

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3818428号
(P3818428)

(45) 発行日 平成18年9月6日(2006.9.6)

(24) 登録日 平成18年6月23日(2006.6.23)

(51) Int.C1.

F 1

G06F	3/02	(2006.01)	G06F	3/02	370A
H03M	11/04	(2006.01)	G06F	3/023	310L
G06F	3/023	(2006.01)	A63F	13/00	Z
A63F	13/00	(2006.01)	A63F	13/12	C
A63F	13/12	(2006.01)			

請求項の数 7 (全 15 頁)

(21) 出願番号

特願2000-287722 (P2000-287722)

(22) 出願日

平成12年9月21日 (2000.9.21)

(65) 公開番号

特開2002-99376 (P2002-99376A)

(43) 公開日

平成14年4月5日 (2002.4.5)

審査請求日

平成15年10月30日 (2003.10.30)

(73) 特許権者 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(74) 代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸

(74) 代理人 100080953

弁理士 田中 克郎

(74) 代理人 100093861

弁理士 大賀 真司

(72) 発明者 森本 兼次郎

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社ソニックチーム内

(72) 発明者 見吉 隆夫

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社ソニックチーム内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】文字通信装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ネットワークに接続された相手方通信装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う文字通信装置であって、

前記メッセージ通信のために予め用意された主語と述語を含む複数の候補用語を記憶すると共に、該複数の候補用語のうち主語となり得るものには予め属性を定義して記憶している記憶手段と、

前記ネットワークを介して前記相手方通信装置と交信を行うための送受信手段と、前記複数の候補用語を画面表示器の画面に表示させる候補表示手段と、

前記画面に表示された複数の候補用語から所要の用語をゲームコントローラの操作に応じて選択する用語選択手段と、

該用語選択手段により主語が選択されたとき、該主語に定義された属性を判別し、該属性に対応する複数の述語を前記複数の候補用語から選択して前記表示器の画面に表示させる候補選択手段と、

前記用語選択手段により選択された用語を組み立ててメッセージを形成する手段と、を有し、前記送受信手段は、前記ゲームコントローラによる送信の指示に対応して、前記メッセージをサーバまたは相手方通信装置に送信することを特徴とする文字通信装置。

【請求項2】

ネットワークに接続された相手方通信装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う文字通信装置であって、

10

20

前記メッセージ通信のために予めキャラクタの属性が定義された複数の候補用語を記憶する記憶手段と、

前記ネットワークを介して前記相手方通信装置と交信を行うための送受信手段と、

前記複数の候補用語を画面表示器の画面に表示させる候補表示手段と、プレーヤの分身である前記キャラクタの属性に対応する複数の候補用語を選択して前記表示器の画面に表示させる候補選択手段と、

前記キャラクタの属性に対応する複数の候補用語から所要の用語をゲームコントローラの操作に応じて選択する用語選択手段と、を有し、前記送受信手段は、前記ゲームコントローラによる送信の指示に対応して、前記メッセージをサーバまたは相手方通信装置に送信することを特徴とする文字通信装置。 10

【請求項 3】

前記候補表示手段及び／又は前記候補選択手段は、ゲームの場面に対応して前記表示器の画面に表示すべき候補用語を選択する、ことを特徴とする請求項 1 または 2 記載の文字通信装置。

【請求項 4】

文字通信装置においてプログラムを実行することにより、ネットワークに接続された相手方通信装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う文字通信方法であって、

前記メッセージ通信のために述語および予め属性が定義された主語を含む複数の候補用語を記憶手段に記憶するステップと、

前記ネットワークを介して前記相手方通信装置と交信を行うステップと、 20

前記複数の候補用語を画面表示器の画面に表示させるステップと、

前記画面に表示された複数の候補用語から所要の用語をゲームコントローラの操作に応じて選択するステップと、

前記複数の候補用語から主語が選択されたとき、該主語に定義された属性を判別し、該属性に対応する複数の述語を前記複数の候補用語から選択して前記表示器の画面に表示させるステップと、

前記ゲームコントローラの操作に応じて選択された用語を組み立ててメッセージを形成するステップと、

前記メッセージをサーバまたは相手方通信装置に送信するステップと、を備えることを特徴とする文字通信方法。 30

【請求項 5】

文字通信装置においてプログラムを実行することにより、ネットワークに接続された相手方通信装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う文字通信方法であって、

前記メッセージ通信のために予めキャラクタの属性が定義された複数の候補用語を記憶手段に記憶するステップと、

前記ネットワークを介して前記相手方通信装置と交信を行うステップと、

前記複数の候補用語を画面表示器の画面に表示させるステップと、プレーヤの分身である前記キャラクタの属性に対応する複数の候補用語を選択して前記表示器の画面に表示させるステップと、

前記キャラクタの属性に対応する複数の候補用語から所要の用語をゲームコントローラの操作に応じて選択するステップと、 40

前記ゲームコントローラによる送信の指示に対応して、前記メッセージをサーバまたは相手方通信装置に送信するステップと、を備えることを特徴とする文字通信方法。

【請求項 6】

前記複数の候補用語を画面表示器の画面に表示させるステップ及び／又はプレーヤの分身である前記キャラクタの属性に対応する複数の候補用語を選択して前記表示器の画面に表示させるステップは、ゲームの場面に対応して前記表示器の画面に表示すべき候補用語群を選択するステップを更に備える、ことを特徴とする請求項 4 または 5 記載の文字通信方法。

【請求項 7】

10

30

40

50

請求項 4 乃至 6 記載の何れか 1 項記載の文字通信方法を、 C P U により実行可能なプログラムとして記録した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、文字通信を行う文字通信装置に関し、特に、言語を異にするプレーヤも参加可能なネットワーク対応型ゲーム等に用いて好適な文字通信装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

インターネットや電話回線等の通信網にゲーム端末装置を接続してゲーム空間を共有し、複数のプレーヤでゲームを楽しむいわゆるネットワークゲームにおいてはプレーヤ同士（あるいはプレーヤ対ホストコンピュータ（ゲームサーバ））の意志疎通を図ることがゲームの面白さの一要素となっている。例えば、RPG ゲームでは、ゲームの主役となるキャラクタが使用するアイテムや情報の交換、共同して強い敵を倒す、等の為にプレーヤ相互のコミュニケーションが必要となる。このために、プレーヤ相互の通信手段として、例えば、特願平9-307537号に記載の文字通信装置が使用される。この文字通信装置は、ネットワークに接続されるゲーム装置に組込まれて使用されており、例えば、画面に表示される複数の候補用語を選択することによって日本語文章を形成し、これを送信する。また、異なる言語間のコミュニケーションは定型文を記載したメッセージカードによって行い、日本語を含む複数の外国語相互間の定型文翻訳をメッセージ変換テーブルを参照して行っている。10

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

上述の例では、日本語のプレーヤと外国語のプレーヤ相互間のコミュニケーションは定型文を記載したメッセージカードによって行うことが可能であるが、より自由に用語を組合させてメッセージを形成し、これを相手プレーヤの外国語に変換できれば、外国人とのコミュニケーションが促進される。また、外国人をゲーム仲間としてインターナショナルな環境でゲームを楽しむことができる。20

【0004】

しかしながら、ヨーロッパ系の言語（ドイツ語、フランス語、スペイン語等）は、英語とは異なり言葉の用法が複雑であるので、単純に単語同士を変換したのでは正しい翻訳とはならない。30

【0005】

また、プレーヤが操作するゲームの主人公（ゲームキャラクタ）の話す言葉（画面に表示される言葉）は通常他のキャラクタと同じであるが、ゲームキャラクタの性格によって話す言葉（セリフ）が違ってくれば、より実際的で面白い。

【0006】

よって、本発明は、作成した文章がヨーロッパ系の言語にも変換可能な文字通信装置を提供することを目的とする。

【0007】

また、本発明は、ゲームキャラクタによって、用語の用法が選択される文字通信装置を提供することを目的とする。40

【0008】

また、本発明は、ゲームキャラクタに属性を定め、この属性を使用して用語の用法が選択される文字通信装置を提供することを目的とする。

【0009】

また、本発明はこのような文字通信装置を備えるゲーム装置を提供することを目的とする。50

【0010】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明の文字通信装置は、ネットワークに接続された相手方通信装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う文字通信装置において、上記メッセージ通信のために予め用意された候補用語群を記憶すると共に上記候補用語のうち主語となり得るものには予め属性を定義して記憶している記憶手段と、上記ネットワークを介して上記相手方通信装置と交信を行うための送受信手段と、上記メッセージ通信のために用意された候補用語群を画面表示器の画面に表示させる表示手段と、上記画面に表示された候補用語を操作に応じて選択する用語選択手段と、選択された候補用語が上記属性を持つときにその属性に対応する複数の候補用語を選択して上記表示器の画面に表示させる述語選択手段と、選択された候補用語を上記送受信手段に送る編集手段と、を備える。

【0011】

10

かかる構成とすることによって、選択された用語の属性に基づいて次に選択されるべき用語をキャラクタとより関連性のある用語群の中から選択するようになることが可能となる。

【0012】

好ましくは、上記用語は、主語、述語、名詞、動詞、目的語、補語を含む。

【0013】

好ましくは、上記相手方通信装置は、文字通信機能を備える複数のゲーム端末装置からのアクセスに応答してゲームを開催する通信型ゲームのプログラムを実行するホストコンピュータシステム、又は該通信型ゲームへの参加者によって操作される通信装置である。

【0014】

20

好ましくは、上記主語は、ゲームキャラクタ又はゲームプレーヤの名称である。それにより、ゲームキャラクタにマッチした用語選択が可能となり、ゲーム会話を楽しむことが可能となる。

【0015】

好ましくは、上記属性は、ゲームキャラクタの性格及び性別のうち少なくともいずれかを含む。

【0016】

好ましくは、上記性別に基づいて述語の名詞、動詞、目的語、補語、定型文のうちのいずれかの選択を行う。

【0017】

30

かかる構成とすることによって、ヨーロッパ系言語における性変化（男性、女性、中性）を考慮して選択効率を向上することが可能となる。

【0018】

好ましくは、上記性別に基づいて用語の異言語間の変換の際の述語の名詞、動詞、目的語、補語、定型文のうちのいずれかの選択を行う。

【0019】

ヨーロッパ系言語への他言語からの変換の際ににおける性変化（男性、女性、中性）を考慮して選択をすることが可能となる。

【0020】

また、本発明のゲーム装置は、ネットワークに接続された相手方ゲーム装置と少なくとも文字によるメッセージ通信を行う通信型ゲーム装置において、上記メッセージ通信のために予め用意された候補用語群を記憶すると共に上記候補用語のうち主語となり得るものには予め属性を定義して記憶している記憶手段と、上記ネットワークを介して上記相手方通信装置と交信を行うための送受信手段と、上記メッセージ通信のために用意された候補用語群を画面表示器の画面に表示させる候補表示手段と、上記画面に表示された候補用語を操作に応じて選択する用語選択手段と、選択された候補用語が上記属性を持つときにその属性に対応する複数の候補用語を選択して上記表示器の画面に表示させる述語選択手段と、選択された候補用語を上記送受信手段に送る編集手段と、を備える。

【0021】

かかる構成によって、文字属性による選択効率の向上などが図られたチャット機能を有す

50

るゲーム装置を得ることが可能となる。

【0022】

好みしくは、上記候補表示手段及び／又は述語選択手段は、ゲームの場面に対応して上記表示器の画面に表示すべき候補用語群を選択する。それにより、より適切で素早い極選択が可能となる。

【0023】

好みしくは、上記表示器の画面はゲーム画面である。それにより、ゲーム展開とチャットとを同時に見ることが可能となる。

【0024】

【発明の実施の形態】

10

以下、本発明の第1の実施の形態について図面を参照して説明する。

【0025】

図2は、本発明にかかる通信システムの概要を示す全体ブロック図である。同図においては、文字通信が可能な通信端末装置201と202とがネットワーク203を介して直接的に接続される場合と、端末装置201と202とがホストコンピュータ210を介して間接的に接続される場合とが示されている。ネットワーク203には、公衆通信回線、専用線、インターネット、LAN等が含まれる。ホストコンピュータ210は、データ処理・交換機能を含み、上述したネットワーク203を介して端末装置201及び202に接続される。上記データ処理には、通信型ゲームにおけるホスト機能を含み得る。この場合、ホストコンピュータは、ゲームのサーバとして、イベント情報、マップ情報、ゲームパラメータ、座標移動情報、キャラクタステータス等の情報を提供する。なお、端末装置は、ネットワーク203に複数台接続され、国内のみならず、国外に配置されたものを含む。
20

【0026】

端末装置は、通信専用装置の他に、パソコン用コンピュータや通信機能を備えたゲーム装置を含む。端末装置は、少なくとも、本体と、ディスプレイと、入力装置とを備えている。

【0027】

後述するように、例えば、端末装置は、家庭用ゲーム装置によって実現可能である。この場合、ゲーム装置は、ゲーム装置本体1と、ゲーム入力装置としてのゲームコントローラ（例えば、コントロールパッド）2bを備える。
30

【0028】

端末装置202も、同様の構成によって実現可能であるが、実施例の場合、更に、キーボード4を備えている。ただし、本発明においては、キーボード4は必須のものではない。

【0029】

図3は、通信端末201あるいは202の一例を示しており、モデムを備えたゲーム装置が用いられている。このゲーム装置は、ネットワークの端末装置として使用でき、いわゆる通信型ゲームを行うことが可能である。

【0030】

このゲーム装置は、装置全体の制御を行うCPUブロック10、ゲーム画面の表示制御を行なうビデオブロック11、効果音等を生成するサウンドブロック12、CD-ROMの読み出しを行うサブシステム13、外部とのデータ通信を行うモデム14等により構成される。
40

【0031】

CPUブロック10は、SCU(System Control Unit)100、メインCPU101、RAM102、ROM103、モデム等を接続するカートリッジI/F1a、サブCPU104、CPUバス103等により構成されている。メインCPU101は、装置全体の制御を行うものである。このメインCPU101は、内部にDSP(Digital Signal Processor)と同様の演算機能を備え、アプリケーションソフトを高速に実行可能である。また、メインCPU101は、コネクタ3aに接続されたペリフェラル（図3においてF
50

D D 3 b) の種類を自動的に認識するとともに、このペリフェラルとデータ通信を行う。詳しく言えば、ペリフェラルはメイン C P U 1 0 1 内蔵の S C I に接続されている。また、シリアルコネクタ 3 a には、マスタ S H とスレーブ S H の S C I 信号各 3 本と、 S C S P (サウンド D S P) からの M I D I i n / o u t が接続される。なお、 F D D 3 b は、例えば、図示しないバックアップメモリ (ゲームの各種データ、パラメータが記憶される) のデータをフロッピーディスクに記憶したり、フロッピーディスクのデータをバックアップメモリにコピーしたりするために用いられる。

【 0 0 3 2 】

R A M 1 0 2 は、メイン C P U 1 0 1 のワークエリアとして使用されるものである。 R O M 1 0 3 には、初期化処理用のイニシャルプログラム等が書き込まれている。 S C U 1 0 0 は、バス 1 0 5 、 1 0 6 、 1 0 7 を制御することにより、メイン C P U 1 0 1 、 V D P 1 2 0 、 1 3 0 、 D S P 1 4 0 、 C P U 1 4 1 等の間ににおけるデータ入出力を円滑に行うものである。また、 S C U 1 0 0 は、内部に D M A コントローラを備え、ゲーム中のスプライトデータをビデオブロック 1 1 内の V R A M に転送することができる。これにより、ゲーム等のアプリケーションソフトを高速に実行することが可能である。カートリッジ I / F 1 a は、図示しない R O M カートリッジの形態で供給されるアプリケーションソフトの入力を可能とする。また、データの送信及び受信を行うカートリッジ形式のモデム 1 4 の使用を可能とする。モデムを使用することによって、いわゆる通信型ゲームを行うことが可能となる。ゲームサーバと C P U 1 0 2 との間で上述したゲームパラメータ等が交換される。

10

【 0 0 3 3 】

サブ C P U 1 0 4 は、 S M P C (System Manager & Peripheral Control) と呼ばれるもので、メイン C P U 1 0 1 からの要求に応じて、パッド 2 b からペリフェラルデータをコネクタ 2 a を介して収集する機能等を備えている。メイン C P U 1 0 1 はサブ C P U 1 0 4 から受け取ったペリフェラルデータに基づき、例えばゲーム画面中の攻撃機を移動させる等の処理を行うものである。コネクタ 2 a には、パッド、ジョイスティック、キーボード等のうちの任意のペリフェラルが接続可能である。サブ C P U 1 0 4 は、コネクタ 2 a (本体側端子) に接続されたペリフェラルの種類を自動的に認識し、ペリフェラルの種類に応じた通信方式に従いペリフェラルデータ等を収集する機能を備えている。

20

【 0 0 3 4 】

ビデオブロック 1 1 は、ビデオゲームのポリゴンデータから成るキャラクタ等の描画を行う V D P (Video Display Processor) 1 2 0 、背景画面の描画、ポリゴン画像データおよび背景画像の合成、クリッピング処理等を行う V D P 1 3 0 とを備えている。 V D P 1 2 0 は V R A M 1 2 1 およびフレームバッファ 1 2 2 、 1 2 3 に接続されている。ビデオゲーム装置のキャラクタを表すポリゴンの描画データはメイン C P U 1 0 1 から S C U 1 0 0 を介して V D P 1 2 0 に送られ、 V R A M 1 2 1 に書き込まれる。 V R A M 1 2 1 に書き込まれた描画データは、例えば、 1 6 または 8 ビット / pixel の形式で描画用のフレームバッファ 1 2 2 または 1 2 3 に描画される。描画されたフレームバッファ 1 2 2 または 1 2 3 のデータは V D P 1 3 0 に送られる。描画を制御する情報は、メイン C P U 1 0 1 から S C U 1 0 0 を介して V D P 1 2 0 に与えられる。そして、 V D P 1 2 0 は、この指示に従い描画処理を実行する。

30

【 0 0 3 5 】

V D P 1 3 0 は V R A M 1 3 1 に接続され、 V D P 1 3 0 から出力された画像データはメモリ 1 3 2 を介してエンコーダ 1 6 0 に出力される構成となっている。エンコーダ 1 6 0 は、この画像データに同期信号等を付加することにより映像信号を生成し、 T V 受像機 5 に出力する。これにより、 T V 受像機 5 に各種ゲームの画面が表示される。

40

【 0 0 3 6 】

サウンドブロック 1 2 は、 P C M 方式あるいは F M 方式に従い音声合成を行う D S P 1 4 0 と、この D S P 1 4 0 の制御等を行う C P U 1 4 1 とにより構成されている。 D S P 1 4 0 により生成された音声データは、 D / A コンバータ 1 7 0 により 2 チャンネルの信号

50

に変換された後にスピーカ 5 b に出力される。

【0037】

サブシステム 13 は、CD-ROM ドライブ 1 b、CD I/F 180、CPU 181、MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 等により構成されている。このサブシステム 13 は、CD-ROM の形態で供給されるアプリケーションソフトの読み込み、動画の再生等を行う機能を備えている。CD-ROM ドライブ 1 b は CD-ROM からデータを読み取るものである。CPU 181 は、CD-ROM ドライブ 1 b の制御、読み取られたデータの誤り訂正等の処理を行うものである。CD-ROM から読み取られたデータは、CD I/F 180、バス 106、SCU 100 を介してメイン CPU 101 に供給され、アプリケーションソフトとして利用される。また、MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 は、MPEG 規格 (Motion Picture Expert Group) により圧縮されたデータを復元するデバイスである。これらの MPEG AUDIO 182、MPEG VIDEO 183 を用いて CD-ROM に書き込まれた MPEG 圧縮データの復元を行うことにより、動画の再生を行うことが可能となる。
10

【0038】

かかる構成によって、通信型ゲームを行う場合、例えば、各ゲーム機側では、フォントを含む全てのグラフィックデータ、サウンドデータ、チュートリアルマップ、メール文書（バックアップ RAM）等の情報を保持する。グラフィックデータ等は、例えば、CD-ROM によって供給される。また、サーバ側では、例えば、マップデータ、イベントデータ（メッセージデータ等）、モンスターパラメータ、各種パラメータデータ、バックアップ情報等を保持する。基本的には、クラフィック情報はゲーム装置側、パラメータを含むデータ群は、サーバ側が持つ。パラメータやマップ情報、全てをサーバ側が管理し、ゲーム装置側はその結果を情報を受取って画面の表示を専門的に処理する。サーバが、マップデータ、パラメータを操作することで、CD-ROM の交換無しに、新しい内容のゲームを提供できる。また、ゲームパラメータ（キャラクタの強さ）をサーバ側で持つことで、ユーザのレベル上昇に対応し、新種のモンスタを登場させることも可能となる。
20

【0039】

通信型ゲームでは、ネットワークを介すことによってプレーする仲間を得ることが出来る。例えば、ネットワーク RPG (Roll Playing Game) では、別々の所在地にいる複数人のプレーヤが仮想ゲーム空間においてパーティを組むことが出来る。そして、各プレーヤの分身である個別のキャラクタを仮想ゲーム空間内でコントロールすることが出来る。この場合、プレーヤ同士の意志の疎通が必要となる。例えば、初めて会う人と語り合ったり、冒険メンバーと移動先を相談したり、戦闘中に作戦について話合う必要が生じる。このため、チャット機能（文字によるリアルタイム会話システム）が設けられる。また、相手がサーバにログイン中であれば、自分や相手の場所、状態を問わず特定の人物（相手）にメッセージを送ることができる電報機能が用意される。これは、友人や知人とコンタクトをとる場合に有効である。また、仮想ゲーム空間内では、ゲームの世界に融合したコミュニケーション手段としての掲示板、特定の相手に手紙を送る手紙送信機能を設けることが出来る。
30

【0040】

上記チャット機能や電報機能等は、通常は、文字を入力することを目的とするキーボードを用いて行われる。しかし、ゲーム装置では、一般的に、キーボードはオプション扱いであり、本体と共に標準品としては同梱されていない。このため、キーワードを打込むための、文字入力用インターフェースを用意する。もっとも、入力装置としてゲームパッドに限定するものではない。
40

【0041】

以下、文字入力用インターフェース（文字入力装置）について、図 1 乃至図 4 を参照して説明する。

【0042】

コントロールパッド 2 b には、例えば、ボタン A、B、C、X、Y、Z、L、R の各スイ
50

ツチと、十字キーとが設けられている。チャット等の文字入力モードにおいては、各ボタンに所定の機能が割り当てられる。例えば、ボタンAは、カテゴリー、ワードの決定、ボタンBは、決定したカテゴリーの、ワードのキャンセル、Lトリガはカテゴリー、ワードの表示ページ切替え（次ページ移動）、Rトリガは、カテゴリー、ワードの表示ページ切替え（前ページ移動）、ボタンXは、チャットモード（ソフトキーボード、ワードセレクト、シンボルチャット）の切替え、ボタンYは、チャットモードのオンオフ、十字キーは、カテゴリー、ワードの選択、等に割当てられる。

【0043】

図1は、チャット画面の一例を示している。ディスプレイ5のゲーム画面には、ゲームフィールドの様子が映っており、キャラクタの近傍にはキャラクタの会話の内容を表示する吹出し（交信内容表示領域）51、選択すべき用語をソートしたテーブルを表示するウィンドウ（候補用語表示領域）52、メッセージを編集する編集ウィンドウ（メッセージ編集領域）53が表示される。10

【0044】

メインCPU101は、メインプログラム実行中にチャットを行うべきフラグが設定されたことを判別すると、図4に示されるプログラム（キャラクタ属性判断によるチャットアルゴリズム）を実行する。

【0045】

例えば、パーティー編成モードの場合、所定チームへの参加希望画面、ゲーム中の案内画面が表示されている状態、仲間を作ることのできるラウンジや酒場等での相談や情報交換の画面、等で、遊戯者がパッド2bのYボタンを押すと、チャットモードが指定され、フラグが設定される。これにより、メッセージの交換が可能となり、パーティーのメンバーが相談することができる。20

【0046】

CPU101は、ゲームパラメータのうち、現在の状況（例えば、場面）を表すパラメータ（状況パラメータ）を読み込む（S102）。現在の状況としては、パーティーへの参加、電報送信、手紙送信、案内画面の閲覧、酒場の会話、戦闘前の作戦会議、冒険コース選択の打ち合せ、戦闘画面、要被救援画面等、種々のものがある。現在の状況に対応した用語のセットをCD-ROMに記録されたデータベースから読み出してソートし、候補選択テーブル52に表示する（S104）。なお、用語のセットは、ゲームサーバからダウンロードすることにしても良い。30

【0047】

図5は、候補選択テーブル52に表示される名前関係の用語部分である。ゲームキャラクタ、人称代名詞、パーティー参加者の名前や通信相手の名前等が登録されている。ゲーム空間の各場面において、選択可能な各主語（ゲームキャラクタ）には、それぞれ属性が定義されている。属性には、性別（男性、女性、中性）、性格（強い、弱い、やさしい、善人、悪人、きざ、やくざっぽい等）が含まれる。なお、プレーヤ名でゲームに参加する場合には、登録されたプレーヤ名に属性を定義することとしても良い。プレーヤがコントロールパッドを操作して主語を選択すると、フラグが設定される。CPU101は、これを判別すると（S106）、選択された主語を読み取り（S108）、主語とその属性を判別する（S110）。40

【0048】

次に、CPU101は、現在のゲーム状況（あるいはゲーム場面）とキャラクタの属性に対応した用語を集めてソートしたテーブルを候補選択テーブル52として表示する（S112）。

【0049】

例えば、キャラクタが敵に遭遇した場面において、キャラクタの属性が「強い」である場合（頑強なキャラクタ）には、図6（a）に示すように、強い性格に対応したセリフが提示される。キャラクタが敵に遭遇した場面において、キャラクタの属性が「弱い」である場合（軟弱なキャラクタ）には、図6（b）に示すように、弱い性格に対応したセリフが50

提示される。また、キャラクタが敵に遭遇した場面において、キャラクタの属性が「キザ」である場合（弱いキャラクタ）には、図6(c)に示すように、弱い性格に対応したセリフが提示される。

【0050】

図7(a)は、戦闘場面において、キャラクタの属性が「男性」である場合の用語の提示例を示している。図7(b)は、同じ場面でキャラクタの属性が「女性」である場合の用語の提示例を示している。

【0051】

また、キャラクタ（主語）の男性、女性、中性の属性は、図8に示すように、チャットの相手がヨーロッパ系の言語（主語の性別によって選択すべき用語が変るもの）である場合には、場面に対応して選択されてソート表示される補語が主語の性別によって変化する。なお、異言語間の翻訳は、送信側及び受信側のいずれで行っても良く、また、ゲームサーバが行っても良い。

【0052】

プレーヤがテーブル52から用語（述語、補語）を選択するとフラグが設定される。CPU101は、これを判別すると(S114)、選択された用語を読取る(S116)。なお、日本語から外国語に翻訳（変換）する場合には、Be動詞（英語の場合）の自動挿入を行う。上述のように、この挿入は、受信側、サーバ側で翻訳を行う場合には、送信側では不要である(S118)。

【0053】

プレーヤが選択した用語は、画面の編集ウインドウ53に表示される。編集ウインドウ53内では、エディタの機能により、修正、変更、キーボードによる入力が可能である。編集ウインドウ53に表示された用語はゲーム装置の送受信手段に送られる。プレーヤは選択した用語を相手キャラクタ（プレーヤ）に送信する場合には、コントロールパッドを操作して送信を指示し、あるいは送信しない場合には取消を指示する。これ等に対応してフラグが設定される。CPU101は送信を判別すると(S120; Yes)、メッセージをゲームサーバに送信する。ゲームサーバは相手キャラクタに対してメッセージ（選択した用語、文章）を送信する(S122)。送信終了後及び送信しない場合(S120; No)、元のモードに戻る。なお、サーバを介さずに相手側端末装置に直接送信するモードを設けても良い。

【0054】

送信したメッセージ及び相手からの受信メッセージはRAM102に記憶され、交信表示プログラムによって自己の画面及び相手の画面に表示されている各々のキャラクタの吹出し51として表示される。それにより、キャラクタ同士が会話している雰囲気が楽しめる。

【0055】

図9は、「強い」性格のキャラクタの吹出しとして表示器の画面に表示された会話（チャット）の例を示している。同図では、例示として複数の吹出し51が示されているが、通常は1つの吹出しが表示される。

【0056】

図10は、「弱い」性格のキャラクタの吹出しとして表示器の画面に表示された会話（チャット）の例を示している。同図でも、例示として複数の吹出し51が示されているが、通常は1つの吹出しが表示される。

【0057】

図11及び図12は、それぞれキャラクタが男性及び女性の場合のメッセージの例（同じ意味の男言葉、女言葉）を示している。同図でも、例示として複数の吹出し51が示されているが、通常は1つの吹出しが表示される。

【0058】

図13は、キャラクタの男性、女性、中性の属性を使用して日本語メッセージとヨーロッパ系言語のメッセージ（この例では、スペイン語）との変換例を示している。

10

20

30

40

50

【0059】

送信側が日本語で「きみ」「かわいい」というメッセージを送信すると、受信側で「きみ」を「プレイヤB」=女性と属性を判断し、「T u」と変換する。これに対応して「Be動詞」を「eres」と変換する。また、「かわいい」を「maja」と変換する。送信先のプレイヤの属性を判断してソートする単語を変化させる。例えば、「かわいい」は「majo」(男性单数)、「maja」(女性单数)、「majos」(男性複数)、「majas」(女性複数)が該当し、主語の属性によって選択する。

【0060】

また、送信側がスペイン語で「T u」「eres」「genial」というメッセージを送信すると、受信側で「T u(きみ)」を「プレイヤA」=男性と属性を判断し、「きみ」と変換する。これに対応して「genial」を「かっこいい」と変換する。「Be動詞」は削除する。

10

【0061】

図14は、送信側の男性キャラクタのメッセージが送信側の表示器の画面には「日本語」で表示され、図15の受信側の表示器の画面には「スペイン語」でメッセージが表示された場合を示している。なお、ゲーム空間におけるプレーヤ(キャラクタ)A及びBの位置が異なる場合には、それぞれの視点が異なるので画面の状況が同じに写るとは限らない。

【0062】

図16は、送信側の女性キャラクタのメッセージが送信側の表示器の画面には「スペイン語」で表示され、図17の受信側の表示器の画面には「日本語」でメッセージが表示された場合を示している。

20

【0063】

このように、キャラクタ(主語)の属性を見て、それに対応した用語テーブルをソートし、用語を選択することができる。プレイヤがパッド2bを用いて用語テーブルから所要の用語を逐次選択すると、選択した用語が組立てられてメッセージが形成される。このメッセージを送信することによって、文字による会話が可能となる。

【0064】

なお、日本語の用法(会話等)においては、しばしば主語が省略されるが、この場合には、用語の用法において主語の性別(属性)を判断することが可能である。この判断に基づいて選択可能な用語をデータベースから抽出して表にソートすることとしても良い。

30

【0065】

上述の実施の形態では端末装置(ゲーム装置)とホストコンピュータシステム(ゲームサーバ)との間で、文字によるデータ通信を行っているが、ホストコンピュータシステム(ゲームサーバ)が用語のセットのデータベースを備えて、該当する用語のセットを端末装置に送るようにすることが出来る。また、文字によるデータ通信は、ホストコンピュータを介すことなく端末装置間で行うことが出来る。この場合にも、ホストとの交信と同様に、テーブルから用語を選択するようにして文字入力を行い、メッセージを形成して交信することが出来る。

【0066】

【発明の効果】

40

以上説明したように、本発明の文字通信装置はキャラクタに属性を定義し、この属性を参照して用語を選択するようにしたので、場面に応じたより適切な用語群をテーブルに提示可能で具合が良い。また、外国語対応が容易になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、文字通信装置のメッセージ形成画面を説明する説明図である。

【図2】図2は、通信ネットワークの全体構成を説明するブロック図である。

【図3】図3は、通信機能を有するゲーム装置の例を説明するブロック図である。

【図4】図4は、文字通信装置におけるメッセージ形成を説明するフローチャートである。

【図5】図5は、用語(名前)のテーブルの例を説明する説明図である。

50

【図 6】図 6 (a) は、キャラクタの属性が「強い」の場合に提示される用語テーブルの例を説明する説明図、図 6 (b) は、キャラクタの属性が「弱い」の場合に提示される用語テーブルの例を説明する説明図、図 6 (c) は、キャラクタの属性が「キザ」の場合に提示される用語テーブルの例を説明する説明図である。

【図 7】図 7 (a) は、キャラクタの属性が「男性」の場合に提示される用語テーブルの例を説明する説明図、図 7 (b) は、キャラクタの属性が「女性」の場合に提示される用語テーブルの例を説明する説明図である。

【図 8】図 8 は、主語の性別によって提示される用語が選択されたテーブルの例を説明する説明図である。

【図 9】図 9 は、強いキャラクタに吹出し表示されたメッセージの例を説明する説明図である。 10

【図 10】図 10 は、弱いキャラクタに吹出し表示されたメッセージの例を説明する説明図である。

【図 11】図 11 は、男性キャラクタに吹出し表示されたメッセージの例を説明する説明図である。

【図 12】図 12 は、女性キャラクタに吹出し表示されたメッセージの例を説明する説明図である。

【図 13】図 13 は、キャラクタの属性に基づいてヨーロッパ系の用語を選択する例を説明する説明図である。

【図 14】図 14 は、男性キャラクタに吹出し表示された日本語メッセージの例を説明する説明図である。 20

【図 15】図 14 は、男性キャラクタに吹出し表示されたスペイン語メッセージの例を説明する説明図である。

【図 16】図 16 は、女性キャラクタに吹出し表示されたスペイン語メッセージの例を説明する説明図である。

【図 17】図 17 は、女性キャラクタに吹出し表示された日本語メッセージの例を説明する説明図である。

【符号の説明】

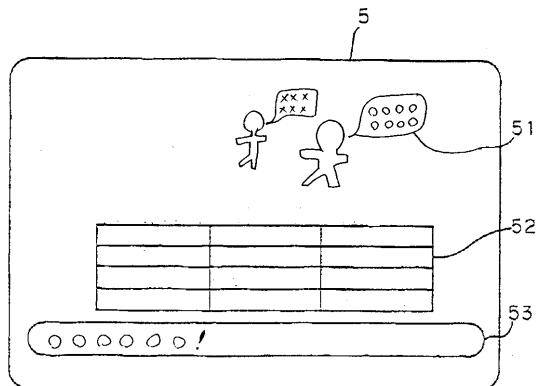
201、202 通信端末装置

203 ネットワーク

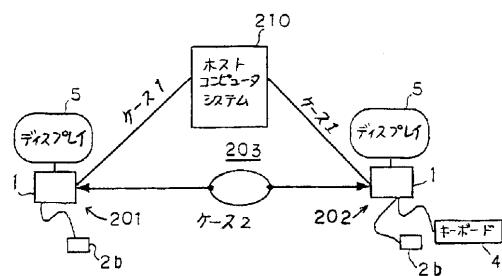
210 ホストコンピュータ（サーバ）

30

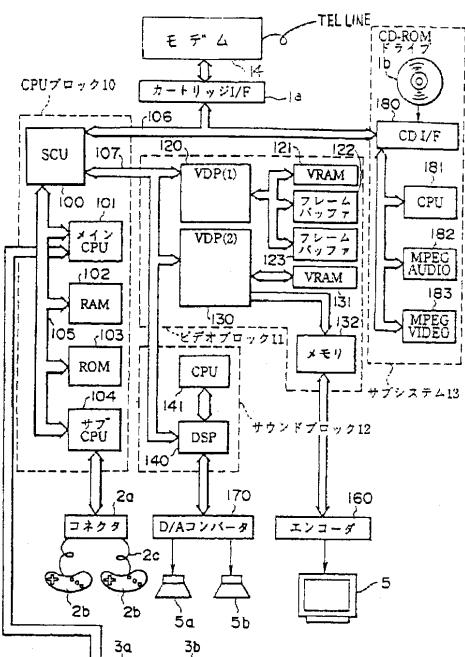
【図1】



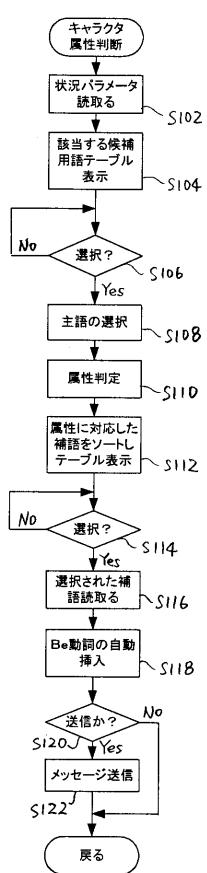
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

ハンドル（名前）関係

(自分の名前)	(仲間1の名前)	(相手1の名前)
わたし	(仲間2の名前)	(相手2の名前)
わたしたち	(仲間3の名前)	(相手3の名前)
みんな	(仲間4の名前)	(相手4の名前)
あなたたち	(仲間5の名前)	(相手5の名前)

【図6】

<キャラクターの性格を判断してソートされる
ワードが変化する例: 敵に遭遇した場合>

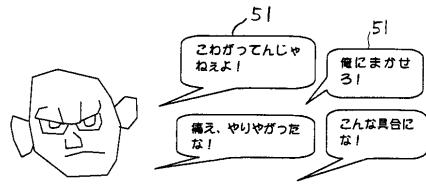
- (a) **兩強そうなキャラクター**
- 「むむ！ 雞魚が現れたか…」
 - 「お前ら後ろで見物してな、俺が皆殺しにしてやるぜ」
 - 「痛え！ 100倍にして返してやるぜ」
 - 「くつ！ や…やられた」
 - 「すまねえ、お前に借りができるちまたな」
- (b) **軟弱そうなキャラクター**
- 「てつ…敵だ！」
 - 「こわいよ～みんな助けて」
 - 「あいたた…やめてくれえ！」
 - 「ああ…死んじゃった」
 - 「ありがとう、助けてくれて」
- (c) **キザなキャラクター**
- 「ふっ…お前らなど敵ではない」
 - 「刀の鍔になるがいい！」
 - 「うつ！ やるじゃないか」
 - 「うつ！ あの世でまってるぜ」
 - 「札は言わん！」

【図7】

<“戦闘時”の定型文で男性を判断した場合>	
「敵がいる！ 気をつけろ！」	51
「強すぎる！ 回避しよう」	51
「倒された！ 誰か助けてくれ！」	51
「死んじゃった！ 誰か生き帰らせてくれ！」	51
「誘導するから援護してくれ」	51
「まだ敵が残っている」	51

(a)

【図9】

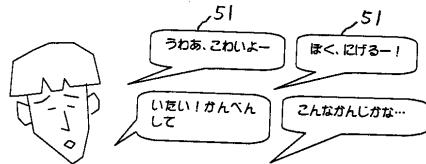


【図8】

<第2文型の文章を作成する場合、対象者の性別を判断して
ソートされる補語が変化する例>

Japanese	English	Spanish, M	Spanish, F
悪い	bad	malo	mala
美しい	beautiful	guapo	guapa
初心者	beginner	principiante	principiante
混乱状態	confused	confundido	confundida
可愛い	cute	majo	maja
死んだ	dead	muerto	muerta
経験者	expert	experto	experta

【図10】



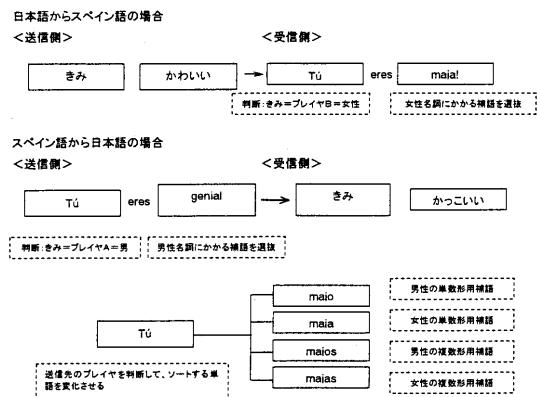
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】



【図15】



【図16】



【図17】



フロントページの続き

審査官 田中 友章

(56)参考文献 特開2000-176168(JP,A)
特開2000-079278(JP,A)
特開平06-124157(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06F 3/02

A63F 13/00

A63F 13/12

G06F 3/023