるようにしてもよい。このようにすれば、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージの選択の受付が制限されるため、ユーザが選択できないオブジェクトに関連する内容のオブジェクト関連登録メッセージをユーザが誤って選択してしまうことを避けることが可能になる。その結果、メッセージの内容と、挿入又は置換される記号列とが合っていないような不適切なメッセージが入力されてしまうことを避けることが可能になる。

30

【0196】

本発明の一態様では、前記登録メッセージデータは、前記オブジェクト関連登録メッセージに対応するオブジェクトの種類を特定可能なオブジェクト種類情報を含み、前記メッセージ入力受付装置は、前記オブジェクト関連登録メッセージの選択を前記ユーザから受け付ける手段(88)の受付結果を取得する手段(90)を含み、前記メッセージ取得手段(96)は、前記ユーザによって選択された少なくとも一つのオブジェクトに関連付けられた記号列を、前記ユーザによって選択された前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られるメッセージを、前記ユーザによって入力されたメッセージとして取得し、前記ユーザが選択可能なオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと、前記複数のメッセージのうちの、前記ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登

40

50

録メッセージとが前記ユーザが区別可能に表示されるようにしてもよい。このようにすれば、ユーザが選択可能なオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージと、ユーザが選択可能でないオブジェクトの種類に対応するオブジェクト関連登録メッセージとがユーザが区別可能に表示されるようになるため、ユーザが選択できるオブジェクトに合った内容のオブジェクト関連登録メッセージを選択するようにユーザを促すことが可能になる。

【0197】

本発明の一態様では、前記メッセージ取得手段(96)によって取得されたメッセージを示すメッセージオブジェクトを、一又は複数のオブジェクトが表示された画面に表示するための制御を行うメッセージオブジェクト表示制御手段(98)を含み、前記メッセージオブジェクト表示制御手段(98)は、前記ユーザによって選択されたオブジェクトに関連付けられた記号列を前記オブジェクト関連登録メッセージの前記所定位置に挿入する又は前記所定部分と置換することによって得られたメッセージを示すメッセージオブジェクトを、当該選択されたオブジェクトに関連付けて表示させるための制御を行うようにしてもよい。このようにすれば、画面に表示されたメッセージオブジェクトが、画面に表示されるオブジェクトに関連付けて表示されるようになるため、メッセージオブジェクトがどのオブジェクトに関連するものであるのかを把握し易くなる。

10

【符号の説明】

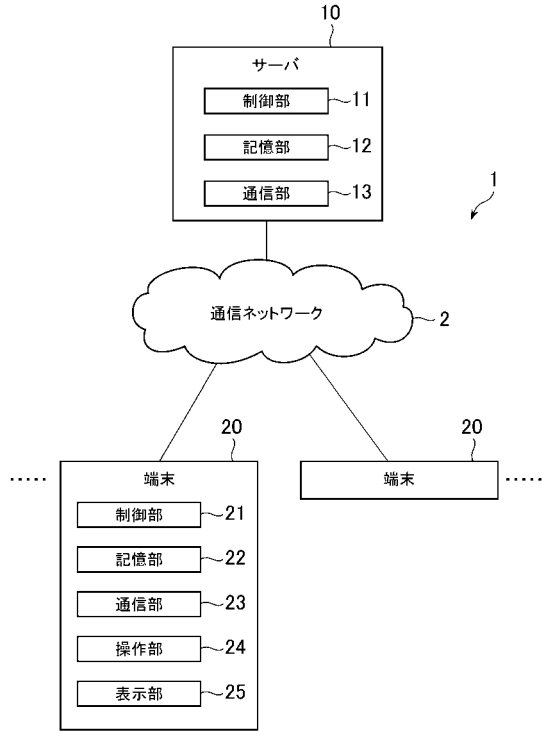
【0198】

1 メッセージシステム、2 通信ネットワーク、10 サーバ、11, 21 制御部、12, 22 記憶部、13, 23 通信部、20 端末、24 操作部、25 表示部、30 ゲーム画面、32 敵オブジェクト、33A, 33B, 33C 部位オブジェクト、34A, 34B, 34C, 34D ユーザオブジェクト、36X, 36Y, 36Z アイテムオブジェクト、38 攻撃アイコン、40 チャットアイコン、42A, 42B, 42C, 42D, 42E, 42F 登録メッセージオブジェクト、44A, 44B, 44C, 44D, 44E, 44F, 44G, 44H, 44I, 44J マーカ、46 送信アイコン、48 メッセージオブジェクト、50 一覧画面、52A, 52B, 52C, 52D, 52E, 52F 設定アイコン、60 登録画面、62 フォーム、64 仮想キーボード、66A, 66B, 66C タグアイコン、68 登録アイコン、70 データ記憶部、72 登録メッセージデータ記憶部、74 指定受付部、76 指定受付結果取得部、78 登録制御部、80 変更受付部、82 変更受付結果取得部、84 更新制御部、86 登録メッセージデータ取得部、88 登録メッセージ選択受付部、90 登録メッセージ選択受付結果取得部、92 オブジェクト選択受付部、94 オブジェクト選択受付結果取得部、96 メッセージ取得部、98 メッセージオブジェクト表示制御部、100 線。

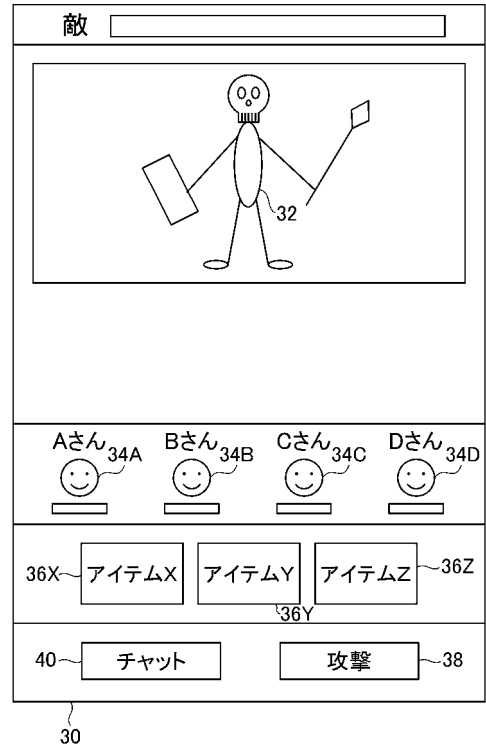
20

30

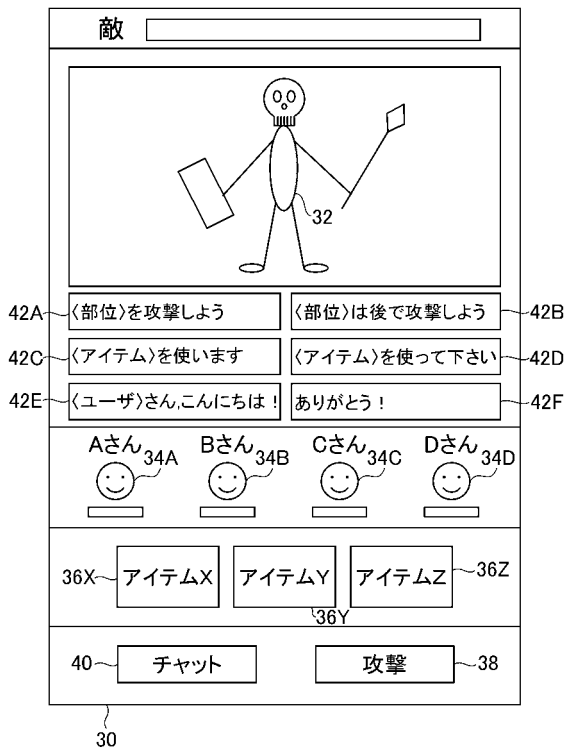
【 図 1 】



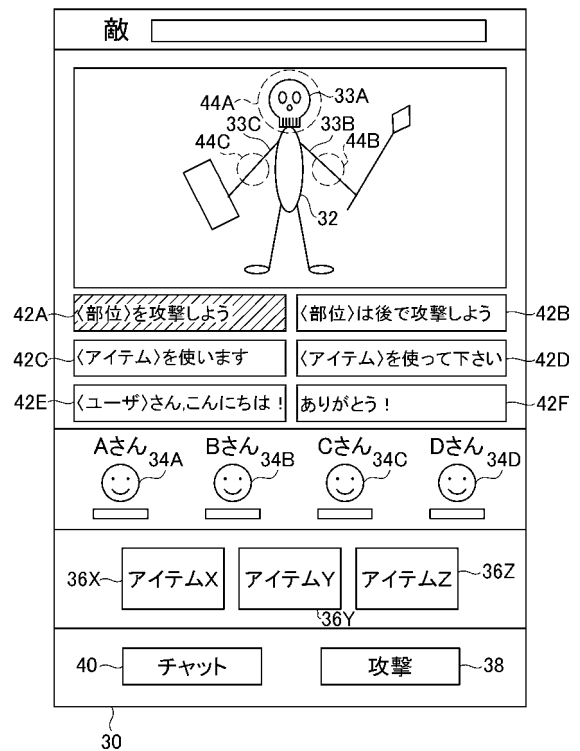
【 図 2 】



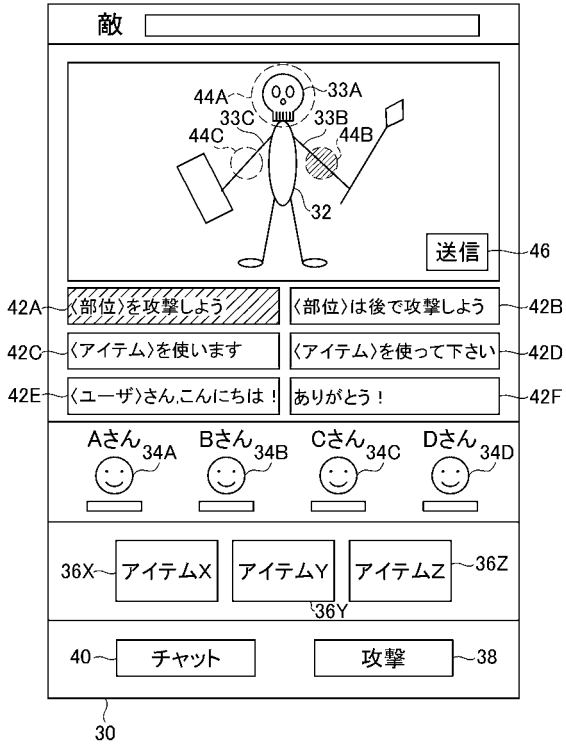
【 図 3 】



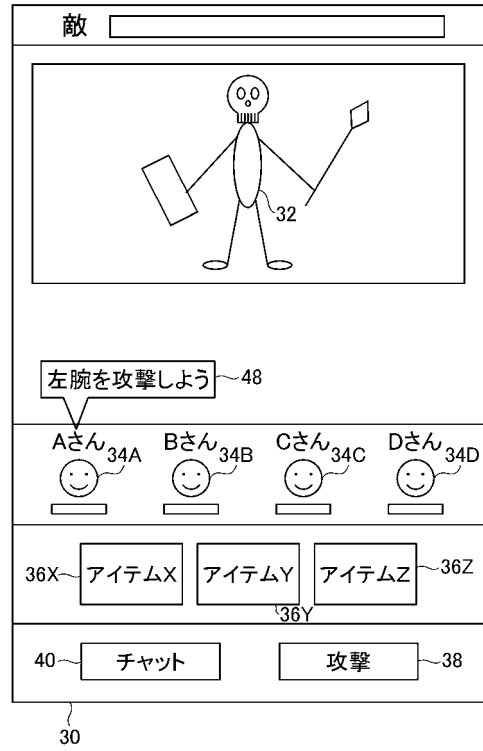
【 図 4 】



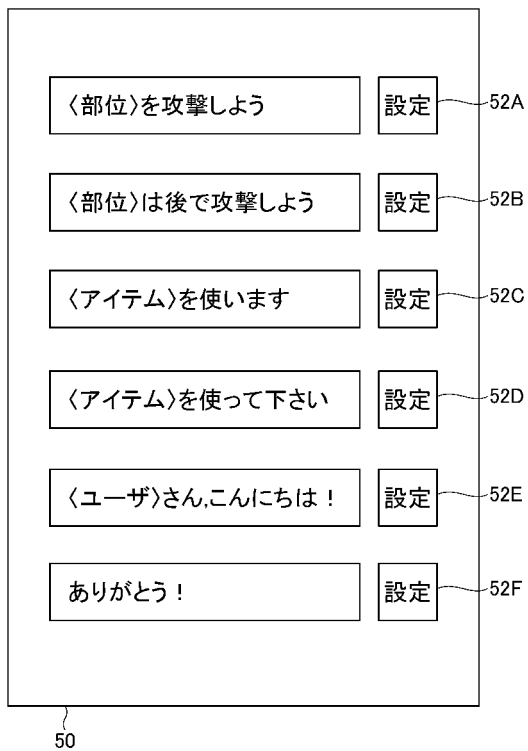
【 図 5 】



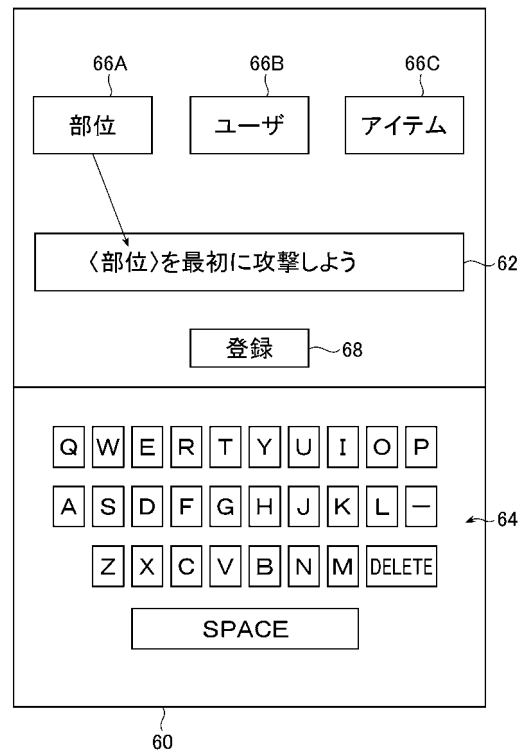
【 図 6 】



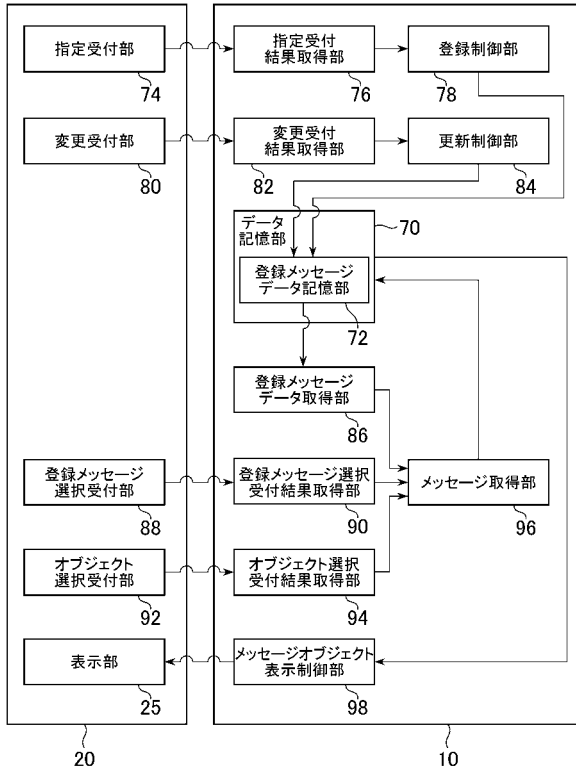
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】

登録メッセージ ID	登録者	登録メッセージ
RM0001	U001	<部位>を攻撃しよう
RM0002	U001	<部位>は後で攻撃しよう
RM0003	U001	<アイテム>を使います
RM0004	U001	<アイテム>を使って下さい
RM0005	U001	<ユーザ>さん、こんにちは！
RM0006	U001	ありがとう！
RM0007	U002	まずは<部位>を攻撃しよう！
...

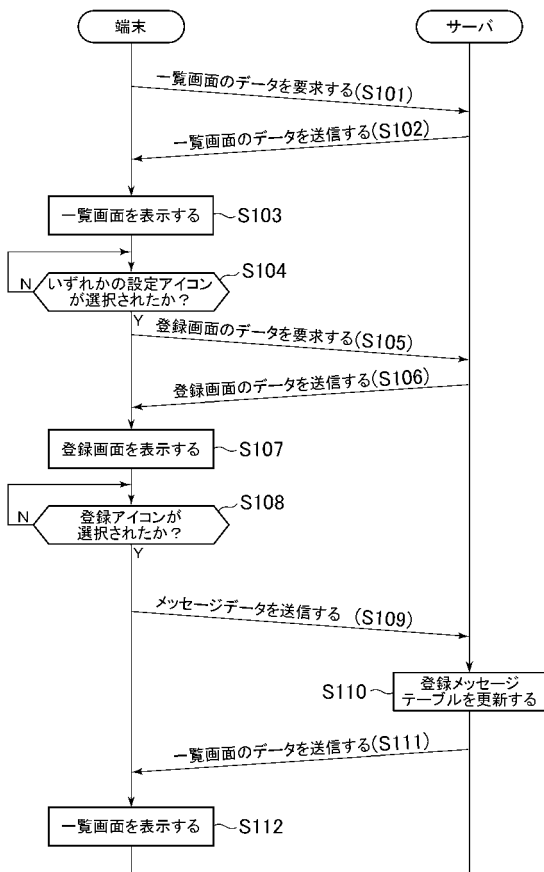
【 図 1 1 】

オブジェクト ID	オブジェクト種類	オブジェクト名
OB0001	部位	頭部
OB0002	部位	左腕
OB0003	部位	右腕
...
OB0101	アイテム	アイテム X
OB0102	アイテム	アイテム Y
OB0103	アイテム	アイテム Z
...

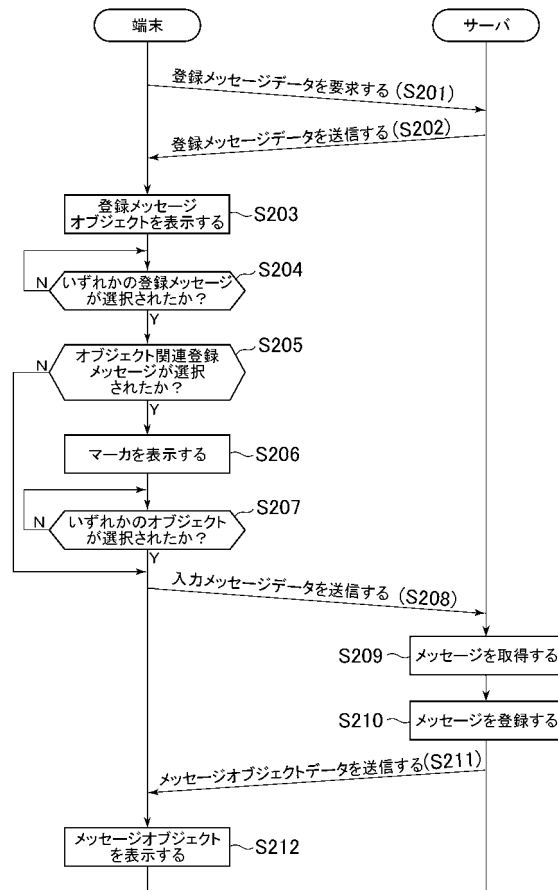
【 図 1 2 】

メッセージ ID	入力者	入力日時	メッセージ	関連オブジェクト
M0001	U003	---	よろしく	
M0002	U004	---	がんばろう	
M0003	U001	---	左腕を攻撃しよう	OB0002
...

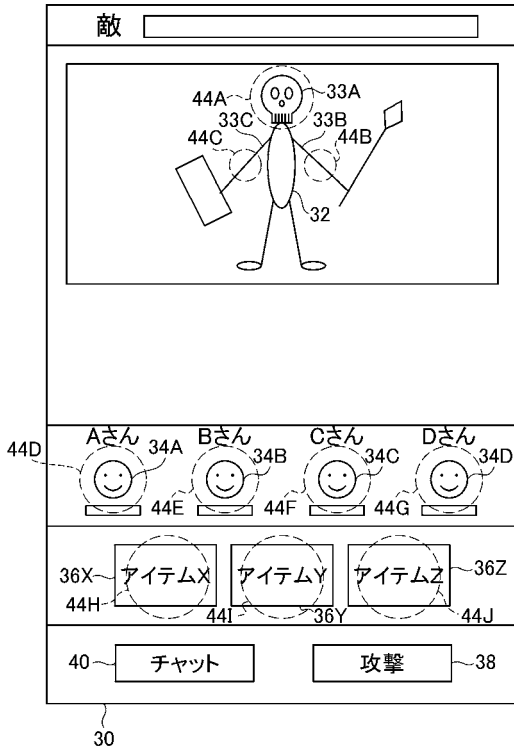
【 図 1 3 】



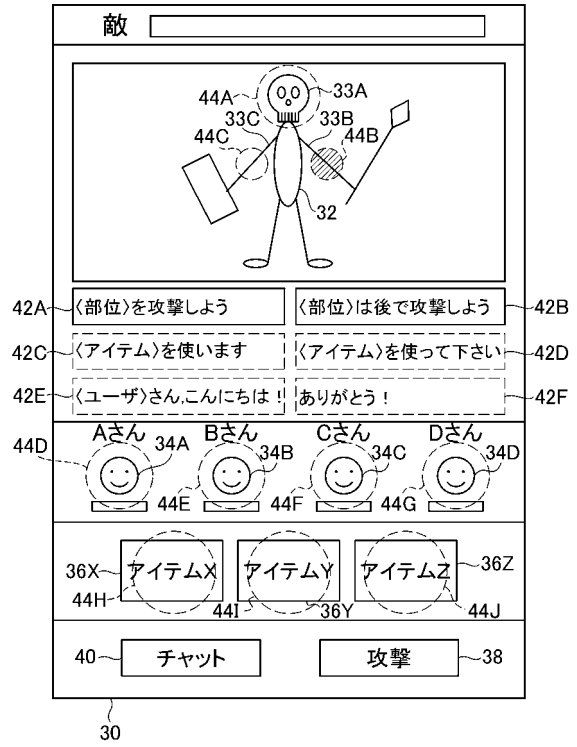
【 図 1 4 】



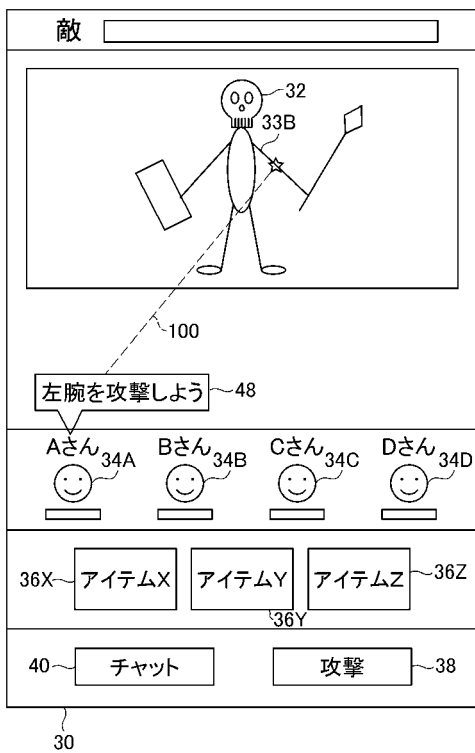
【図15】



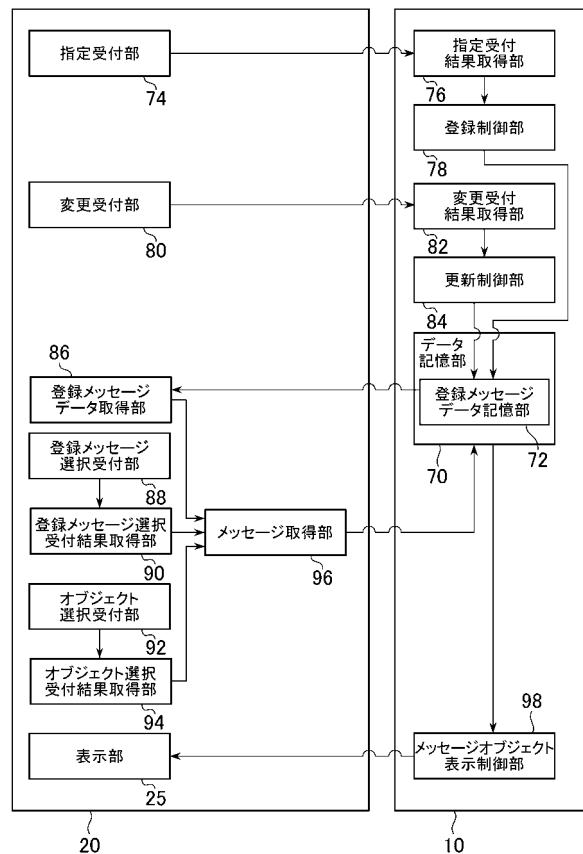
【図16】



【図17】



【図18】



フロントページの続き

(72)発明者 折原 永代

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

(72)発明者 水野 勇太

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

Fターム(参考) 5B084 AA02 AA16 AB11 AB39 BA03 BB02 CA03 CE02 CE12 DB08
DC02 DC03 EA01
5E555 AA04 AA05 BA02 BA04 BA20 BB02 BB04 BB20 BC19 BD09
CA12 CA22 CB08 CB12 CB33 CB34 CB44 CB45 CC15 CC18
CC19 DB18 DB20 DB32 DB41 DB53 DC13 FA01 FA14