



## (12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 106170753 B

(45) 授权公告日 2020.10.09

(21) 申请号 201580019398.6

(72) 发明人 海老原央 馀吾澄枝 五十嵐史郎

(22) 申请日 2015.04.06

折原永代 水野勇太

(65) 同一申请的已公布的文献号

申请公布号 CN 106170753 A

(74) 专利代理机构 北京三友知识产权代理有限

(43) 申请公布日 2016.11.30

公司 11127

(30) 优先权数据

代理人 李辉 金玲

2014-083188 2014.04.14 JP

(51) Int.CI.

G06F 3/0484 (2013.01)

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

A63F 13/87 (2014.01)

2016.10.12

H04L 12/58 (2006.01)

H04M 1/725 (2006.01)

(86) PCT国际申请的申请数据

(56) 对比文件

PCT/JP2015/060701 2015.04.06

US 2010184516 A1, 2010.07.22

(87) PCT国际申请的公布数据

JP 2013205984 A, 2013.10.07

W02015/159747 JA 2015.10.22

审查员 彭玉静

(73) 专利权人 科乐美数码娱乐株式会社

权利要求书4页 说明书21页 附图16页

地址 日本东京都

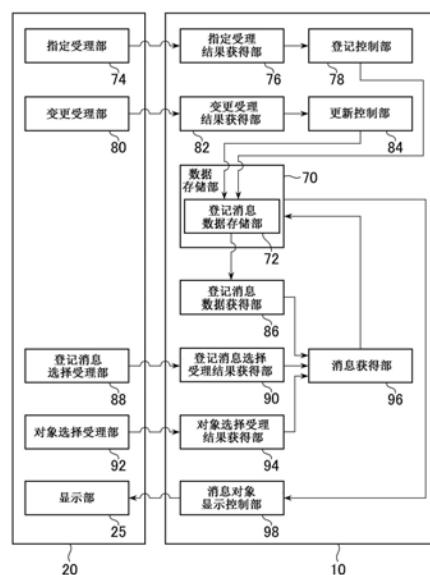
## (54) 发明名称

消息输入受理装置、消息系统及信息存储介

质

## (57) 摘要

本发明提供消息输入受理装置。登记消息数据存储部(72)存储表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将与至少一个对象有关的字符串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分置换的对象关联登记消息的登记消息数据。对象选择受理结果获得部(94)获得受理对画面中显示的对象的选择的对象选择受理部(88)的受理结果。消息获得部(96)获得通过将与由用户选择出的至少一个对象相关联的字符串插入到对象关联登记消息的规定位置处或者与规定部分进行置换得到的消息作为用户输入的消息。



1. 一种消息输入受理装置，其包括：

登记消息数据获得单元，其获得存储在登记消息数据存储单元中的登记消息数据，所述登记消息数据存储单元存储所述登记消息数据，所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将表示根据游戏的进行显示在画面中的至少一个对象的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息；

对象选择受理结果获得单元，其获得对象选择受理单元的受理结果，所述对象选择受理单元从用户处受理根据所述游戏的进行显示在所述画面中的对象的选择；以及

消息获得单元，其获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息，作为由所述用户输入的消息。

2. 根据权利要求1所述的消息输入受理装置，其中，

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是在表示所述游戏的样子的图像中包含的多个对象中的、预先设定的对象。

3. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是与所述游戏的角色相关的对象、所述游戏的道具或在所述游戏中能够作为攻击对象选择的对象。

4. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

所述游戏是所述用户和其他用户所玩的游戏，

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是表示所述用户或所述其他用户的图像。

5. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

所述游戏是所述用户和多个其他用户所玩的游戏，

该消息输入受理装置包括如下单元：对与所述多个其他用户分别对应的多个终端，发送如下数据，该数据用于以能够将所述用户确定为输入者的显示方式将由所述消息获得单元获得的消息显示到各终端。

6. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据包括表示所述对象关联登记消息中的能够插入所述符号串的位置的插入位置信息、或者表示所述对象关联登记消息中的能够与所述符号串进行置换的部分的置换部分信息，

所述消息获得单元获得通过将所述符号串插入到所述对象关联登记消息中的所述插入位置信息所表示的位置处或者与所述置换部分信息所表示的部分进行置换而得到的消息。

7. 根据权利要求6所述的消息输入受理装置，该消息输入受理装置包括：

指定受理结果获得单元，其获得指定受理单元的受理结果，所述指定受理单元从所述用户处受理对于所述对象关联登记消息和能够插入所述符号串的位置或者能够与所述符号串进行置换的部分的指定；以及

登记控制单元，其进行控制，该控制用于将表示由所述用户指定的对象关联登记消息，并且包括表示由所述用户指定的位置的所述插入位置信息或者表示由所述用户指定的部分的所述置换部分信息的登记消息数据登记于所述登记消息数据存储单元中。

8. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

变更受理结果获得单元，其获得变更受理单元的受理结果，所述变更受理单元从所述用户处受理所述对象关联登记消息和所述插入位置信息或者所述置换部分信息的变更；以及

更新控制单元，其进行控制，该控制用于基于由所述变更受理结果获得单元获得的受理结果，更新存储在所述登记消息数据存储单元中的登记消息数据。

9. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据表示预先登记的多个登记消息，

所述多个登记消息中的至少一个是所述对象关联登记消息，

所述消息输入受理装置包括登记消息选择受理结果获得单元，该登记消息选择受理结果获得单元获得登记消息选择受理单元的受理结果，所述登记消息选择受理单元从所述用户处受理所述多个登记消息中的任意一个的选择，

所述消息获得单元基于由所述登记消息选择受理结果获得单元获得的受理结果，获得由所述用户输入的消息，

在由所述用户选择了所述对象关联登记消息的情况下，所述消息获得单元获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到由所述用户选择出的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息，作为由所述用户输入的消息。

10. 根据权利要求9所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据包括对象种类信息，该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类，

所述对象选择受理单元对受理除了与由所述用户选择出的所述对象关联登记消息对应的种类之外的对象的选择进行限制。

11. 根据权利要求9所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据包括对象种类信息，该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类，

所述对象选择受理单元以所述用户能够区分的方式显示所述画面中显示的对象中的、与由所述用户选择出的所述对象关联登记消息对应的种类的对象和所述画面中显示的对象中的其他对象。

12. 根据权利要求9所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据包括对象种类信息，该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类，

所述登记消息选择受理单元对受理所述多个登记消息中的、除了与由所述用户选择出的对象的种类对应的所述对象关联登记消息之外的登记消息的选择进行限制。

13. 根据权利要求9所述的消息输入受理装置，其中，

所述登记消息数据包括对象种类信息，该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类，

所述登记消息选择受理单元以所述用户能够区分的方式显示所述多个登记消息中的、与由所述用户选择出的对象的种类对应的对象关联登记消息和所述多个登记消息中的其

他登记消息。

14. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,其中,

所述登记消息数据包括对象种类信息,该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类,

所述消息输入受理装置包括获得如下受理单元的受理结果的单元,该受理单元从所述用户处受理所述对象关联登记消息的选择,

所述消息获得单元获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到由所述用户选择出的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为由所述用户输入的消息,

对受理与所述用户不能选择的对象的种类对应的对象关联登记消息的选择进行限制。

15. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,其中,

所述登记消息数据包括对象种类信息,该对象种类信息能够确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类,

所述消息输入受理装置包括获得如下受理单元的受理结果的单元,该受理单元从所述用户处受理所述对象关联登记消息的选择,

所述消息获得单元获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到由所述用户选择出的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为由所述用户输入的消息,

以所述用户能够区分的方式显示与所述用户能够选择的对象的种类对应的对象关联登记消息、和与所述用户不能选择的对象的种类对应的对象关联登记消息。

16. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,该消息输入受理装置包括消息对象显示控制单元,该消息对象显示控制单元进行控制,该控制用于在显示了一个或多个对象的画面中显示表示由所述消息获得单元获得的消息的消息对象,

所述消息对象显示控制单元进行控制,该控制用于对表示通过将表示由所述用户选择出的对象的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息的消息对象,与该选择出的对象相关联地进行显示。

17. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,其中,

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是在表示从虚拟视点观察配置了至少一个对象的虚拟空间的样子的图像中包含的至少一个对象中的预先设定的对象。

18. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,其中,

该消息输入受理装置还包括执行如下处理的单元,该处理用于:在包含能够作为攻击对象选择的至少一个对象的图像中包含的至少一个对象中的至少一个被选择为攻击对象的情况下,对被选择为攻击对象的对象进行攻击,

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是在所述图像中包含的能够选择为攻击对象的至少一个对象中的至少一个。

19. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置,其中,

该消息输入受理装置还包括执行如下处理的单元,该处理用于:在包含至少一个道具的图像中包含的至少一个道具中的至少一个被选择为使用对象的情况下,使用被选择为使

用对象的道具，

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是包含在所述图像中的至少一个道具中的至少一个。

20. 根据权利要求1或2所述的消息输入受理装置，其中，

该消息输入受理装置包括消息获得单元，该消息获得单元获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息，作为由所述用户输入的消息，

所述游戏是多个用户所玩的游戏，

根据所述游戏的进行显示在所述画面中的所述至少一个对象是在将表示各用户的用户图像和该用户输入的消息相关联而显示的图像中包含的至少一个用户图像中的至少一个。

21. 一种消息系统，其包括：

登记消息数据获得单元，其获得存储在登记消息数据存储单元中的登记消息数据，所述登记消息数据存储单元存储所述登记消息数据，所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将表示根据游戏的进行显示在画面中的至少一个对象的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息；

对象选择受理结果获得单元，其获得对象选择受理单元的受理结果，所述对象选择受理单元从用户处受理根据所述游戏的进行显示在所述画面中的对象的选择；以及

消息获得单元，其获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息，作为由所述用户输入的消息。

22. 一种信息存储介质，其使计算机作为如下单元进行工作，该单元包括：

登记消息数据获得单元，其获得存储在登记消息数据存储单元中的登记消息数据，所述登记消息数据存储单元存储所述登记消息数据，所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将表示根据游戏的进行显示在画面中的至少一个对象的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息；

对象选择受理结果获得单元，其获得对象选择受理单元的受理结果，所述对象选择受理单元从用户处受理根据所述游戏的进行显示在所述画面中的对象的选择；以及

消息获得单元，其获得通过将表示由所述用户选择出的至少一个对象的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息，作为由所述用户输入的消息。

## 消息输入受理装置、消息系统及信息存储介质

### 技术领域

[0001] 本发明涉及消息输入受理装置、消息系统及信息存储介质。

### 背景技术

[0002] 公开有可通过在多个用户之间收发消息来实现沟通的系统。例如公开有多个用户一边玩儿游戏一边收发消息,从而可在这些多个用户之间实现沟通的游戏系统。

[0003] 现有技术文献

[0004] 专利文献

[0005] 专利文献1:日本专利第4637192号公报

### 发明内容

[0006] 发明要解决的问题

[0007] 例如,在用户与其他用户进行沟通的同时进行的游戏中,需要根据时时刻刻变化的游戏状况迅速输入消息。

[0008] 以往,在如上所述的游戏中作为消息输入方法,采用向输入区敲入消息的方法。根据这样的输入方法,可以输入符合当前状况的内容的消息,但是,需要每次一一敲入消息,所以有时在输入消息中消耗时间。其结果,存在例如在输入消息期间游戏状况发生,所输入的消息内容与当前状况不符的情况。

[0009] 并且,在上述的游戏中,作为消息输入方法,还采用通过选择预先登记的消息来输入消息的方法。根据该输入方法,可以缩短输入消息所消耗的时间,但是,只能选择预先确定的内容的消息,所以消息内容失去灵活性,有时无法输入符合当前状况的内容的消息。即、当未登记符合当前状况的内容的消息时,无法输入符合当前状况的内容的消息。

[0010] 本发明为了解决上述问题而提出,其目的在于提供能够确保有关于消息内容的灵活性,同时能够缩短输入消息所消耗的时间的消息输入受理装置、消息系统、程序以及信息存储介质。

[0011] 解决问题的手段

[0012] 为了解决上述问题,根据本发明的消息输入受理装置,包括:登记消息数据获得单元,其获得存储在登记消息数据存储单元中的登记消息数据,所述登记消息数据存储单元存储所述登记消息数据,所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将与至少一个对象有关的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息;对象选择受理结果获得单元,其获得对象选择受理单元的受理结果,所述对象选择受理单元从用户处受理所述画面中显示的对象的选择;以及消息获得单元,其获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为由所述用户输入的消息。

[0013] 并且,根据本发明的消息系统,包括:登记消息数据获得单元,其获得存储在登记

消息数据存储单元中的登记消息数据,所述登记消息数据存储单元存储所述登记消息数据,所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将与至少一个对象有关的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息;对象选择受理结果获得单元,其获得对象选择受理单元的受理结果,所述对象选择受理单元从用户处受理所述画面中显示的对象的选择;以及消息获得单元,其获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为所述用户输入的消息。

## 附图说明

- [0014] 图1是示出消息系统整体构成例子的图。
- [0015] 图2是示出游戏画面例子的图。
- [0016] 图3是示出游戏画面例子的图。
- [0017] 图4是示出游戏画面例子的图。
- [0018] 图5是示出游戏画面例子的图。
- [0019] 图6是示出游戏画面例子的图。
- [0020] 图7是示出一览表画面例子的图。
- [0021] 图8是示出登记画面例子的图。
- [0022] 图9是消息系统的功能框图。
- [0023] 图10是示出登记消息表例子的图。
- [0024] 图11是示出对象表例子的图。
- [0025] 图12是示出消息表例子的图。
- [0026] 图13是示出消息系统中执行的处理例子的图。
- [0027] 图14是示出消息系统中执行的其他处理例子的图。
- [0028] 图15是示出游戏画面例子的图。
- [0029] 图16是示出游戏画面例子的图。
- [0030] 图17是示出游戏画面例子的图。
- [0031] 图18是消息系统的功能框图。

## 具体实施方式

- [0032] 下面,基于附图详细说明本发明的实施方式例子。
- [0033] 图1是根据本发明实施方式的消息系统整体构成示意图。消息系统通过控制多个用户之间的消息的收发,从而实现多个用户参与的聊天。如图1所示,消息系统1包括服务器10以及多个终端20。服务器10以及各终端20可通过通信网络2互相收发数据。
- [0034] 服务器10由服务器计算机实现。如图1所示,服务器10包括控制部11、存储部12以及通信部13。控制部11包括一个或多个微处理器等,按照操作系统或其他程序执行处理。存储部12包括主存储部(例如, RAM)以及辅助存储部(例如, 硬盘驱动器或者固态硬盘)。通信部13通过通信网络2进行数据通信。
- [0035] 终端20是用户操作的计算机。终端20由例如便携式电话(包括智能手机)、便携式信息终端(包括平板计算机)、台式机、手提计算机、或者游戏机(包括家庭用游戏机或者设

在娱乐场所等的业务用游戏机)实现。如图1所示,终端20包括控制部21、存储部22、通信部23、操作部24以及显示部25。

[0036] 控制部21、存储部22以及通信部23与服务器10的控制部11、存储部12以及通信部13相同。操作部24是输入设备,例如是触摸屏等指示设备。显示部25是例如液晶显示面板或有机EL显示器等,按照控制部21的指示,显示各种图像。

[0037] 作为存储于存储部12或者存储部22中的内容而进行说明的程序和数据,例如通过通信网络2,被供给至服务器10或者终端20。另外,服务器10或者终端20还可以包括能够读取存储在计算机可读信息存储介质(例如,存储卡或者光盘)中的程序或者数据的构成元素。之后,通过信息存储介质、程序和数据被供给至服务器10或者终端20。并且,作为存储于存储部12或者存储部22中的内容而说明的程序和数据,还可以存储在通过通信网络2从服务器10或者终端20可接入的装置的存储部中。

[0038] 接着,说明消息系统1中进行的聊天。在这里,以玩游戏的四名用户为了打败共同的对手一边合作一边聊天的场景为例子进行说明。需要说明的是,在这里,将这些四名用户分别称为用户A、B、C、D,无需特别区分用户A~D时,简称为“用户”。需要说明的是,这里的“用户”是指输入消息的人(操作终端20的人),还可以称为游戏玩家。

[0039] 图2是示出终端20的显示部25中显示的游戏画面例子的图。在这里,对用户A的终端20所显示的游戏画面进行说明。另外,假设终端20具备在显示部25上重叠设置的触摸屏,用户用手指接触显示在游戏画面上的对象,即可选择游戏画面显示的对象。

[0040] 如图2所示,游戏画面30中显示表示执行中的游戏样子的游戏图像。图2所示的游戏画面30中显示出表示用户A、B、C、D的共通对手的对手对象32。对手对象32是表示对手的图像。

[0041] 并且,游戏画面30中显示分别表示用户A、B、C、D的用户对象34A、34B、34C、34D。用户对象34A~34D是分别表示用户A~D的头像图像。另外,在下面的说明中,在无需区分用户对象34A~34D时简称为“用户对象34”。

[0042] 并且,游戏画面30中显示出分别表示道具X、Y、Z的道具对象36X、36Y、36Z。道具对象36X~36Z是分别表示道具X~Z的图像。另外,在下面的说明中,在无需区分道具对象36X~36Z时,简称为“道具对象36”。

[0043] 需要说明的是,“道具”是指游戏中使用的物品。“道具”是指在游戏中使用时能够带来规定效果的物品。例如,“道具”是帮助用户进行与对手格斗的物品。例如有用于破坏对手的道具或用于恢复用户所受到的损伤的道具、降低对手能力(攻击力或者防御力等)的道具、或者提高用户能力(攻击力或者防御力等)的道具。用户通过选择道具对象36,从而能够使用道具。

[0044] 并且,游戏画面30中显示攻击图标38。攻击图标38是用于指示向对手攻击的图标。例如,在本实施方式中,当攻击对手时,用户选择攻击对象的部位。例如,可以选择头部、左臂或者右臂作为攻击对象的部位。即、用户在选择攻击图标38后选择对手的头部、左臂或者右臂中的任意一个作为攻击对象的部位,则针对选择的部位执行攻击。例如,在图2示出的游戏画面30中,对手用左手拿着武器,右手拿着盾牌。因此,例如,可通过攻击对手的左臂来降低对手的攻击力,可通过攻击对手的右臂来降低对手的防御力。并且,例如,如果给对手的头部带来的损伤达到规定值,则变成对手被消灭。

[0045] 而且,游戏画面30中显示聊天图标40。聊天图标40是用于发言的图标。即、聊天图标40是用于输入发给其他用户的消息的图标。

[0046] 需要说明的是,“消息”是在用户所操作的终端之间传递的信息,例如是用户输入或者指定的符号串、视频、声音或者其组合等。其中,“符号串”具有包括字符串(包括例如,表情符号、字符画(ASCII art)、或者构成只有用户之间流通的暗号等的加减等)、图像、或者其组合的意思。并且,“符号串”还包括长度为“1”的字符串。

[0047] 聊天图标40被用户选择时,作为发给其他用户的消息的候选,显示预先登记的消息(下面,称为“登记消息”。)。图3示出了这时的游戏画面30的例子。图3示出的游戏画面30中显示出分别表示多个登记消息的多个登记消息对象42A、42B、42C、42D、42E、42F。用户通过选择登记消息对象42A~42F中的任意一个,能够输入发给其他用户的消息。另外,在下面的说明中,当无需区分登记消息对象42A~42F时,简称为“登记消息对象42”。

[0048] 但是,在本实施方式中,可以将关于某个对象(例如攻击对象的部位、道具、或者用户等)的消息以未具体确定该对象的状态进行登记。例如,可以将催促其他用户进行某个行动(例如,向对手攻击、使用道具、使用特技或者使用魔法等)的消息或告知其他用户进行某个行动的消息以未具体确定该行动的对象(例如,攻击对象的部位、使用的道具、使用的特技、或者使用的魔法等)的状态进行登记。并且,例如,可以将发给某个用户的表示打招呼或者感谢等的消息以未具体确定对方用户的状态进行登记。

[0049] 例如,在本实施方式中,可以将包括标签在内的消息作为登记消息进行登记。在图3示出的例子,例如<部位>、<道具>、<用户>的标签包括在登记消息中。

[0050] 例如,登记消息对象42A表示的登记消息中包含<部位>标签。该登记消息是呼吁其他用户向某个部位进行攻击的内容的消息,表示攻击对象的部位的部分变成了<部位>标签,变成没有具体指定攻击对象的部位的状态。如后面说明,<部位>标签表示被任意一个部位名称置换的部分。需要说明的是,任意一个部位名称将插入<部位>标签所表示的位置,所以可以说<部位>标签表示任意一个部位名称被插入的位置。

[0051] 并且,例如,登记消息对象42C表示的登记消息中包含<道具>标签。该登记消息是告知其他用户使用某个道具的内容的消息,表示使用的道具的部分变成<道具>标签,变成没有具体指定所使用的道具的状态。如后面说明,<道具>标签表示被任意一个道具名称置换的部分。需要说明的是,任意一个道具名称将插入<道具>标签所表示的位置,所以可以说<道具>标签表示任意一个道具名称被插入的位置。

[0052] 并且,例如,登记消息对象42E表示的登记消息中包含<用户>标签。该登记消息是发给某个用户的消息(打招呼),表示对方用户的部分变成<用户>标签,变成没有具体指定对方用户的状态。如后面说明,<用户>标签表示被任意一个用户名称置换的部分。需要说明的是,任意一个用户名称将插入<用户>标签所表示的位置,所以可以说<用户>标签表示任意一个用户名称被插入的位置。

[0053] 标签的例子并不限于上述说明的例子。例如,还可以将表示特技或者魔法的标签包括在登记消息中。需要说明的是,还可以登记不包含上述说明的标签的消息作为登记消息(参照登记消息对象42F)。

[0054] 图4示出了表示包括标签的登记消息的登记消息对象42被用户选择时的游戏画面30的例子。另外,图4示出了选择了登记消息对象42A时的游戏画面30的例子。如上所述,登

记消息对象42A表示的登记消息包含<部位>标签,变成没有具体指定攻击对象的部位的状态。因此,这时,要求用户选择攻击对象的部位。

[0055] 这时的游戏画面30中显示出表示作为攻击对象用户可选择的部位的标记。图4示出了可以选择对手的头部、左臂、右臂中的任意一个作为攻击对象的情况。因此,在图4示出的游戏画面30中,分别与表示头部的部位对象33A、表示左臂的部位对象33B、以及表示右臂的部位对象33C相关联地显示出标记44A、44B、44C。需要说明的是,部位对象33A~33C是分别表示对手的头部、左臂、右臂的图像。并且,在下面的说明中,当无需区分部位对象33A~33C时,简称为“部位对象33”,当无需区分标记44A~44C时,简称为“标记44”。

[0056] 另外,登记消息对象42B表示的登记消息也包含<部位>标签,所以,当选择了登记消息对象42B时,显示出图4示出的标记44A~44C。

[0057] 并且,登记消息对象42C、42D表示的登记消息包含<道具>标签,变成没有具体指定任意道具的状态。因此,当选择了登记消息对象42C或42D时,要求用户选择道具。即、分别与道具对象36X~36Z相关联地显示出标记44。

[0058] 并且,登记消息对象42E表示的登记消息包含<用户>标签,变成没有具体指定任意用户的状态。因此,当选择了登记消息对象42E时,要求用户选择用户。即、分别与用户对象34A~34D相关联地显示出标记44。

[0059] 在图4示出的游戏画面30中,用户通过选择标记44A~44C中的任意一个,从而选择任意一个部位对象33。图5示出了选择了标记44A~44C中的任意一个时的游戏画面30的例子。需要说明的是,图5示出了选择了标记44B时(即、选择了表示左臂的部位对象33B时)的游戏画面30的例子。

[0060] 如图5所示,这时的游戏画面30中显示发送图标46。当用户选择了发送图标46时,判断为用户输入了将包括在登记消息对象42A表示的登记消息中的<部位>标签置换为部位对象38B的名称(左臂)而得到的消息。即、判断为用户输入了“攻击左臂吧”的消息。需要说明的是,还可以设定为当选择了标记44B时,在不显示发送图标46的情况下,判断为用户输入了“攻击左臂吧”的消息。

[0061] 当判断为用户输入了“攻击左臂吧”的消息时,如图6所示,游戏画面30中显示表示该消息的消息对象48。在用户A、B、C、D各自的终端20上显示消息对象48。

[0062] 与表示输入消息的用户A的用户对象34A相关联地显示消息对象48。例如,在图6示出的例子,消息对象48是在言语气球内包含消息的言语气球图像。消息对象48显示为言语气球从表示用户A的用户对象34A伸展。由此,能够识别为用户A输入的消息。

[0063] 需要说明的是,消息对象48还可以显示为虚拟空间内的三维显示,而不是如图6所示的二维显示。

[0064] 如上所述,在消息系统1中用户能够输入符合当前状况的内容的消息。例如,在应该攻击对手左臂的情况下,用户输入向其他用户呼吁攻击对手左臂的内容的消息。

[0065] 并且,在消息系统1中,用户通过选择登记消息以及对象,从而能够如上所述地输入符合当前状况的消息。例如,用户通过选择登记消息对象42A以及部位对象33B(标记44B),能够输入向其他用户呼吁攻击对手左臂的内容的消息。换言之,用户无需每次一一敲入消息,即可输入如上所述的消息。

[0066] 即、根据消息系统1,能够确保有关消息内容的灵活性,并且能够缩短输入消息所

消耗的时间。

[0067] 需要说明的是，每个用户可设定以上说明的登记消息。即、在消息系统1中，用户能够任意设定以上说明的登记消息。下面，对用于设定登记消息的步骤进行说明。

[0068] 图7示出了表示登记消息的一览表的一览表画面的例子。例如，当用户进行了规定的操作时，终端20的显示部25显示图7示出的一览表画面50。如图7所示，一览表画面50中显示登记消息的一览表。并且，与各登记消息相关联地显示设定图标52A、52B、52C、52D、52E、52F。用户通过选择设定图标52A～52F中的任意一个，从而选择一览表画面50中显示的登记消息中的任意一个。另外，在下面的说明中，当无需区分设定图标52A～52F时，简称为“设定图标52”。

[0069] 当选择了一览表画面50中显示的登记消息中的任意一个时，显示出用于登记登记消息的登记画面。图8示出了登记画面的例子。图8示出的登记画面60中显示出文本框62。文本框62是用户输入消息的文本框。

[0070] 并且，图8示出的登记画面60中显示出虚拟键盘64。虚拟键盘64是向文本框62输入符号(例如字符)的虚拟的键盘(软件键盘)。需要说明的是，用于输入符号的用户界面并不限于虚拟键盘64，作为用于输入符号的用户界面可采用各种各样的用户界面。

[0071] 并且，图8示出的登记画面60中显示出标签图标66A、66B、66C。例如，标签图标66A是与<部位>标签对应的图标。标签图标66A用于将<部位>标签包含在消息内。用户将标签图标66A拖放至文本框62中，从而能够将<部位>标签设在消息内。即、用户用手指接触到触摸屏，以便接触到标签图标66A，以手指接触到触摸屏的状态，将手指移动至文本框62，之后手指离开触摸屏，则<部位>标签被设定为消息的一部分。

[0072] 并且，例如，标签图标66B使与<用户>标签对应的图标。标签图标66B用于将<用户>标签包含在消息内。并且，标签图标66C是与<道具>标签对应的图标。标签图标66C用于将<道具>标签包含在消息内。

[0073] 需要说明的是，用于输入标签的用户界面并不限于上述例子。作为用于输入标签的用户界面，可以采用各种各样的用户界面。例如，可以设置为用户通过虚拟键盘64输入标签。

[0074] 并且，图8示出的登记画面60中显示出登记图标68。一旦选择登记图标68，则输入在文本框62的消息被登记。即、输入在文本框62的消息被设定为登记消息。

[0075] 如上所述，用户可以设定新登记消息，或者可以变更登记消息。

[0076] 接着，对用于实现以上说明的功能的构成进行说明。图9是示出消息系统1中实现的功能模块的功能框图。

[0077] 如图9所示，消息系统1包括数据存储部70。例如，数据存储部70由服务器10的存储部12实现。另外，数据存储部70还可以由包括在可从服务器10接入的其他装置中的存储部实现。

[0078] 数据存储部70存储各种数据。数据存储部70包括登记消息数据存储部72。登记消息数据存储部72存储登记消息数据。

[0079] 登记消息数据是输出(例如显示)预先登记的登记消息所需的数据。例如，登记消息数据中包括分别输出预先登记的多个登记消息所需的数据。并且，例如，多个登记消息中包含至少一个对象关联登记消息。

[0080] “对象关联登记消息”是与对象相关的内容的登记消息。即、对象关联登记消息是被设为将与至少一个对象有关的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的登记消息。并且，“对象”是指成为用户的选择对象的对象。并且，“对象”是画面中进行显示的。并且，“规定位置”可以是例如针对每个对象关联登记消息确定的位置，还可以是固定的位置（例如，对象关联登记消息的前头位置或者末尾位置等）。相同地，“规定部分”可以是例如针对每个对象关联登记消息确定的部分，还可以是固定的部分（例如，对象关联登记消息的前头部分或者末尾部分等）。

[0081] 例如，在图2～图8示出的例子，部位对象33、用户对象34或者道具对象36相当于“对象”。并且，例如，包含<部位>标签、<道具>标签或者<用户>标签的登记消息相当于“对象关联登记消息”。即、登记消息对象42A～42E各自表示的登记消息相当于“对象关联登记消息”。

[0082] 并且，例如，登记消息数据中包括插入位置信息或者置换部分信息。并且，例如，登记消息数据中包括对象种类信息。

[0083] “插入位置信息”是对象关联登记消息中的、表示能够插入与对象相关的符号串的位置（下面简称为“插入位置”）的信息。另外，这时，插入位置信息表示的位置相当于上述的“规定位置”。例如，“插入位置信息”是被嵌入对象关联登记消息内的上述插入位置的标签信息。并且，例如，“插入位置信息”还可以是表示上述插入位置处于对象关联登记消息中的从前头（或者末尾）起第几个字符的信息。例如，在图2～图8示出的例子，<部位>标签、<道具>标签或者<用户>标签相当于“插入位置信息”。

[0084] “置换部分信息”是对象关联登记消息中的、表示能够与对象相关的符号串置换的部分（下面简称为“置换部分”）的置换部分信息。另外，这时，置换部分信息所表示的部分相当于上述的“规定部分”。例如，“置换部分信息”是被嵌入对象关联登记消息内的上述置换部分的标签信息。并且，例如，“可置换部分信息”还可以是表示上述置换部分处于对象关联登记消息的从前头（或者末尾）起的第几个字符到第几个字符的部分的信息。例如，在图2～图8示出的例子，<部位>标签、<道具>标签或者<用户>标签相当于“置换部分信息”。

[0085] “对象种类信息”是可确定与对象关联登记消息对应的对象的种类的信息。“与对象关联登记消息对应的对象的种类”是与对象关联登记消息的内容相匹配的对象的种类。换言之，“与对象关联登记消息对应的对象的种类”是与对象关联登记消息的内容相关的对象的种类、在对象关联登记消息的内容中假设的对象的种类或者对象关联登记消息中提及的对象的种类。

[0086] 例如，在图2～图8示出的例子，与登记消息对象42A、42B表示的登记消息对应的对象的种类是“部位”。并且，与登记消息对象42C、42D表示的登记消息对应的对象的种类是“道具”，与登记消息对象42E表示的登记消息对应的对象的种类是“用户”。并且，在图2～图8示出的例子，<部位>标签、<道具>标签或者<用户>标签相当于“对象种类信息”。

[0087] 图10～图12示出了数据存储部70（登记消息数据存储部72）中存储的数据例子。

[0088] 图10示出了登记消息表。登记消息表是示出各用户的登记消息的一览表的数据。登记消息表包括“登记消息ID”、“登记人”以及“登记消息”文本框。

[0089] “登记消息ID”文本框示出毫无疑义地识别登记消息的信息。“登记人”文本框示出

登记了登记消息的用户。登记了登记消息的用户的用户ID被登记于“登记人”文本框。“登记消息”文本框示出登记消息的内容。

[0090] 图11示出了对象表。对象表是示出游戏中用户可选择的对象的一览表的数据。换言之，对象表是示出可显示于画面中的对象的一览表的数据。对象表包括“对象ID”、“对象种类”以及“对象名”文本框。

[0091] “对象ID”文本框示出毫无疑义地识别对象的信息。“对象种类”文本框示出对象的种类。“对象名”文本框示出对象名称。

[0092] 图12示出了消息表。消息表是示出各用户输入的消息的一览表的数据。消息表包括“消息ID”、“输入者”、“输入时间”、“消息”以及“相关对象”文本框。

[0093] “消息ID”文本框示出毫无疑义地识别各用户输入的消息的信息。“输入者”文本框示出输入了消息的用户。输入了消息的用户的用户ID被登记于“输入者”文本框。“输入时间”文本框示出消息被输入的日期时间。“消息”文本框示出消息内容。

[0094] “相关对象”文本框示出与消息相关的对象。例如，消息是将与对象有关的字符串与对象关联登记消息的规定部分进行置换而生成的消息(或者将与对象有关的字符串插入到对象关联登记消息的规定位置处而生成的消息)时，表示该对象的信息(对象ID)被登记于“相关对象”文本框。

[0095] 如图9所示，消息系统1包括指定受理部74、指定受理结果获得部76以及登记控制部78。而且，消息系统1包括变更受理部80、变更受理结果获得部82以及更新控制部84。这些功能模块是与登记消息的设定(新的登记或者更新)有关的功能模块。例如，指定受理部74以及变更受理部80通过终端20的控制部21以及存储部22来实现。即、例如，控制部21通过执行存储在存储部22中的程序，从而实现指定受理部74以及变更受理部80。并且，例如，指定受理结果获得部76、登记控制部78、变更受理结果获得部82以及更新控制部84通过服务器10(消息输入受理装置)的控制部11以及存储部12来实现。即、例如，控制部11通过执行存储在存储部12中的程序，从而实现指定受理结果获得部76、登记控制部78、变更受理结果获得部82以及更新控制部84。

[0096] 指定受理部74通过操作部24从用户受理对对象关联登记消息、上述插入位置或者上述置换部分的指定。指定受理结果获得部76获得指定受理部74的受理结果。例如，指定受理部74的受理结果通过通信部23发送至服务器10，并且服务器10通过通信部13接收。而且，指定受理结果获得部76获得通过通信部13接收到的受理结果。登记控制部78进行控制，从而将登记消息数据登记于登记消息数据存储部72，其中，该登记消息数据表示用户指定的对象关联登记消息，并且包括表示用户指定的插入位置的插入位置信息或者表示用户指定的置换部分的置换部分信息。

[0097] 并且，变更受理部80通过操作部24从用户处受理对对象关联登记消息、插入位置信息或者置换部分信息的变更。变更受理结果获得部82获得变更受理部80的受理结果。例如，变更受理部80的受理结果通过通信部23发送至服务器10，并且服务器10通过通信部13接收。而且，变更受理结果获得部82获得通过通信部13接收到的受理结果。更新控制部84进行控制，从而基于变更受理部80的受理结果，对存储在登记消息数据存储部72中的登记消息数据进行更新。

[0098] 例如，在图2～图8示出的例子，指定受理部74通过在显示部25显示登记画面60，从

而通过操作部24(触摸屏)从用户处受理对受对象关联登记消息、插入位置或者置换部分的指定。而且,当选择了登记画面60的登记图标68时,指定受理部74获得输入在登记画面60的文本框62内的消息,并通过通信部23向服务器10发送表示该消息的数据作为受理结果。指定受理结果获得部76通过通信部13获得由终端20(指定受理部74)发送的上述数据。登记控制部78将获得到的数据所表示的消息登记在登记消息数据中。变更受理部80、变更受理结果获得部82以及更新控制部84的动作也与指定受理部74、指定受理结果获得部76以及登记控制部78的动作基本相同。

[0099] 如图9所示,消息系统1包括登记消息数据获得部86、登记消息选择受理部88、登记消息选择受理结果获得部90、对象选择受理部92、对象选择受理结果获得部94以及消息获得部96。这些功能模块是与输入消息的受理相关的功能模块。例如,登记消息选择受理部88以及对象选择受理部92通过终端20的控制部21以及存储部22来实现。即、例如,控制部21通过执行存储在存储部22中的程序,从而实现登记消息选择受理部88以及对象选择受理部92。并且,例如,登记消息数据获得部86、登记消息选择受理结果获得部90、对象选择受理结果获得部94以及消息获得部96通过服务器10(消息输入受理装置)的控制部11以及存储部12来实现。即、例如,控制部11通过执行存储在存储部12中的程序,从而实现登记消息数据获得部86、登记消息选择受理结果获得部90、对象选择受理结果获得部94以及消息获得部96。

[0100] 登记消息选择受理部88通过操作部24从用户处受理多个登记消息中的任意一个的选择。登记消息选择受理结果获得部90获得登记消息选择受理部88的受理结果。例如,登记消息选择受理部88的受理结果通过通信部23发送至服务器10,服务器10通过通信部13进行接收。而且,登记消息选择受理结果获得部90获得接收到的受理结果。

[0101] 例如,在图2~图8示出的例子,登记消息选择受理部88在游戏画面30显示分别表示多个登记消息的多个登记消息对象42,从而通过操作部24(触摸屏)从用户受理多个登记消息中的任意一个的选择。而且,登记消息选择受理部88通过通信部23向服务器10发送表示用户选择出的登记消息的数据作为受理结果。登记消息选择受理结果获得部90通过通信部13获得由终端20(登记消息选择受理部88)发送的上述数据。

[0102] 对象选择受理部92通过操作部24从用户受理对画面中显示的对象的选择。另外,对象选择受理部92还可以设定为限制受理对与用户所选择的对象关联登记消息对应的种类之外的对象的选择。

[0103] 如上所述,“与对象关联登记消息对应的种类”是例如与对象关联登记消息的内容向匹配的对象的种类。

[0104] “限制受理对象的选择”是指设定为例如无法选择对象的状态。例如,“限制受理对象的选择”还可以设定为在画面中不显示对象,从而无法选择对象的状态。另外,“限制受理对象的选择”还可以是例如即使用户选择了对象,装置(计算机)侧拒绝受理选择,或者将选择本身设为无效。例如,“限制受理对象的选择”还可以设定是当用户选择了对象时,显示以无法选择该对象为内容的警告。

[0105] 并且,对象选择受理部92还可以显示为用户可区分画面中显示的对象中的、与用户所选择的对象关联登记消息对应的种类的对象和、画面中显示的对象中的其他对象的方式。

[0106] “显示为可区分第一对象和第二对象的方式”是指例如将第一对象和第二对象显示为用户能够区分的方式。“显示为可区分第一对象和第二对象的方式”例如包括如下方式。

[0107] (a) 仅与第一对象和第二对象中的一个相关联地显示规定图像(例如,标记或者框等),不与另一个相关联地显示规定图像。

[0108] (b) 使得与第一对象相关联地显示的规定图像(例如,标记或者框等)的显示形态(颜色、亮度、尺寸、形状、种类或者线的种类等)不同于与第二对象相关联地显示的规定图像的显示形态。

[0109] (c) 使得第一对象本身的显示形态(颜色或者亮度等)不同于第二对象本身的显示形态。

[0110] (d) 将第一对象显示在第一规定区域内,将第二对象显示在与第一规定区域不同的第二规定区域内。

[0111] (e) 当按照显示顺序显示第一对象和第二对象时,将第一对象的显示顺序设为高于第二对象的显示顺序。

[0112] 例如,在图2~图8示出的例子,对象选择受理部92与游戏画面30中显示的多个对象中的每一个相关联地显示标记44,从而通过操作部24(触摸屏)受理多个对象中的任意一个的选择。

[0113] 在这里,假设用户选择了登记消息对象42A或者42B。登记消息对象42A、42B所表示的登记消息中包含<部位>标签,这些登记消息是与对手部位相关的内容的消息。

[0114] 这时,对象选择受理部92仅与种类是“部位”的部位对象33相关联地显示标记44,不与其他种类的对象(即、用户对象34以及道具对象36)相关联地显示标记44。

[0115] 由此,对象选择受理部92显示为用户能够区分与用户所选择的登记消息对应的种类的对象(部位对象33)和其他对象(用户对象34以及道具对象36)。

[0116] 并且,通过如上所述,对象选择受理部92,仅将与用户所选择的登记消息对应的种类的对象(部位对象33)设为可选择的状态,其他对象(用户对象34以及道具对象36)设为无法选择的状态。

[0117] 另外,当用户选择了登记消息对象42C或者42D时,登记消息对象42C、42D表示的登记消息中包含<道具>标签,这些登记消息是有关道具的内容的消息,所以对象选择受理部92仅与种类是“道具”的道具对象36相关联地显示标记44。

[0118] 并且,当用户选择了登记消息对象42E时,登记消息对象42E表示的登记消息中包含<用户>标签,这些登记消息是有关用户的内容的消息,所以对象选择受理部92只与种类是“用户”的用户对象34相关联地显示标记44。

[0119] 对象选择受理结果获得部94获得对象选择受理部92的受理结果。例如,对象选择受理部92的受理结果通过通信部23发送至服务器10,并且服务器10通过通信部13进行接收。而且,对象选择受理结果获得部94获得通过通信部13接收到的受理结果。

[0120] 例如,在图2~图8示出的例子,当用户选择了任意一个标记44时,对象选择受理部92将表示与用户所选择的标记44相关联的对象的数据作为受理结果,通过通信部23发送给服务器10。对象选择受理结果获得部94通过通信部13获得终端20(对象选择受理部92)发送的上述数据。

[0121] 登记消息数据获得部86获得存储在登记消息数据存储部72中的登记消息数据。消息获得部96基于登记消息选择受理部88以及对象选择受理部92的受理结果获得用户输入的消息。

[0122] 消息获得部96获得通过将与由用户选择出的至少一个对象相关联的符号串与由用户选择出的对象关联登记消息的规定部分进行置换而得到的消息,作为用户输入的消息。例如,消息获得部96获得通过将与由用户选择出的至少一个对象相关联的符号串与对象关联登记消息中的置换部分信息表示的部分进行置换而得到的消息。

[0123] 或者,消息获得部96获得通过将与由用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到由用户选择出的对象关联登记消息的规定位置处而得到的消息,作为用户输入的消息。例如,消息获得部96获得通过将与由用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到对象关联登记消息中的、插入位置信息所表示的位置处而得到的消息,作为用户输入的消息。

[0124] 例如,在图2~图8示出的例子,消息获得部96获得通过将由用户选择出的至少一个对象的名称与由用户选择出的对象关联登记消息中包含的标签进行置换而得到的消息,作为用户输入的消息。

[0125] 消息获得部96将所获得的消息存储在数据存储部70。例如,消息获得部96将所获得的消息登记在消息表中。

[0126] 如图9所示,消息系统1包括消息对象显示控制部98。例如,消息对象显示控制部98通过服务器10(消息输入受理装置)的控制部11来实现。

[0127] 消息对象显示控制部98进行控制,以在画面中显示表示由消息获得部96获得的消息的消息对象。

[0128] 例如,在图2~图8示出的例子,消息对象显示控制部98向终端20发送数据,其中,该数据是在游戏画面30显示表示由消息获得部96获得的消息的消息对象48时需要的数据。在终端20,基于由服务器10(消息对象显示控制部98)发送的数据,在游戏画面30(显示部25)显示消息对象48。

[0129] 接着,对消息系统1中执行的处理进行说明。

[0130] 图13是用户设定登记消息时执行的处理例子示意图。控制部11按照程序执行图13示出的处理,从而控制部11作为指定受理结果获得部76、登记控制部78、变更受理结果获得部82以及更新控制部84进行工作。并且,控制部21按照程序执行图13示出的处理,从而控制部21作为指定受理部74以及变更受理部80进行工作。

[0131] 如图13所示,这时,终端20的控制部21向服务器10请求一览表画面50的数据(S101)。需要说明的是,“一览表画面50的数据”是指用于显示一览表画面50的数据。在步骤S101中,例如,使用终端20的用户所输入的用户ID被发送到服务器10。

[0132] 当服务器10接收到上述请求时,服务器10的控制部11参照登记消息表,获得与从终端20接收到的用户ID相关联的登记消息的一览表。之后,控制部11向终端20发送表示所获得的一览表的一览表画面50的数据(S102)。

[0133] 当终端20接收到上述数据时,终端20的控制部21在显示部25显示一览表画面50(S103)。在显示一览表画面50的期间,控制部21监视是否任意一个设定图标52被选择(S104)。

[0134] 当选择了任意一个设定图标52时,控制部21向服务器10请求登记画面60的数据(S105)。需要说明的是,“登记画面60的数据”是指用于显示登记画面60的数据。在步骤S105,用户所选择的登记消息的登记消息ID与用户的用户ID一起发送到服务器10。

[0135] 当服务器10接收到上述请求时,服务器10的控制部11向终端20发送登记画面60的数据(S106)。当终端20接收到该数据时,终端20的控制部21在显示部25显示登记画面60(S107)。

[0136] 在显示登记画面60的期间,控制部21基于用户的操作更新文本框62中显示的消息。即、控制部21按照与虚拟键盘64和标签图标66有关的操作,更新文本框62中显示的消息。并且,控制部21监视登记图标68是否被选择(S108)。

[0137] 当选择了登记图标68时,控制部21向服务器10发送消息数据(S109)。其中,“消息数据”是指表示文本框62中输入的消息的数据。另外,在步骤S109,消息数据与用户的用户ID和一览表画面50中选择的登记消息的登记消息ID一起发送到服务器10。

[0138] 当服务器10接收到消息数据时,服务器10的控制部11更新登记消息表(S110)。例如,一览表画面50中选择的登记消息被更新为登记画面60的文本框62中输入的消息。即、与从终端20接收到的登记消息ID相关联的登记消息被更新为输入至登记画面60的文本框62中的消息。

[0139] 之后,控制部11参照登记消息表,获得与从终端20接收到的用户ID相关联的登记消息的一览表。而且,控制部11向终端20发送表示所获得的一览表的画面50的数据(S111)。这时,基于这些数据,终端20的控制部21在显示部25显示一览表画面50(S112)。一览表画面50显示更新后的登记消息。

[0140] 图14是当选择了游戏画面30的聊天图标40时执行的处理例子示意图。控制部11按照程序执行图14示出的处理,从而控制部11作为登记消息数据获得部86、登记消息选择受理结果获得部90、对象选择受理结果获得部94、消息获得部96以及消息对象显示控制部98进行工作。并且,控制部21按照程序执行图14示出的处理,从而控制部21作为登记消息选择受理部88以及对象选择受理部92进行工作。

[0141] 如图14所示,终端20的控制部21向服务器10请求登记消息数据(S201)。在步骤S201,例如,使用终端20的用户输入的用户ID发送到服务器10。

[0142] 当服务器10接收到上述请求时,服务器10的控制部11参照登记消息表,获得与从终端20接收到的用户ID相关联的登记消息。而且,控制部11向终端20发送表示所获得的登记消息的数据,作为登记消息数据(S202)。

[0143] 当终端20接收到登记消息数据时,终端20的控制部21基于登记消息数据在游戏画面30显示登记消息对象42(S203)。而且,控制部21监视任意一个登记消息是否被选择(S204)。即、控制部21监视是否选择任意一个登记消息对象42。

[0144] 当选择了任意一个登记消息时,控制部21判断被选择的登记消息是否为对象关联登记消息(S205)。例如,控制部21判断被选择的登记消息中是否包含标签。当登记消息中包含标签时,控制部21判断被选择的登记消息是对象关联登记消息。另一方面,当登记消息中不包含标签时,控制部21判断被选择的登记消息不是对象关联登记消息。

[0145] 当被选择的登记消息不是对象关联登记消息时,控制部21向服务器10发送输入消息数据(S208)。这时的“输入消息数据”是表示被选择的登记消息的数据。例如,作为输入消

息数据,向服务器10发送被选择的登记消息的登记消息ID。需要说明的是,这时,用户的用户ID被发送至服务器10。

[0146] 当服务器10接收到上述的输入消息数据(登记消息ID)时,服务器10的控制部11获得用户输入的消息(S209)。例如,控制部11参照登记消息表,作为用户输入的消息,获得与接收到的登记消息ID相关联的登记消息。而且,控制部11将在步骤S209中获得的消息追加登记于消息表中(S210)。

[0147] 另一方面,在步骤S205,当判断为被选择的登记消息是对象关联登记消息时,控制部21在游戏画面30显示标记44(S206)。

[0148] 例如,控制部21确定与被选择的登记消息(对象关联登记消息)对应的对象的种类。例如,基于登记消息中包含的标签的种类来确定与登记消息对应的对象的种类。例如,当登记消息中包含<部位>标签时,与登记消息对应的对象的种类被确定为“部位”。

[0149] 而且,控制部21与如上所述确定的种类的对象相关联地显示标记44。例如,当被确定的对象的种类是“部位”时,控制部21与表示部位的部位对象33相关联地显示标记44。这时,控制部21不与表示部位的对象相关联地显示标记44。即、控制部21不与用户对象34以及道具对象36相关联地显示标记44。

[0150] 在执行步骤S206之后,控制部21监视是否选择任意一个对象(S207)。即、控制部21监视是否选择任意一个标记44。

[0151] 当选择了任意一个对象时,控制部21向服务器10发送输入消息数据(S208)。例如,这时的“输入消息数据”是表示被选择的登记消息和被选择的对象两个的数据。例如,作为输入消息数据向服务器10发送被选择的登记消息的登记消息ID和被选择的对象的对象ID的组合。需要说明的是,这时,用户的用户ID也被发送至服务器10。

[0152] 当服务器10接收到上述的输入消息数据(登记消息ID以及对象ID)时,服务器10的控制部11获得用户输入的消息(S209)。

[0153] 例如,控制部11参照登记消息表,获得与接收到的登记消息ID相关联的登记消息。并且,控制部11参照对象表,获得与接收到的对象ID相关联的对象名。而且,控制部11将包含在获得的登记消息中的标签置换为获得的对象名。控制部11获得这样得到的消息作为用户输入的消息。

[0154] 而且,控制部11将在步骤S209获得的消息追加登记在消息表中(S210)。

[0155] 在执行步骤S210之后,控制部11向终端20发送消息对象数据(S211)。需要说明的是,“消息对象数据”是显示表示在步骤S209获得的消息的消息对象48所需的数据。并且,除了向输入消息的用户的终端20发送消息对象数据之外,还向其他用户的终端20发送消息对象数据,这一点在图14中未示出。而且,在各终端20,基于消息对象数据,在游戏画面30显示表示步骤S209中获得的消息的消息对象48(S212)。

[0156] 根据以上说明的消息系统1,用户能够输入符合当前状况的内容的消息。例如,在需要攻击对手左臂的情况下,用户能够输入呼吁其他用户攻击对手左臂的内容的消息。即、根据消息系统1,能够确保有关消息内容的灵活性。

[0157] 并且,根据消息系统1,用户通过选择登记消息以及对象,能够输入上述的符合当前状况的消息。例如,在图2~图5示出的例子,用户通过选择登记消息对象42A以及部位对象33B(标记44B),能够输入呼吁其他用户攻击对手左臂的内容的消息。换言之,用户无需每

次一一敲入消息，即可输入上述的消息。即、根据消息系统1，能够缩短输入上述的消息所消耗的时间。

[0158] 如上所述，根据消息系统1，能够确保有关消息内容的灵活性，并且能够缩短输入消息所消耗的时间。

[0159] 并且，在消息系统1中，仅与对应于用户所选择的登记消息的种类的对象相关联地显示标记44。根据消息系统1，能够避免用户失误选择与用户所选择的登记消息的内容不符的对象。

[0160] 并且，在消息系统1中，用户能够任意设定登记消息(消息内容、标签的位置以及种类)。根据消息系统1，用户可以假设输入消息时的状况，将预先登记的消息内容设定为符合其状况的期望的内容。

[0161] 需要说明的是，本发明并不限于以上说明的实施方式。

[0162] [变形例1]例如，在当前场景不是与对手格斗的场景时、即用户无法选择部位对象33时，登记消息选择受理部88可以设为无法选择与部位对应的登记消息。即、登记消息选择受理部88可以设为无法选择登记消息对象42A、42B的方式。

[0163] 并且，当用户无法选择部位对象33时，登记消息选择受理部88还可以显示为用户可区分与部位对应的登记消息和其他登记消息的方式。即、登记消息选择受理部88还可以显示为用户可区分登记消息对象42A、42B和登记消息对象42C～42E的方式。

[0164] 如上所述，登记消息选择受理部88还可以限制受理与用户无法选择的对象的种类对应的登记消息的选择。

[0165] 并且，登记消息选择受理部88还可以显示为用户可区分与用户可选择的对象的种类对应的登记消息和、与用户无法选择的对象的种类对应的登记消息的方式。

[0166] 需要说明的是，在这里，“用户可选择的对象”是指例如画面中显示的对象(画面中可显示的对象)。例如，画面中现在显示的对象是“用户可选择的对象”。并且，例如，即使画面中现在未显示，但是通过画面滚动(或者转变)而显示的对象也是“用户可选择的对象”。另一方面，即使画面滚动也不会显示在画面中的对象是“用户无法选择的对象”。

[0167] 并且，例如，当画面显示出从虚拟视点观察到的虚拟空间时，配置在虚拟空间中的对象是“用户可选择的对象”。另一方面，未配置在虚拟空间中的对象是“用户无法选择的对象”。

[0168] 需要说明的是，还可以只是将画面中当前显示的对象视为“用户可选择的对象的种类”，画面中当前未显示的对象视为“用户可选择的对象的种类”。相同地，还可以只是将配置在虚拟视点的视场区域内的对象视为“用户可选择的对象”，未配置在虚拟视点的视场区域内的对象视为“用户无法选择的对象”。

[0169] 并且，“限制受理对登记消息的选择”并不限于将登记消息设为无法选择的状态。例如，“限制受理对登记消息的选择”还可以是在画面不显示登记消息，从而设为无法选择登记消息的状态。需要说明的是，“限制受理对对象的选择”还可以是例如即使用户选择了登记消息，装置(计算机)侧拒绝受理选择，或者将选择本身设为无效。例如，“限制受理对登记消息的选择”还可以是当用户选择了登记消息时，显示出以无法选择该登记消息为内容的警告。

[0170] 而且，“显示为可区分第一登记消息和第二登记消息的方式”是指例如显示为用户

能够区分第一登记消息和第二登记消息的方式。“显示为用户可区分第一登记消息和第二登记消息的方式”例如包括以下几种方式。

[0171] (a) 仅与第一登记消息和第二登记消息中的一个相关联地显示规定图像(例如,标记或者框等),不与另一个相关联地显示规定图像。

[0172] (b) 使得与第一登记消息相关联地显示的规定图像(例如,框或者言语气球等)的显示形态(颜色、亮度、尺寸、形状、种类或者线的种类等)不同于与第二登记消息相关联地显示的规定图像的显示形态。

[0173] (c) 使得第一登记消息本身的显示形态(颜色、亮度或者字体等)不同于第二登记消息本身的显示形态。

[0174] (d) 将第一登记消息显示在第一规定区域内,将第二登记消息显示在与第一规定区域不同的第二规定区域内。

[0175] (e) 当按照显示顺序显示第一登记消息和第二登记消息时,将第一登记消息的显示顺序设为高于第二登记消息的显示顺序。

[0176] 由此,限制受理与用户无法选择的对象的种类对应的登记消息的选择,从而能够避免用户失误选择与用户无法选择的对象相关的内容的登记消息。其结果,能够避免输入不合适的消息。

[0177] 并且,根据上述构成,与用户可选择的对象的种类对应的登记消息和、与用户无法选择的对象的种类对应的登记消息显示为用户可区分的方式,所以能够催促用户选择与用户可选择的对象相匹配的内容的登记消息。

[0178] [变形例2]例如,在以上说明的实施方式中,用户在选择任意一个登记消息之后,选择任意一个对象(参照图3~图5),但是,还可以是用户在选择任意一个对象之后,选择任意一个登记消息。

[0179] 例如,可以是当选择了图2示出的游戏画面30的聊天图标40时,显示图15示出的游戏画面30。在图15示出的游戏画面30,分别与部位对象33A~33C、用户对象34A~34D以及道具对象36X~36Z相关联地显示标记44A~44J。

[0180] 这时,用户通过选择游戏画面30中显示的标记44A~44J中的任意一个,选择任意一个对象。图16示出了当选择了任意对象时的游戏画面30例子。图16示出的游戏画面30中显示出分别表示多个登记消息中的每一个的登记消息对象42A~42F。需要说明的是,图16示出了当选择了标记44B时(即、选择了表示左臂的部位对象33B时)的游戏画面30。

[0181] 在图16示出的游戏画面30中可以显示为用户可区分与用户所选择的对象的种类对应的登记消息和其他登记消息的方式。

[0182] 例如,当用户选择了部位对象33时,可以显示为用户可区分表示对应于部位的登记消息的登记消息对象42A、42B和其他登记消息对象42C~42F的方式。例如,如图16所示,可以用实线表示登记消息对象42A、42B,用虚线表示登记消息对象42C~42F。

[0183] 并且,在图16示出的游戏画面30中还可以限制受理除了与用户所选择的对象的种类对应的登记消息之外的登记消息的选择。

[0184] 例如,还可以是当用户选择了部位对象33时,只能选择表示与部位对应的登记消息的登记消息对象42A、42B中的任意一个,无法选择登记消息对象42C~42F。

[0185] 根据以上构成,限制受理与用户所选择的对象种类对应的登记消息的选择,所以

能够避免用户失误选择与用户所选择的对象不匹配的内容的登记消息。其结果，能够避免输入不恰当的消息。

[0186] 并且，根据以上构成，与用户所选择的对象的种类对应的登记消息和其他登记消息显示为用户可区分的方式，所以能够催促用户选择与用户所选择的对象相匹配的内容的登记消息。

[0187] [变形例3]例如，可以与表示左臂的部位对象33B相关联地显示图6示出的消息对象48。图6示出的消息对象48表示将登记消息对象42A所表示的登记消息中包含的<部位>标签与部位对象33B的对象名(左臂)进行置换后得到的消息。因此，可以将图6示出的消息对象48与表示左臂的部位对象33B相关联地显示。

[0188] 图17示出了这时的游戏画面30例子。在图17示出的游戏画面30，显示有连接消息对象48和部位对象33B的线100(虚线)。通过显示这样的线100，用户能够一眼就得知消息对象48所表示的消息与左臂相关联。

[0189] 如上所述，当消息对象48表示将与由用户选择出的对象相关联的符号串与登记消息的规定部分进行置换而得到的消息、或者将与由用户选择出的对象相关联的符号串插入到登记消息的规定位置处得到的消息时，消息对象显示控制部98可以进行控制，以便与该被选择的对象相关联地显示消息对象48。

[0190] 其中，“与对象相关联地显示消息对象”是指显示成使用户能够了解消息对象是与对象相关的。例如，如图17所示，“与对象相关联地显示消息对象”是显示出表示消息对象与对象相关联的线或者图像。

[0191] 根据以上构成，游戏画面30中显示的消息对象48与游戏画面30中显示的对象以相关联的方式显示，所以用户容易了解消息对象48所表示的消息与哪一个对象相关联。

[0192] [变形例4]例如，图14中的步骤S209还可以由终端20侧执行。即、可以在执行步骤S208之前执行步骤S209。

[0193] 例如，在步骤S207，当判断为选择了任意一个对象时，终端20的控制部21可以将其作为用户输入的消息获得。这时，例如，存储部22中预先存储有对象表，则控制部21参照存储在存储部22中的对象表，获得与步骤S207中选择的对象相关联的对象名。而且，控制部21将步骤S204中选择的登记消息中包含的标签置换为所获得的对象名。控制部21获得这样得到的消息作为用户输入的消息。而且，控制部21向服务器10发送表示该消息的输入消息数据(S208)。

[0194] 并且，例如，在步骤S205，当判断为步骤S204中选择的登记消息不是对象关联登记消息时，控制部21可以获得步骤S204中选择的登记消息作为用户输入的消息。这时，控制部21向服务器10发送表示该消息的输入消息数据(S208)。

[0195] 图18示出了这时的功能框图。如图18所示，这时，登记消息数据获得部86、登记消息选择受理结果获得部90、对象选择受理结果获得部94以及消息获得部96通过终端20(消息输入受理装置)的控制部21来实现。

[0196] [变形例5]在变形例4中，登记消息数据存储部72还可以通过终端20(消息输入受理装置)来实现。例如，用户A的登记消息可以存储于用户A的终端20的存储部22中。

[0197] 并且，这时，指定受理结果获得部76、登记控制部78、变更受理结果获得部82以及更新控制部84也可以通过终端20(消息输入受理装置)来实现。

[0198] 需要说明的是,通过终端20的控制部21的控制,消息对象48显示于显示部25,所以可以认为消息对象显示控制部98通过终端20(消息输入受理装置)实现。

[0199] [其他变形例]例如,在以上说明的实施方式中,将包含在用户所选择的登记消息中的标签置换成用户获得的对象的名称,但是,还可以是在包含在用户所选择的登记消息中的标签的后面或前面插入用户获得的对象的名称。这时,标签留在消息内,但是,在显示消息对象48时无视标签即可。即、在显示消息对象48时不显示标签即可。

[0200] 并且,例如,还可以设为在图4示出的游戏画面30中可以选择多个标记44(即、多个部位对象33)。

[0201] 并且,例如,还可以在图4示出的游戏画面30仅显示一个标记44。例如,还可以在游戏画面30仅显示用户可选择的一个对象。

[0202] 并且,例如,在图4示出的游戏画面30中并不是一定要显示标记44,还可以不显示标记44。例如,在图4示出的游戏画面30中,用户可以直接指定多个部位对象33中的任意一个。

[0203] 并且,例如,可以不针对每个用户设定登记消息。例如,可以预先设定所有的用户通用的登记消息。并且,这时,可以省略指定受理部74、指定受理结果获得部76、登记控制部78、变更受理部80、变更受理结果获得部82以及更新控制部84。

[0204] 并且,例如,在图6示出的游戏画面30中显示出了表示用户输入的消息的消息对象48,但是,用户输入的消息还可以以声音输出。并且,这时,以声音输出用户输入的消息所需数据可以在输入消息的用户的终端20生成,还可以在服务器10生成,还可以在输出消息的终端20生成。

[0205] 并且,例如,在消息系统1中执行的游戏并不限定于以上说明的游戏。例如,还可以在游戏画面30显示多个对手对象32。而且,还可以用户选择任意一个对手对象32作为攻击对象。这时,在登记消息中包含<对手>标签,以此来代替<部位>标签。

[0206] 并且,例如,在以上说明中,说明了多个用户一边玩儿游戏一边聊天的情景。即、说明了将本发明适用于实现多个用户参与的游戏的游戏系统的情况。但是,本发明还可以适用于除了游戏系统之外的系统。即、本发明还可以适用于多个用户聊天的系统,与游戏无关。总之,本发明可以适用于用户输入发给其他人的消息的各种系统。

[0207] 例如,还可以是当用户选择了画面中显示的现实世界的地图上的建筑物(对象)时,能够输入插入了该建筑物名称或置换成该建筑物名称的消息。例如,可以预先登记设有“去<场所>吧!”等<场所>标签的登记消息(对象关联登记消息)。而且,还可以是当用户选择了画面中显示的现实世界的地图上的大厦A时,能够输入<场所>标签被置换成建筑物名称“大厦A”的“去大厦A吧!”的消息。

[0208] 并且,例如,还可以是当用于选择了画面中显示的电影图标(对象)时,能够输入插入了该电影名称或者置换成该电影名称的消息。例如,可以预先登记设有“看<电影>了?”等<电影>标签的登记消息(对象关联登记消息)。而且,还可以是当用户选择了画面中显示的电影A的电影图标时,能够输入<电影>标签被置换成电影名称“电影A”的“看电影A了?”的消息。

[0209] 并且,例如,用于实现图9或图18示出的功能模块的程序可以是应用程序(例如,执行游戏的游戏程序)的一部分,还可以是与应用程序不同的程序。例如,用于实现图9或图18

示出的功能模块的程序还可以以向各种应用程序(例如游戏程序)提供消息功能的中间件的方式提供。并且,例如,用于实现图9或图18示出的功能模块的程序还可以以服务器10或者终端20的操作系统的一部分的方式提供。

[0210] [发明总结]根据以上内容,例如可以如下了解本发明。需要说明的是,在下面的说明中,为了容易理解本发明,附图标记带有括号,但是,并不表示本发明限定于图中示出的方式。

[0211] 根据本发明的消息输入受理装置(10或者20)包括:登记消息数据获得单元(86),其获得存储在登记消息数据存储单元(72)中的登记消息数据,所述登记消息数据存储单元(72)用于存储所述登记消息数据,所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将与至少一个对象有关的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息;对象选择受理结果获得单元(94),其获得对象选择受理单元(92)的受理结果,所述对象选择受理单元(92)从用户处受理所述画面中显示的对象的选择;以及消息获得单元(96),其获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为所述用户输入的消息。

[0212] 根据本发明的消息系统(1)包括:登记消息数据获得单元(86),其获得存储在登记消息数据存储单元(72)中的登记消息数据,所述登记消息数据存储单元(72)用于存储所述登记消息数据,所述登记消息数据表示作为预先登记的登记消息的、被设定为将与至少一个对象有关的符号串能够插入到规定位置处或者能够与规定部分进行置换的对象关联登记消息;对象选择受理结果获得单元(94),其获得对象选择受理单元(92)的受理结果,所述对象选择受理单元(92)从用户处受理所述画面中显示的对象的选择;以及消息获得单元(96),其获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串能够插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者能够与所述规定部分进行置换而得到的消息,作为所述用户输入的消息。

[0213] 根据本发明的程序是使得计算机作为上述记载的消息输入受理装置(10或者20)或者上述记载的消息系统(1)进行工作的程序。

[0214] 并且,根据本发明的信息存储介质是记录有上述程序的计算机可读信息存储介质。

[0215] 根据本发明,用户鉴于当前状况来选择对象,从而能够输入符合当前状况的内容的消息。并且,能够缩短输入消息所消耗的时间。即、确保有关消息的内容的灵活性,同时可以缩短输入消息所消耗的时间。

[0216] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括表示所述对象关联登记消息中能够插入所述符号串的位置的插入位置信息、或者表示所述对象关联登记消息中能够与所述符号串置换的部分的置换部分信息,所述消息获得单元(96)获得将所述符号串插入到所述对象关联登记消息中的所述插入位置信息所表示的位置处或者与所述置换部分信息所表示的部分进行置换而得到的消息。由此,能够针对每个对象关联登记消息设定插入到与至少一个对象有关的符号串的位置处或者与符号串置换的部分。其结果,能够输入更加恰当内容的消息。

[0217] 在本发明的一方面,还可以包括:指定受理结果获得单元(76),其获得指定受理单

元(74)的受理结果,所述指定受理单元(74)从所述用户处受理所述对象关联登记消息和能够插入到所述符号串的位置处或者能够与所述符号串置换的部分的指定;以及登记控制单元(78),其通过控制将登记消息数据登记于所述登记消息数据存储单元(72),所述登记消息数据表示所述用户指定的对象关联登记消息,并且包括表示所述用户指定的位置的所述插入位置信息或者表示所述用户指定的部分的所述置换部分信息。由此,用户能够预先登记对象关联登记消息的内容和插入符号串的位置或者与符号串进行置换的部分。其结果,用户可以假设输入消息时的状况,预先登记符合该状况的期望内容的消息。

[0218] 在本发明的一方面,还可以包括:变更受理结果获得单元(82),其获得变更受理单元(80)的受理结果,所述变更受理单元(80)从所述用户处受理所述对象关联登记消息和所述插入位置信息或者所述置换部分信息的变更;以及更新控制单元(84),其通过控制,基于所述变更受理结果获得单元(82)获得的受理结果,更新存储在所述登记消息存储单元(72)的登记消息数据。由此,用户能够变更对象关联登记消息的内容和插入符号串的位置或者与符号串进行置换的部分。其结果,用户可以假设输入消息时的状况,将预先登记的消息的内容变更为符合该状况的期望内容。

[0219] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据表示预先登记的多个登记消息,所述多个登记消息中的至少一个是所述对象关联登记消息,所述消息输入受理装置(10或者20)包括:登记消息选择受理结果获得单元(90),其获得登记消息选择受理单元(88)的受理结果,所述登记消息选择受理单元(88)从所述用户处受理所述多个登记消息中的任意一个选择,所述消息获得单元(96)基于所述登记消息选择受理结果获得单元(90)获得的受理结果,获得所述用户输入的消息,当所述用户选择了所述对象关联登记消息时,所述消息获得单元(96)获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述用户所选择的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息作为所述用户输入的消息。由此,用户能够从多个登记消息中选择输入的消息内容。其结果,用户能够从多个登记消息中选择符合当前状况的期望内容的登记消息。

[0220] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述对象选择受理单元(92)限制受理对于除了与所述用户所选择的所述对象关联登记消息对应的种类之外的对象的选择。由此,限制受理对于除了与用户选择的对象关联登记消息对应的种类之外的对象的选择,所以,能够限制受理例如,与用户选择的对象关联登记消息的内容不符的对象的选择。其结果,能够避免用户失误选择与用户选择的对象关联登记消息的内容不符的对象。即、能够避免输入消息的内容与插入或者被置换的符号串不符的不恰当的消息。

[0221] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述对象选择受理单元(92)显示成所述用户能够区分所述画面中显示的对象中的、与所述用户所选择的所述对象关联登记消息对应的种类的对象和、所述画面中显示的对象中的其他对象的方式。由此,与用户所选择的对象关联登记消息对应的种类的对象和其他对象显示成用户能够区分的状态,所以,例如,符合用户所选择的对象关联登记消息的内容的对象和不符合用户所选择的对象关联登记消息的内容的对象显示成用户能够区分的状态。其结果,能够促使用户选择符合用户所选择的对象的相关登记消息。

[0222] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述登记消息选择受理单元(92)限制受理对于所述多个登记消息中的、除了与所述用户所选择的对象的种类对应的所述对象关联登记消息之外的登记消息的选择。由此,限制受理对于除了与用户选择的对象的种类对应的对象关联登记消息之外的登记消息的选择,所以,例如,能够限制受理对于与用户选择的对象不符的内容的对象关联登记消息的选择。其结果,能够避免用户失误选择与用户所选择的对象不符的内容的对象关联登记消息。即、能够避免输入消息的内容与插入或者被置换的符号串不符的不恰当的消息。

[0223] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述登记消息选择受理单元(88)显示成所述用户能够区分所述多个登记消息中的、与所述用户所选择的对象的种类对应的对象关联登记消息和所述多个登记消息中的其他登记消息的方式。由此,与用户选择的对象的种类对应的对象关联登记消息和其他登记消息显示为用户能够区分的状态,所以,例如,符合用户选择的对象的内容的对象关联登记消息和不符合用户选择的对象的内容的对象关联登记消息显示成用户能够区分的状态。其结果,能够促使用户选择符合用户所选择的对象的相关登记消息。

[0224] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述消息输入受理装置(10或者20)包括:如下单元(90),其获得单元(88)的受理结果,所述单元(88)从所述用户处受理所述对象关联登记消息的选择,所述消息获得单元(96)获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述用户所选择的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息作为所述用户输入的消息,限制受理与所述用户无法选择的对象的种类对应的对象关联登记消息的选择。由此,限制受理与用户无法选择的对象的种类对应的对象关联登记消息的选择,能够避免用户失误选择与用户无法选择的对象相关的内容的对象关联登记消息。其结果,能够避免输入消息的内容与插入或者被置换的符号串不符的不恰当的消息。

[0225] 在本发明的一方面,还可以是所述登记消息数据包括可确定与所述对象关联登记消息对应的对象的种类的对象种类信息,所述消息输入受理装置包括:单元(90),其获得单元(88)的受理结果,所述单元(88)从所述用户处受理所述对象关联登记消息的选择,所述消息获得单元(96)获得通过将与由所述用户选择出的至少一个对象相关联的符号串插入到所述用户所选择的所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息作为所述用户输入的消息,与所述用户可选择的对象的种类对应的对象关联登记消息和、所述多个消息中的、与所述用户无法选择的对象的种类对应的对象关联登记消息显示成所述用户能够区分的状态。由此,与用户可选择的对象的种类对应的对象关联登记消息和、与用户无法选择的对象的种类对应的对象关联登记消息显示成用户能够区分的状态,所以能够促使用户选择符合用户可选择的对象的内容的对象关联登记消息。

[0226] 在本发明的一方面,还可以包括:消息对象显示控制单元(98),其通过控制,在显示一个或多个对象的画面中显示表示由所述消息获得单元(96)获得的消息的消息对象,所述消息对象显示控制单元(98)通过控制,与该被选择的对象相关联地显示表示将与由所述

用户选择出的对象相关联的符号串插入到所述对象关联登记消息的所述规定位置处或者与所述规定部分进行置换而得到的消息的消息对象。由此，画面中显示的消息对象与画面中显示的对象相关联，所以容易得知消息对象与哪一个对象相关联。

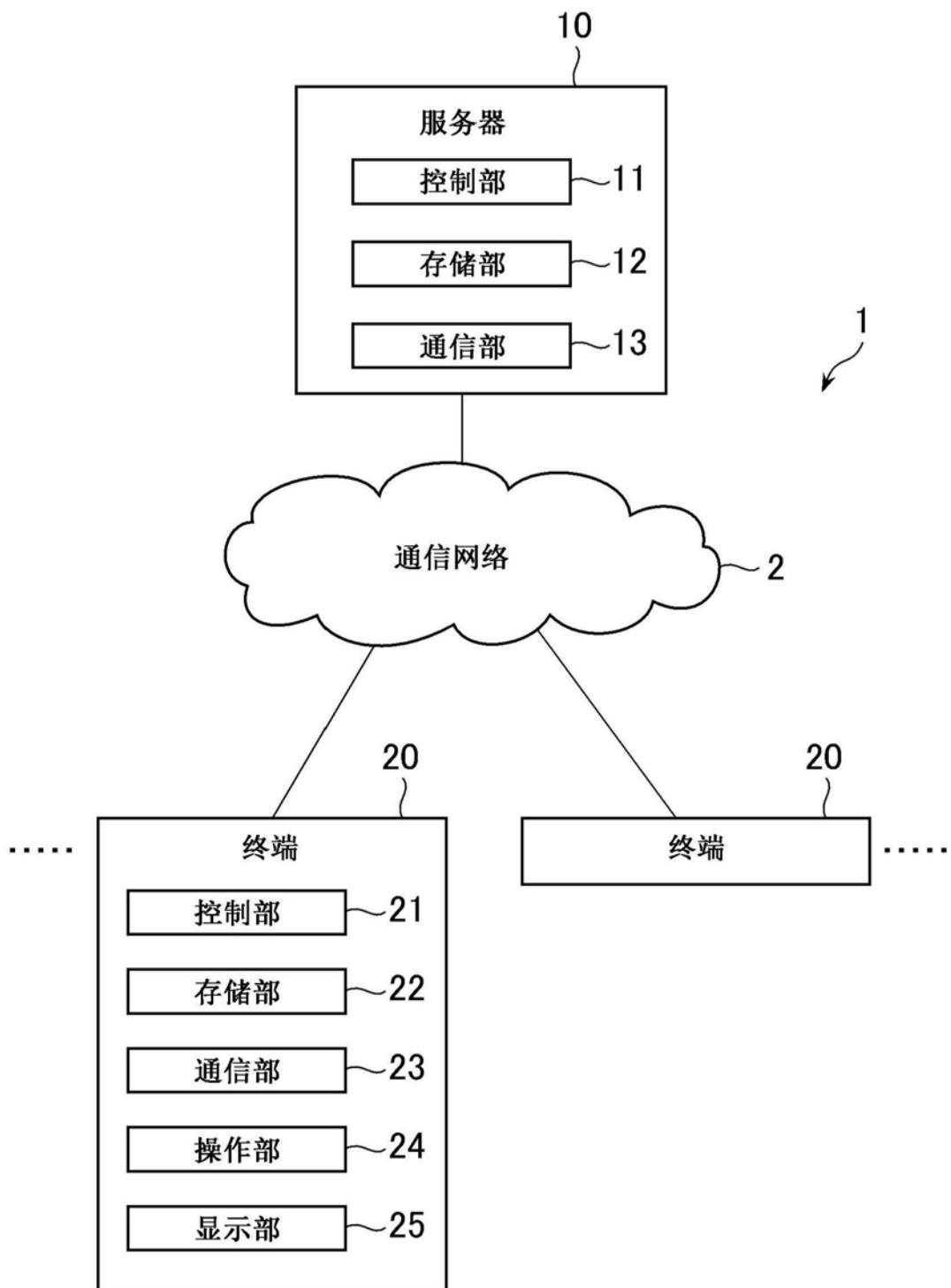


图1

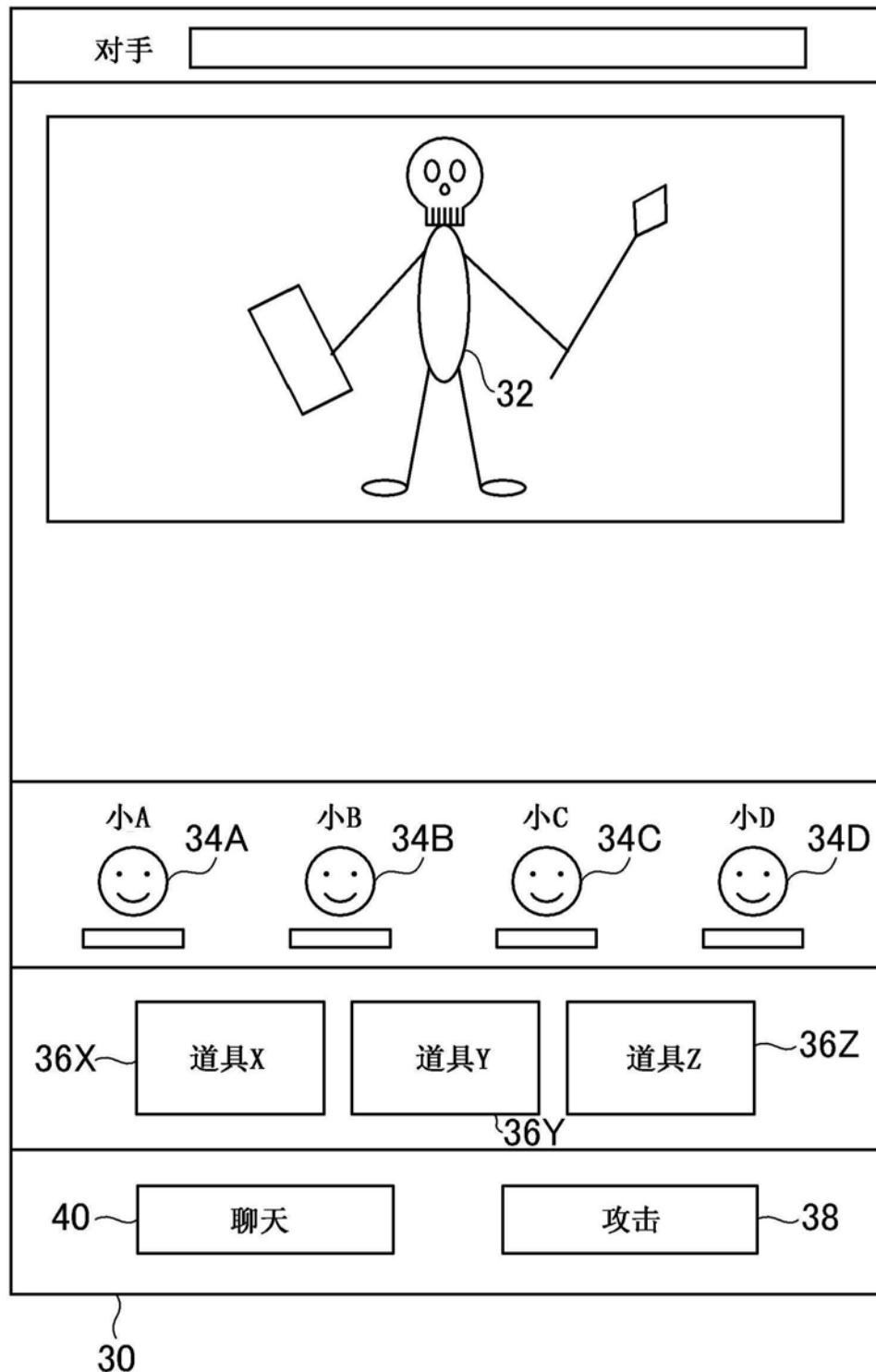


图2

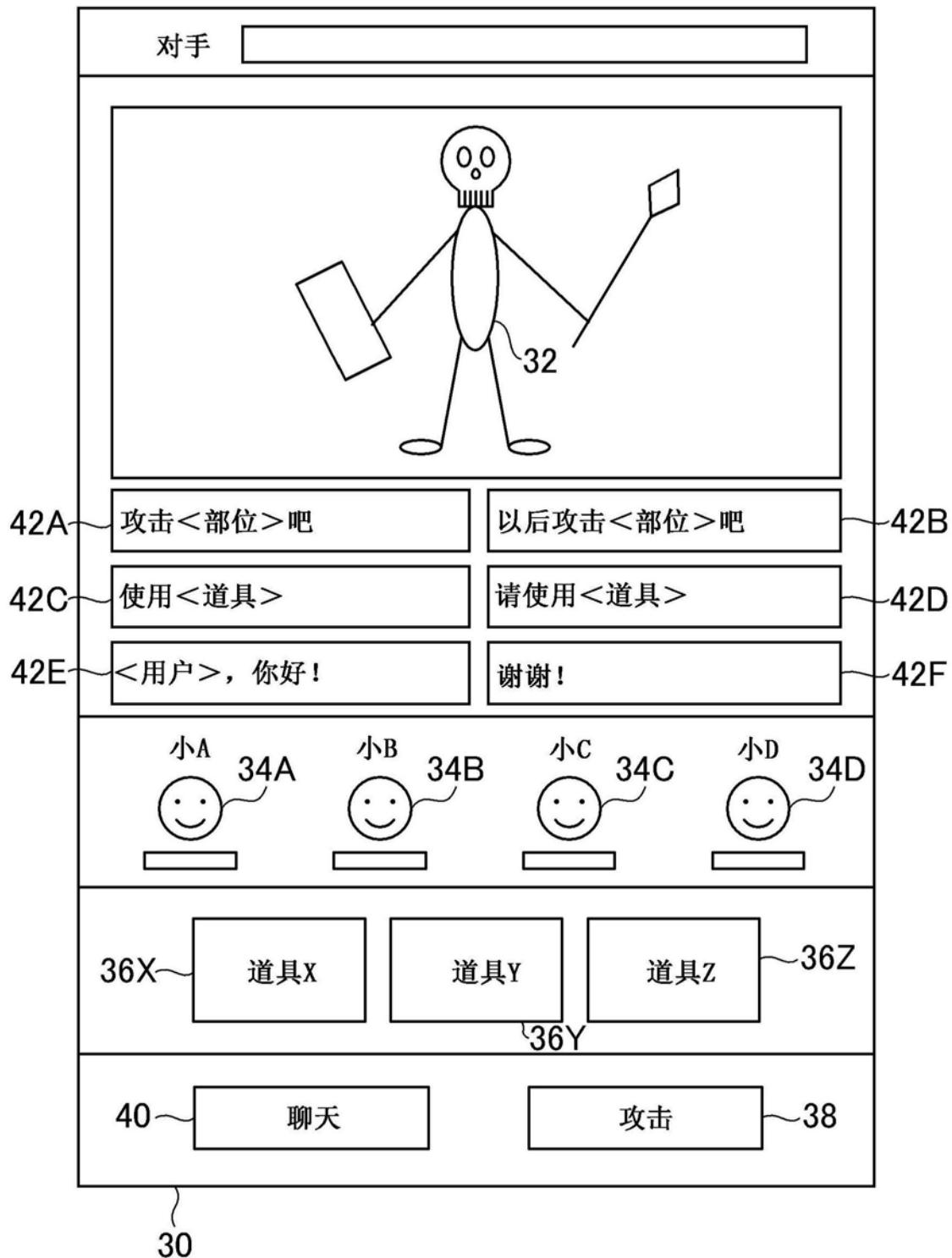


图3

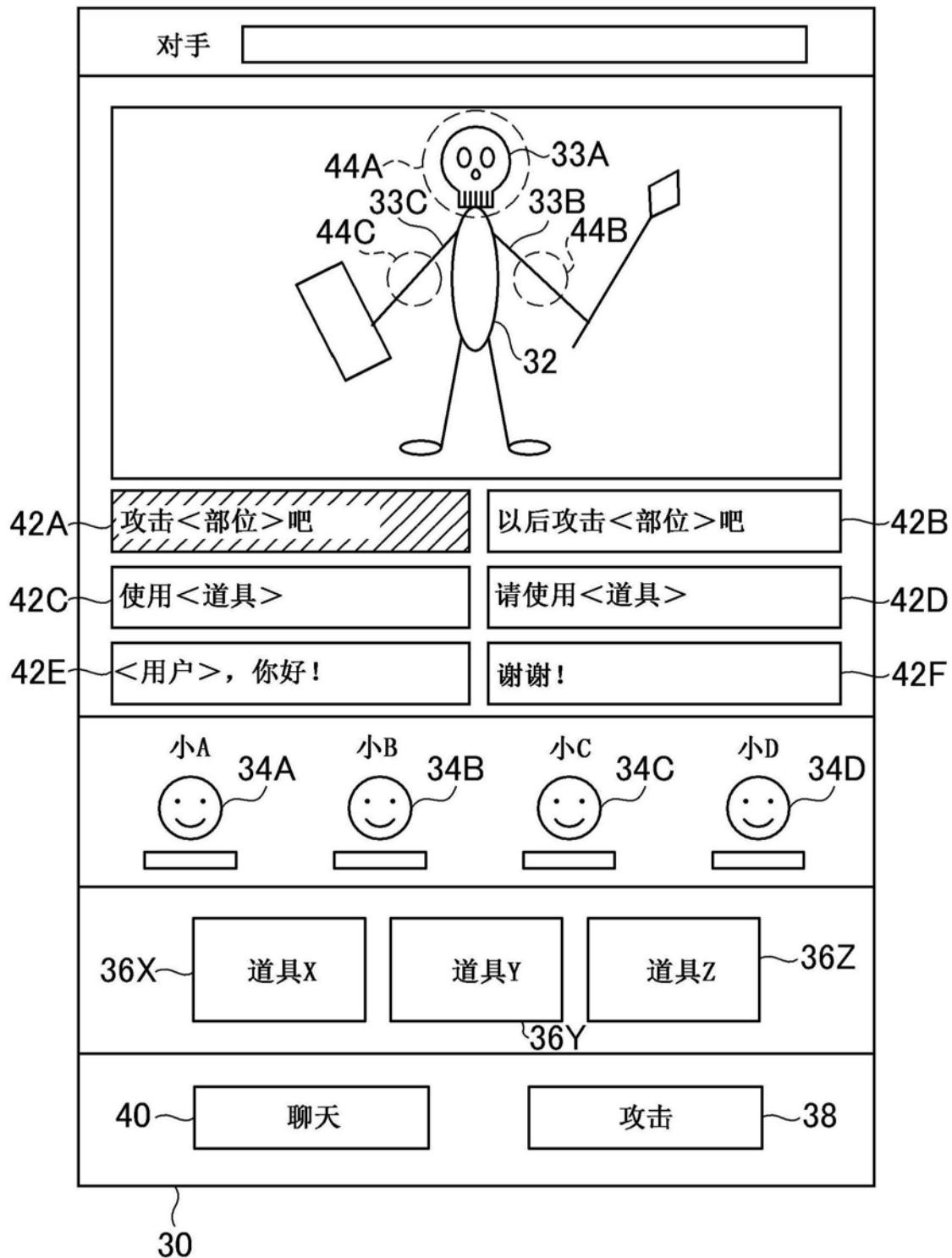


图4

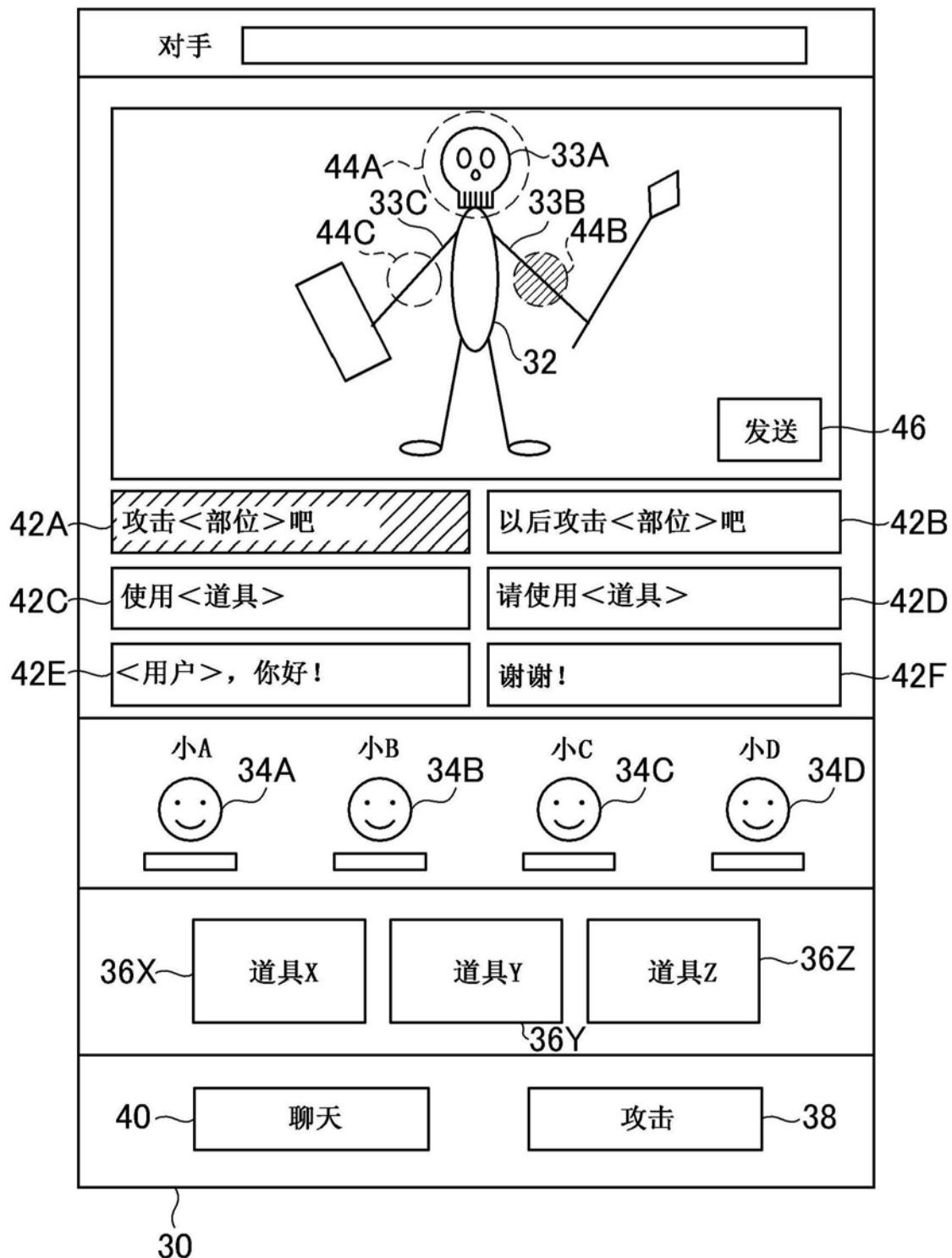


图5

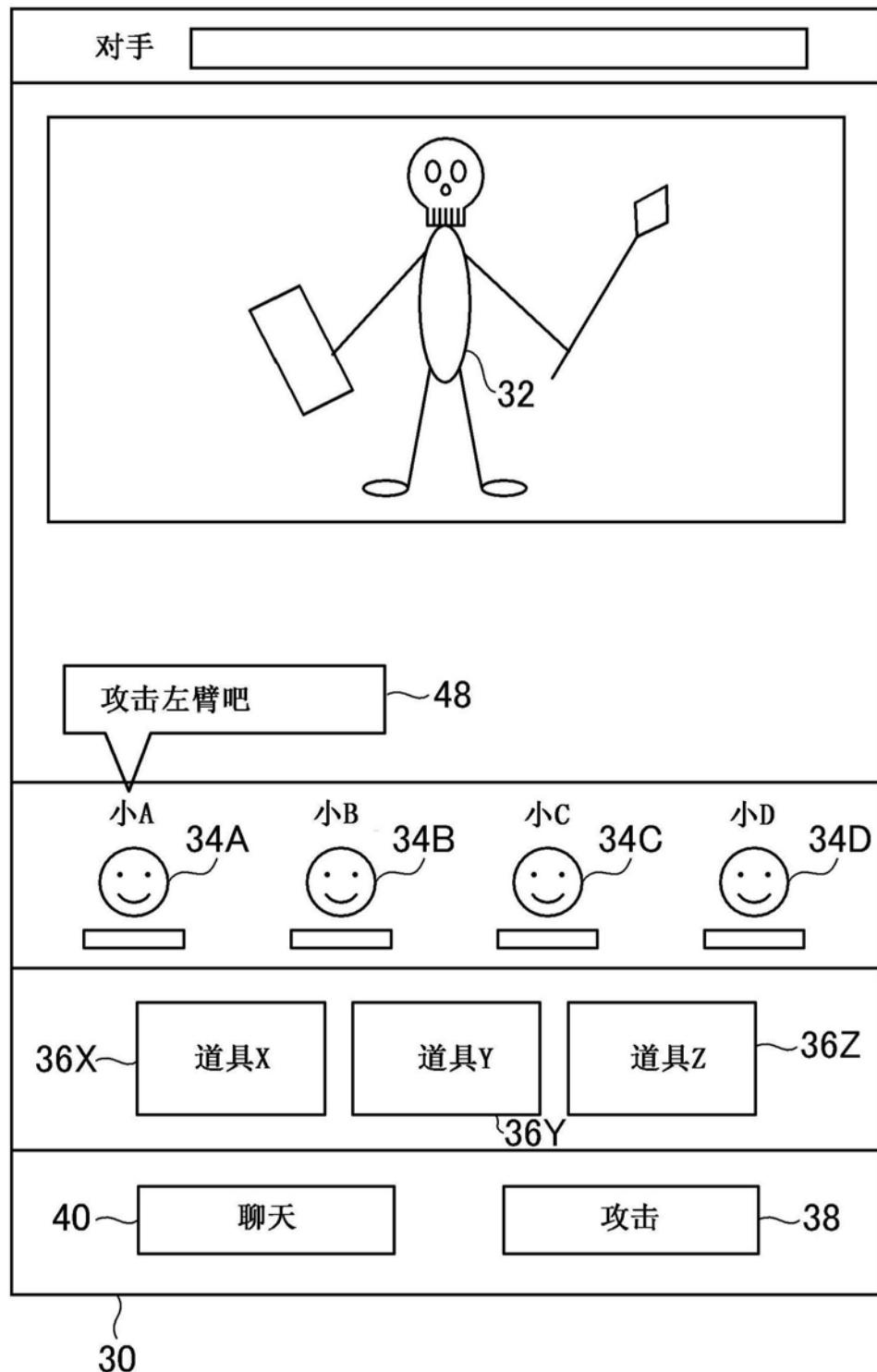


图6

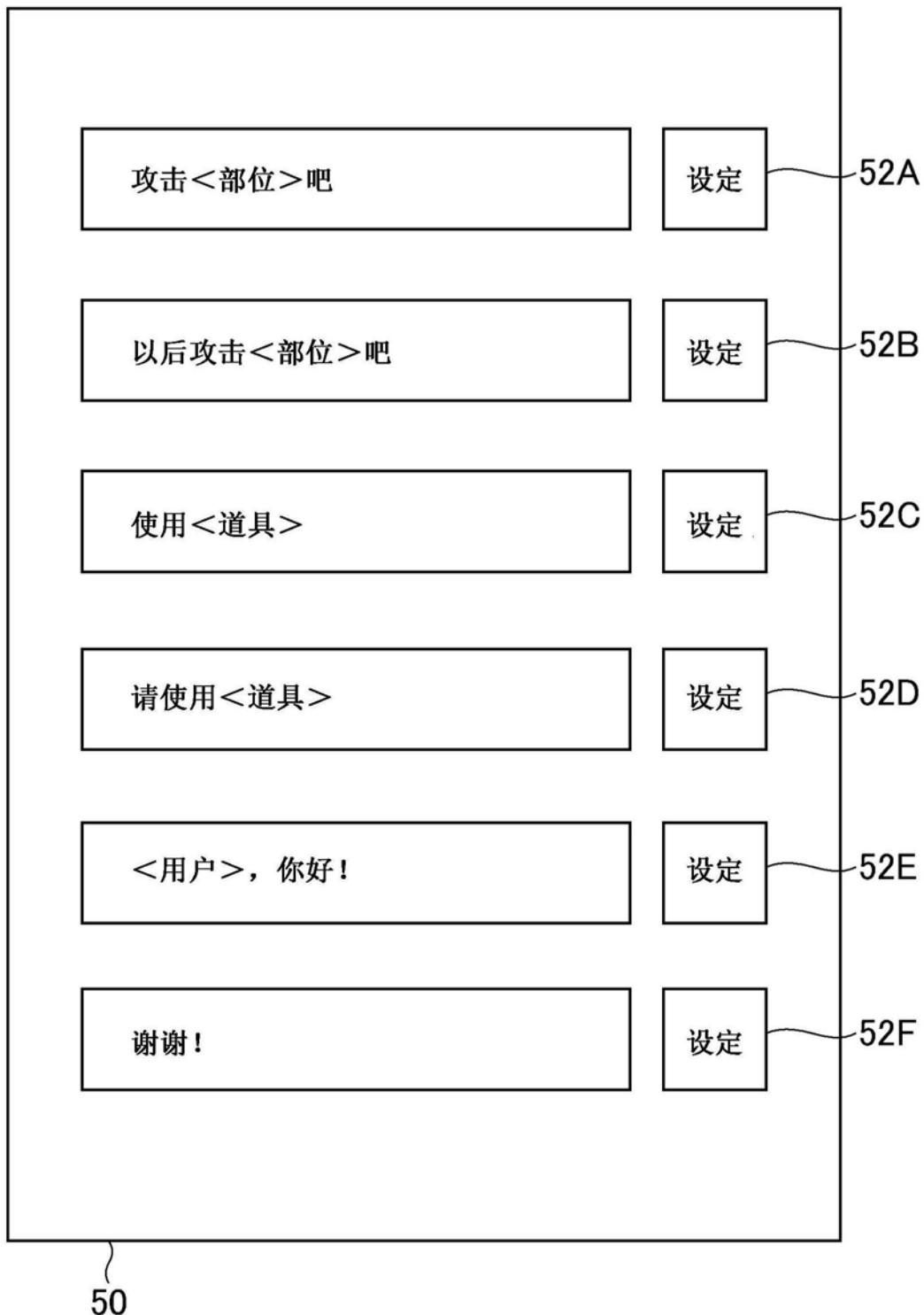


图7

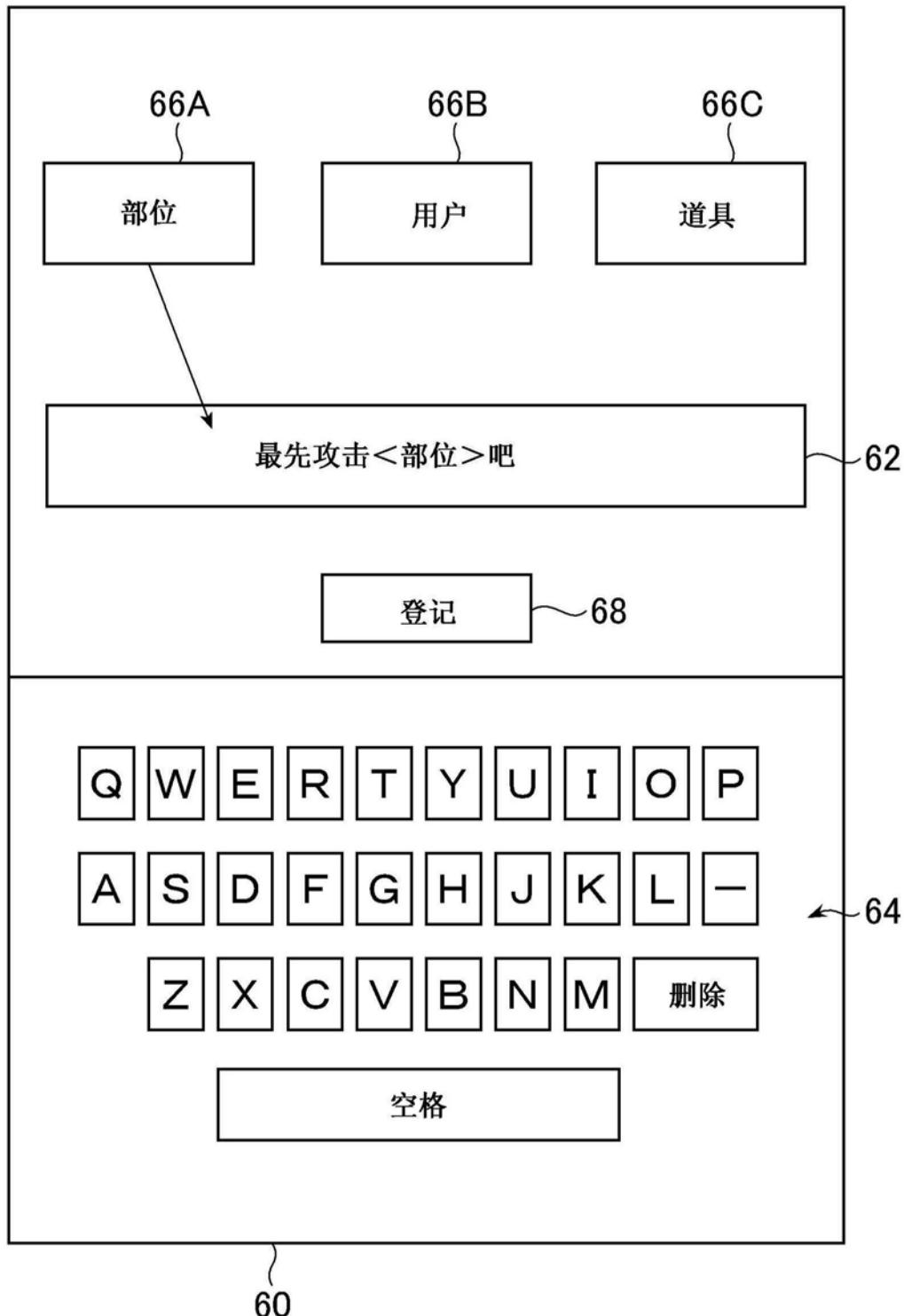


图8

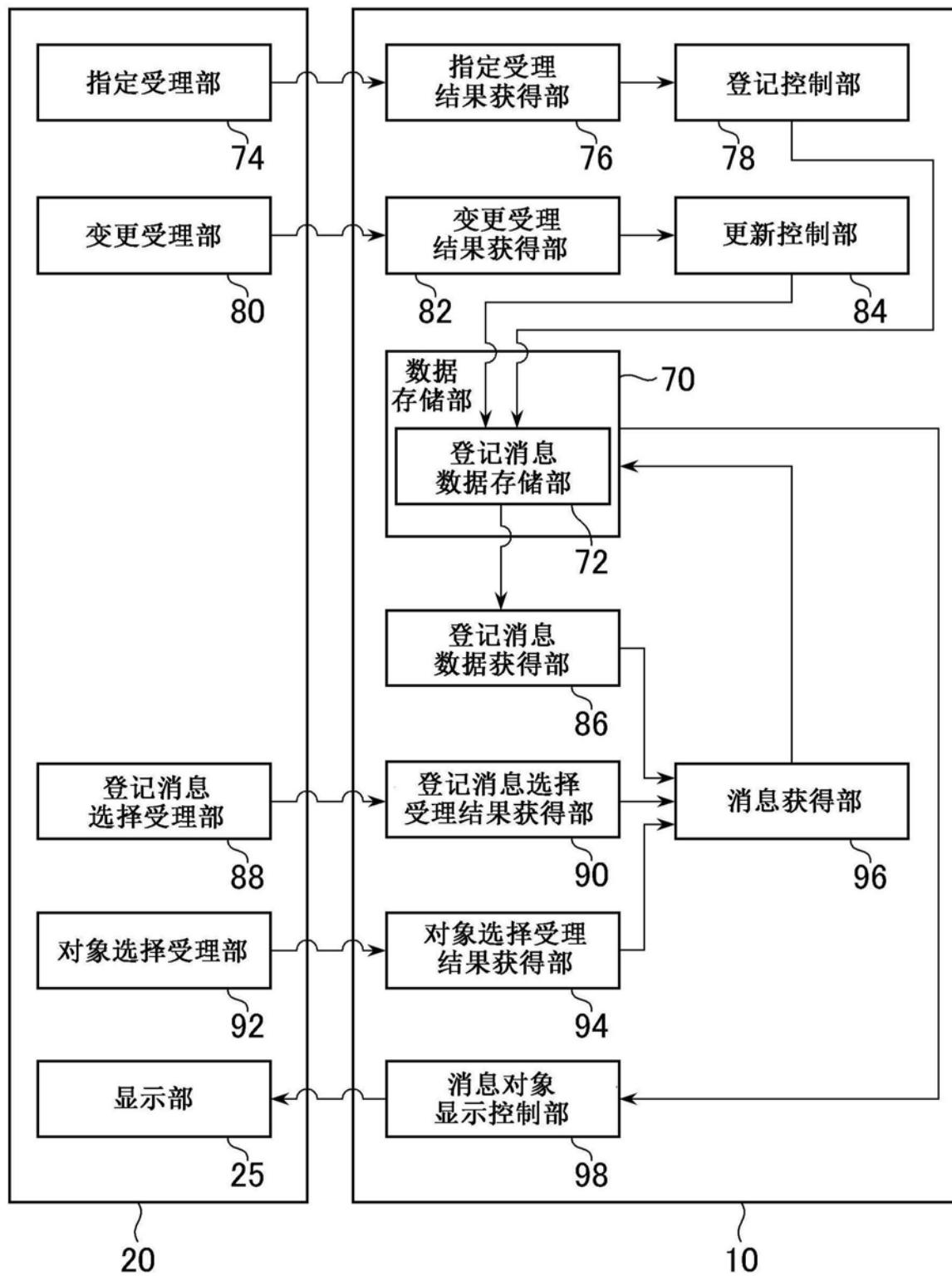


图9

登记消息ID	登记人	登记消息
RM0001	U001	攻击<部位>吧
RM0002	U001	以后攻击<部位>吧
RM0003	U001	使用<道具>
RM0004	U001	请使用<道具>
RM0005	U001	<用户>, 你好!
RM0006	U001	谢谢!
RM0007	U002	先攻击<部位>吧!
...	...	...

图10

对象ID	对象种类	对象名
OB0001	部位	头部
OB0002	部位	左臂
OB0003	部位	右臂
...	...	...
OB0101	道具	道具X
OB0102	道具	道具Y
OB0103	道具	道具Z
...	...	...

图11

消息ID	输入者	输入日期时间	消息	关联对象
M0001	U003	----	多多关照	
M0002	U004	----	加油吧	
M0003	U001	----	攻击左臂吧	OB0002
...	...	...	...	...

图12

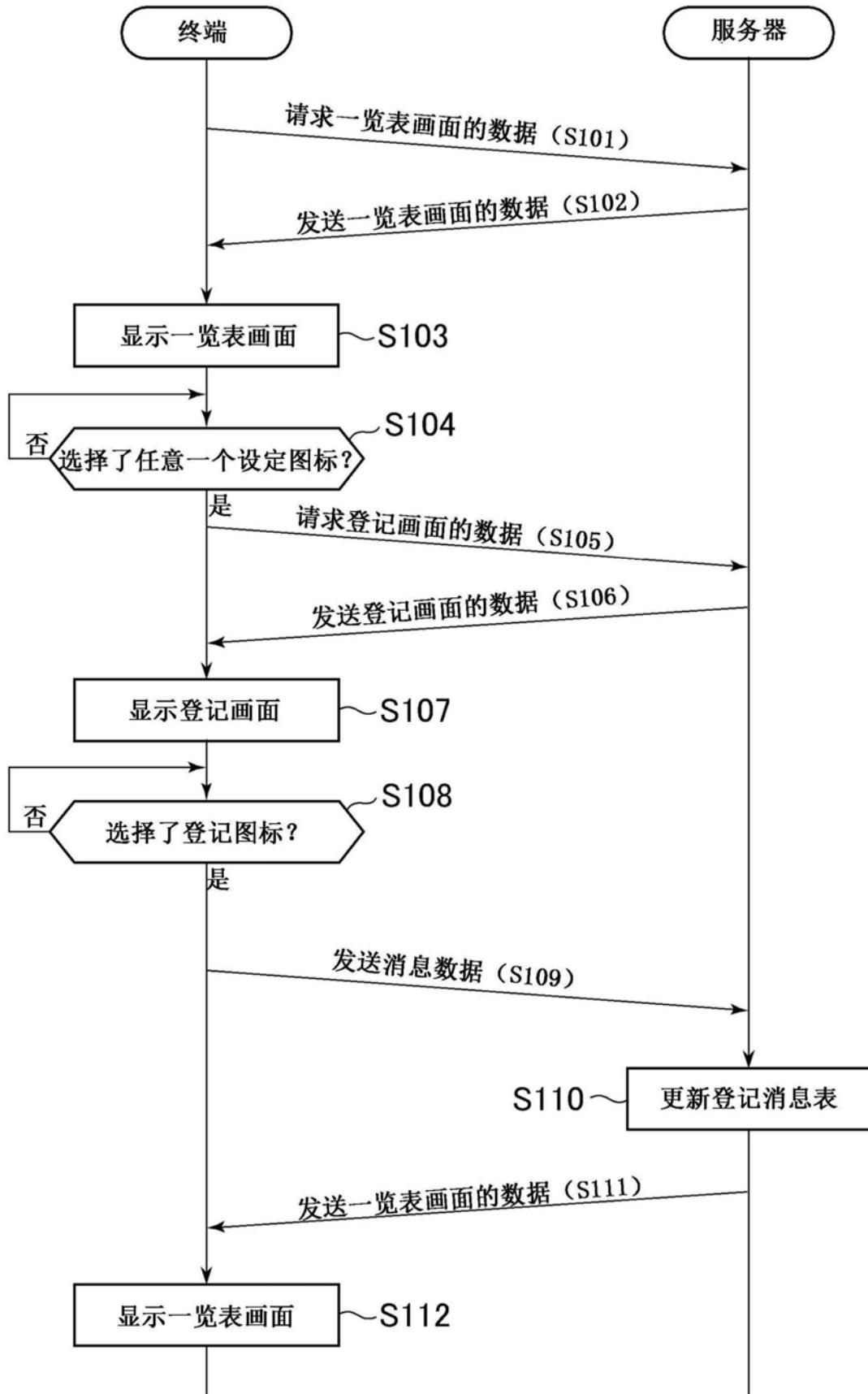


图13

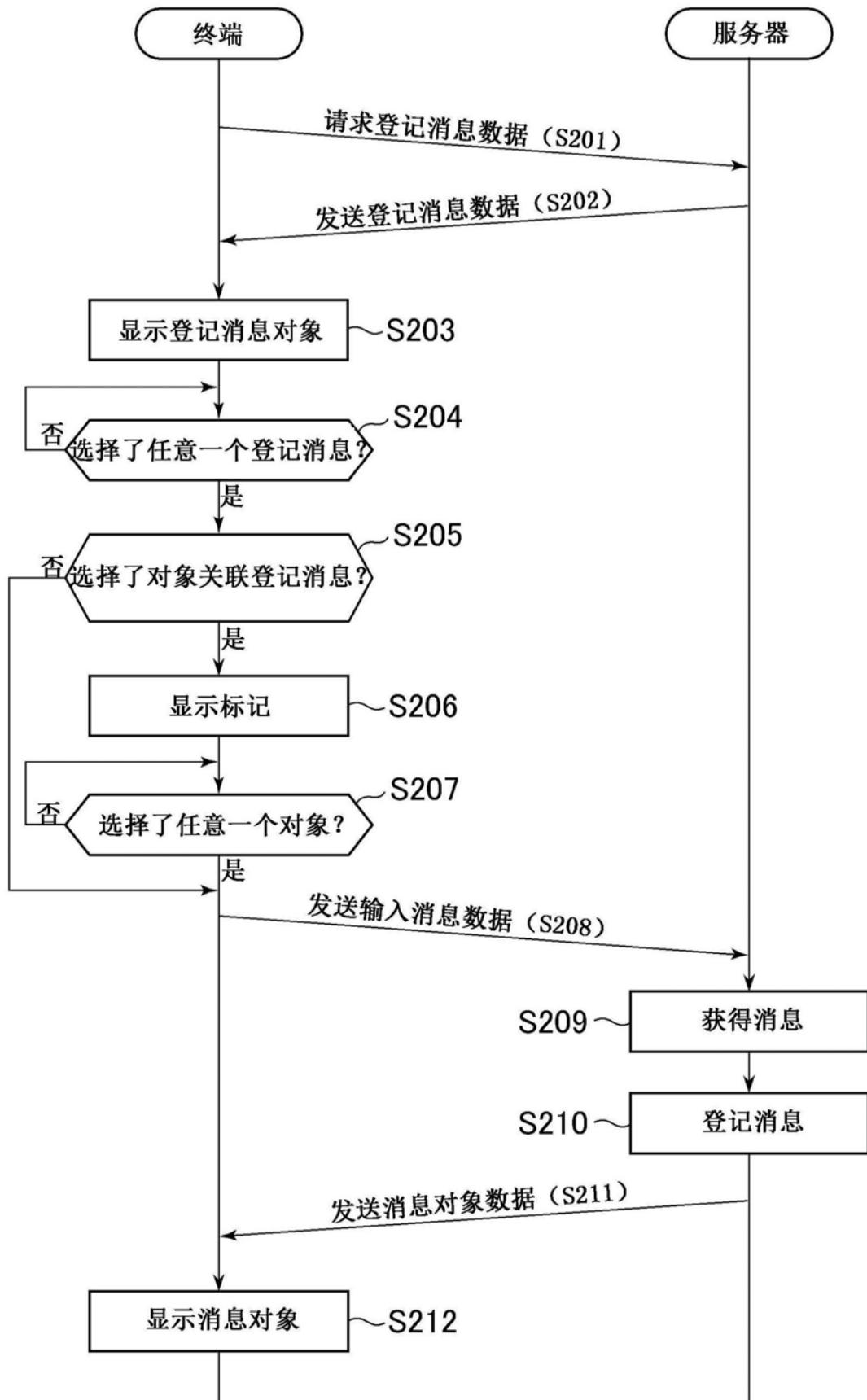


图14

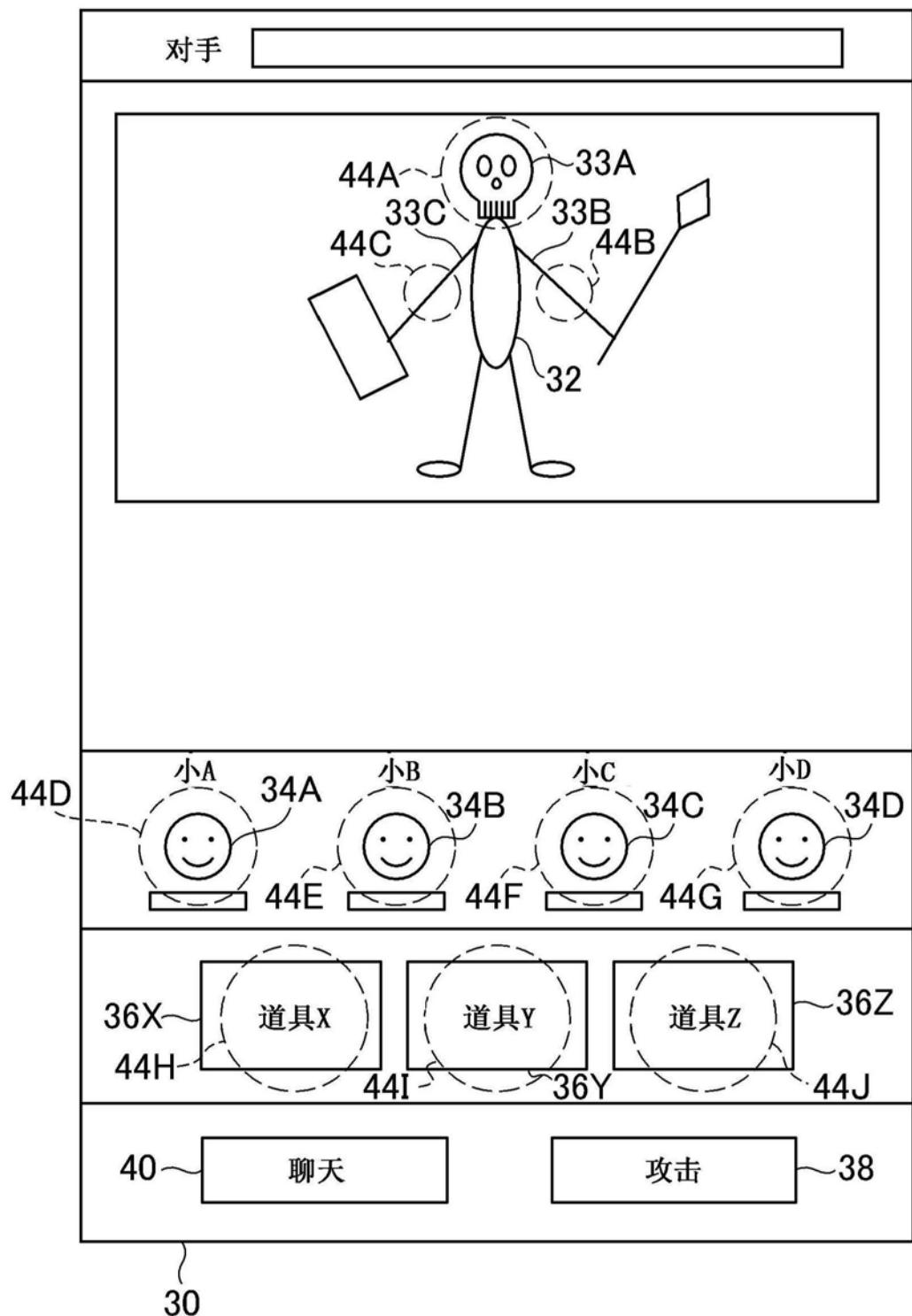


图15

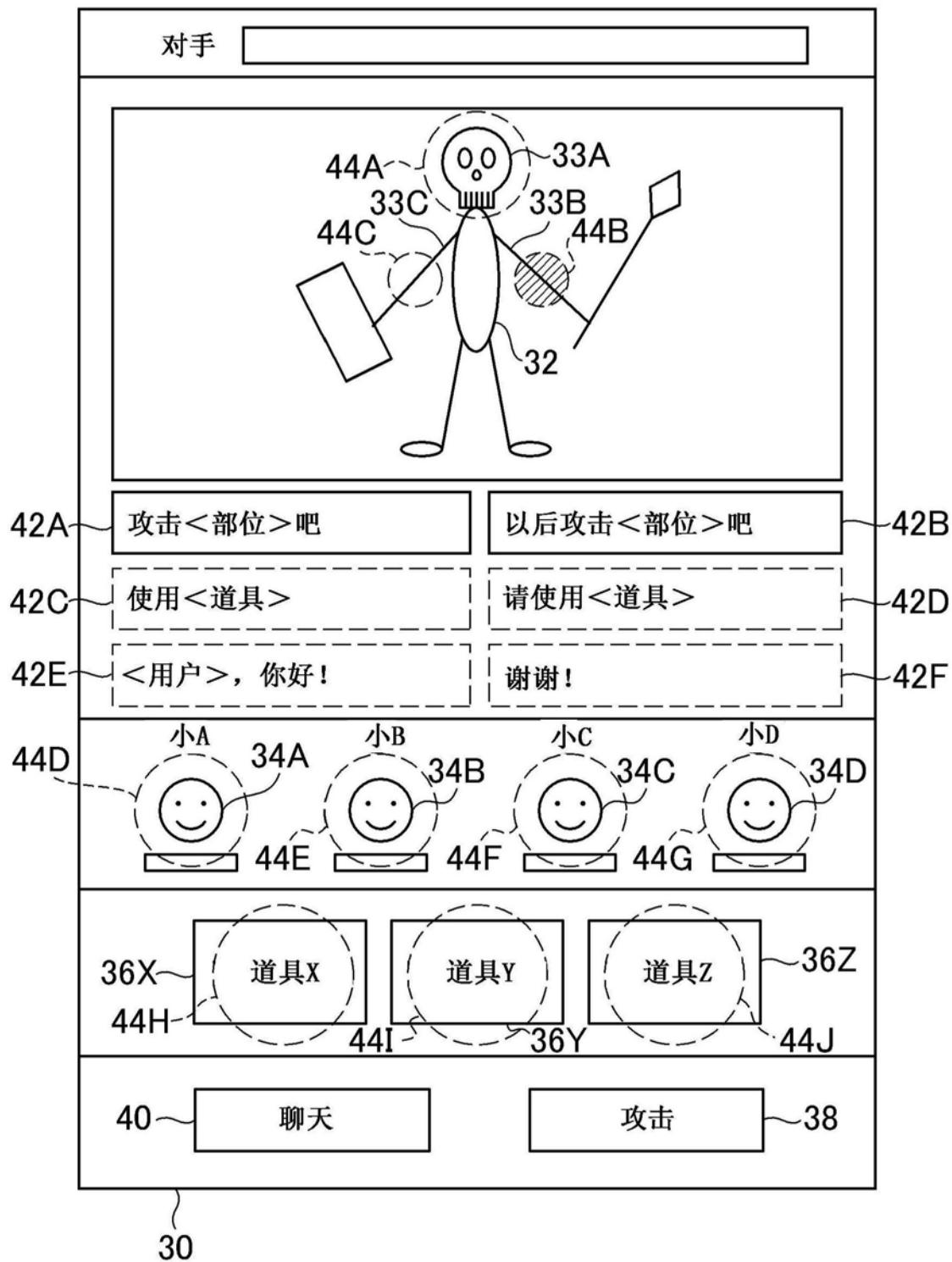


图16

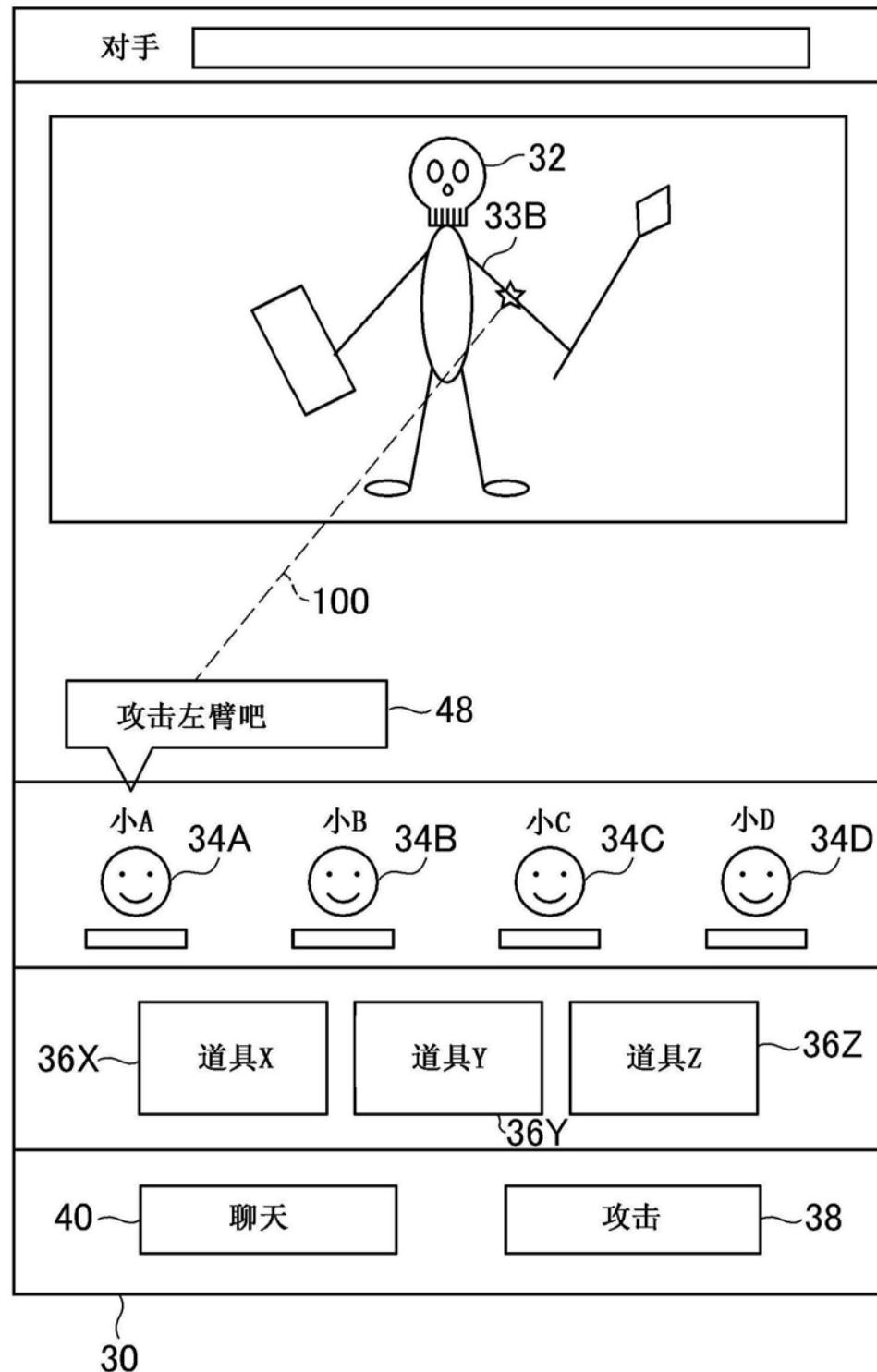


图17

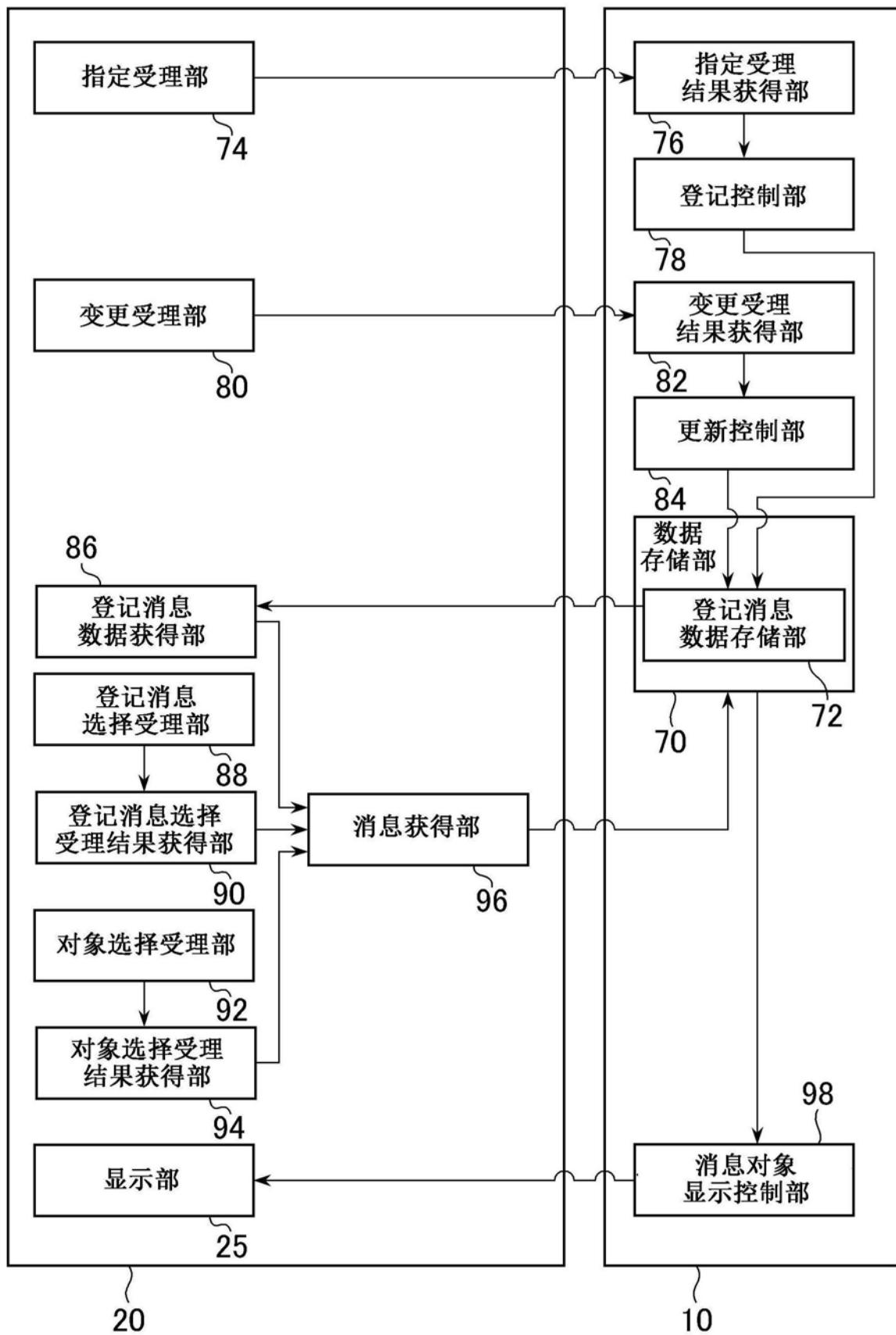


图18