

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2002 年 3 月 28 日 (28.03.2002)

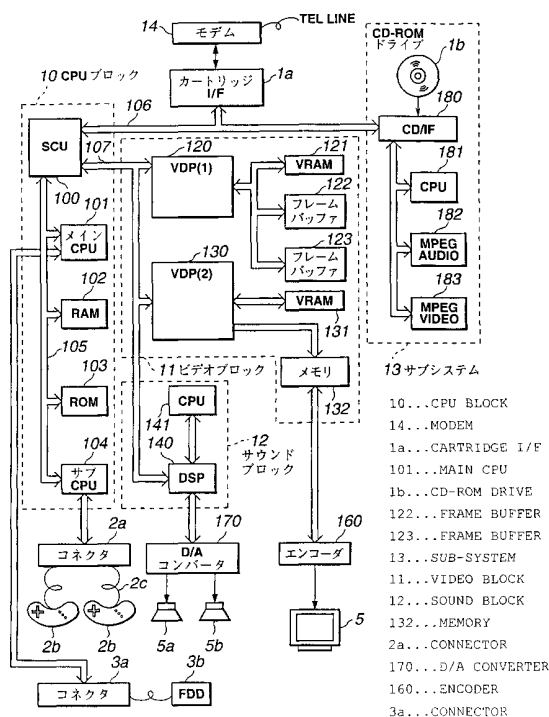
PCT

(10) 国際公開番号
WO 02/25419 A1

- (51) 国際特許分類: G06F 3/02 (74) 代理人: 稲葉良幸, 外(INABA, Yoshiyuki et al.); 〒105-0001 東京都港区虎ノ門三丁目5番1号 37森ビル8階 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP01/08249
- (22) 国際出願日: 2001 年 9 月 21 日 (21.09.2001) (81) 指定国 (国内): CN, KR.
- (25) 国際出願の言語: 日本語 (84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, TR).
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ: 特願2000-287722 2000 年 9 月 21 日 (21.09.2000) JP
- (71) 出願人: 株式会社 セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒144-0043 東京都大田区羽田1丁目2番12号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 森本兼次郎 (MORIMOTO, Kenjiro). 見吉隆夫 (MIYOSHI, Takao); 〒144-0043 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 Tokyo (JP).
- 添付公開書類:
— 国際調査報告書
— 補正書
- 2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(54) Title: TEXT COMMUNICATION DEVICE

(54) 発明の名称: 文字通信装置



(57) Abstract: A text communication device capable of performing communication at least through a text, connected to a network and adapted to allow a player to enjoy chat in a game space by outputting a speech according to the personality of a game character. Candidate words prepared for message communication are sorted according to the attribute of the character who is the conversation entity, and a word for chat is selected from them, thereby quickening the selection of a word corresponding to the character and the sending of a message. It is also easy to do conversation communication between different languages.

WO 02/25419 A1

[続葉有]



(57) 要約:

ゲームキャラクタの性格に応じた話し言葉が出力されるようにしてゲーム空間でのチャットを楽しめようにした文字通信装置を提供する。ネットワークに接続されて少なくとも文字による通信を行うことができる文字通信装置において、メッセージの交信のために予め用意された候補用語群を、会話の主体となるキャラクタの属性によってソートし、この中からチャットの用語を選ぶことによって、キャラクタ対応の用語選定、メッセージ送出の迅速を図る。また、異言語間の会話コミュニケーションの容易化も図る。

明 細 書

文字通信装置

5 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。

背景技術

- 10 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
- 15 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み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
- 20 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。

- 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
- 25 に用語を組合わ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

2

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

発明の開示

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

3

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。

- 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することが可能となる。

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。

- 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展開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。

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。

- 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を含む。

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。

- 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。

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。

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

- 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。
- 5
- 10 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るゲーム装置を得ることが可能となる。
- 好ましくは、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。
- 15 好ましくは、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。

図面の簡単な説明

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。

- 20 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は、用語（名前）のテーブルの例を説明する説明図である。

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（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。

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。

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 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。

発明を実施するための最良の形態

5 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。

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、
10 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も含む。

端末装置は、通信専用装置の他に、パーソナル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。

20 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。

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
25 ではない。

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。

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。

CPUブロック10は、SCU (System Control Unit) 100、メインCPU 101、RAM102、ROM103、モデム等を接続するカートリッジI/F 104、サブCPU104、CPUバス103等により構成されている。メインCPU 101は、装置全体の制御を行うものである。このメインCPU 101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CPU 101は、コネクタ3aに接続されたペリフェラル (図3においてFDD3b) 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CPU 101内蔵のSCIに接続されている。また、シリアルコネクタ3aには、マスタSHとスレーブSHのSCI信号各3本と、SCSP (サウンドDSP) からのMIDI in/outが接続される。なお、FDD3b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。

RAM102は、メインCPU 101のワークエリアとして使用されるものである。ROM103には、初期化処理用のインシャルプログラム等が書き込まれている。SCU 100は、バス105、106、107を制御することにより、メインCPU 101、VDP120、130、DSP140、CPU141等の間におけるデータ入出力を円滑に行うものである。また、SCU 100は、内部にDMA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11内のVRAM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 ROM 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。

- 5 ゲームサーバと CPU 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。

サブ CPU 1 0 4 は、SMPC (System Manager & Peripheral Control) と呼ばれるもので、メイン CPU 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 CPU 1 0 1 はサブ CPU 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
10 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 CPU 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。

15 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 VDP (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 VDP 1 3 0 とを備えている。VDP 1 2 0 は VRAM 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
20 はメイン CPU 1 0 1 から SCU 1 0 0 を介して VDP 1 2 0 に送られ、VRAM 1 2 1 に書き込まれる。VRAM 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 VDP 1 3 0 に送られる。描画を制御する情報は、メイン CPU 1 0 1 から SCU 1 0 0
25 を介して VDP 1 2 0 に与えられる。そして、VDP 1 2 0 は、この指示に従い描画処理を実行する。

VDP 1 3 0 は VRAM 1 3 1 に接続され、VDP 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160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、TV受像機5に出力する。これにより、TV受像機5に各種ゲームの画面が表示される。

サウンドブロック12は、PCM方式あるいはFM方式に従い音声合成を行うDSP140と、このDSP140の制御等を行うCPU141とにより構成されている。DSP140により生成された音声データは、D/Aコンバータ170により2チャンネルの信号に変換された後にスピーカ5bに出力される。

サブシステム13は、CD-ROMドライブ1b、CD I/F180、CPU181、MPEG AUDIO182、MPEG VIDEO183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1bはCD-ROMからデータを読み取るものである。CPU181は、CD-ROMドライブ1b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/F180、バス106、SCU100を介してメインCPU101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 AUDIO182、MPEG VIDEO183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 AUDIO182、MPEG VIDEO183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。

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、フロ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、グ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、新種のモンスターを登場させることも可能となる。

- 5 通信型ゲームでは、ネットワークを介する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 R P G (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各々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。
- 10 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
- 15 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。

- 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、
- 20 キーワードを打込むための、文字入力用インタ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。

以下、文字入力用インタフェース（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。

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

1 1

一、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。

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き出し（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。

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。

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場面、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場面、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。

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、戦闘場面、要被救援場面等、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。

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

1 2

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、
5 プレーヤ名でゲームに参加する場合などには、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。CPU 101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）。

次に、CPU 101は、現在のゲーム状況（あるいはゲーム場面）とキャラクタ
10 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）。

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
15 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。

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」
20 である場合の用語の提示例を示している。

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わるもの）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。

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

13

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)。

- 5 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
- 10 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。

- 15 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。

- 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。
- 20

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。

- 25 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。

14

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。

- 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
5 で「きみ」を「プレイヤB」＝女性と属性を判断し、「Tú」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「ma j
a」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「ma j o」（男性単数）、「ma j a」（女性単数）、
「ma j o s」（男性複数）、「ma j a s」（女性複数）が該当し、主語の属性
10 によって選択する。

また、送信側がスペイン語で「Tú」「eres」「genial」というメッ
セージを送信すると、受信側で「Tú（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。

- 15 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。

- 20 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。

- 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
25 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。

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。

- 5 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ることなく端末装置間で行うことが出来る。この
- 10 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。

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。

請求の範囲

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候補用語群を記憶すると共に前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、

- 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、

前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前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前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前記送受信手段に送る編集手段と、

を備える文字通信装置。

2. 前記用語は、主語、述語、名詞、動詞、目的語、補語を含む、ことを特徴とする請求項1記載の文字通信装置。

3. 前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展開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、請求項1記載の文字通信装置。

17

4. 前記主語は、ゲームキャラクタ又はゲームプレーヤの名称である、ことを特徴とする請求項1に記載の文字通信装置。

5. 前記属性は、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、ことを特徴とする請求項1に記載の文字通信装置。

5 6. 前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、請求項5に記載の文字通信装置。

7. 前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、請求項5に記載の文字通信装置。

8. 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であって、
10

前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前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、

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、
15

前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、

前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前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前記表示器の画面に表示させる述語選択手段と、
20

選択された候補用語を前記送受信手段に送る編集手段と、

を備えるゲーム装置。

9. 前記候補表示手段及び／又は前記述語選択手段は、

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群を選択する、ことを特徴とする請求項8記載のゲーム装置。

10. 前記表示器の画面はゲーム画面であることを特徴とする請求項8に記載のゲーム装置。

補正書の請求の範囲

[2002年1月17日(17.01.02)国際事務局受理：出願当初の請求の範囲
1, 8, 9及び10は補正された；新しい請求の範囲11－20が加えられた；
他の請求の範囲は変更なし。(4頁)]

1. (補正後) 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
5 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複数の用語を記憶すると共に前記
複数の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
10 と、

前記メッセージ通信のために用意された複数の用語を前記記憶手段から読み出
して画面表示器に表示させる第1の用語表示手段と、

前記第1の用語表示手段によって前記画面表示器に表示された用語を入力操作
に応じて選択する第1の選択手段と、

- 15 選択された用語が前記属性を持つときにその属性に対応する複数の用語を前記
記憶手段から読み出して前記画面表示器に表示させる第2の用語表示手段と、

前記第2の用語表示手段によって前記画面表示器に表示された用語を入力操作
に応じて選択する第2の選択手段と、

選択された各用語を前記送受信手段に送る編集手段と、

- 20 を備える文字通信装置。

2. 前記用語は、主語、述語、名詞、動詞、目的語、補語を含む、ことを特徴と
する請求項1記載の文字通信装置。

3. 前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展開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、請求項 1 記載の文字通信装置。

4. 前記主語は、ゲームキャラクタ又はゲームプレーヤの名称である、ことを特徴とする請求項 1 に記載の文字通信装置。

5. 前記属性は、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、ことを特徴とする請求項 1 に記載の文字通信装置。

6. 前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、請求項 5 記載の文字通信装置。

10 7. 前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、請求項 5 記載の文字通信装置。

8. (補正後) 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であって、

15 前記メッセージ通信のために予め用意された複数の用語を記憶すると共に前記複数の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ゲーム装置と交信を行うための送受信手段と、

20 前記メッセージ通信のために用意された複数の用語を前記記憶手段から読み出して画面表示器に表示させる第 1 の用語表示手段と、

前記第 1 の用語表示手段によって前記画面表示器に表示された用語を入力操作に応じて選択する第 1 の選択手段と、

選択された用語が前記属性を持つときにその属性に対応する複数の用語を前記記憶手段から読み出して前記画面表示器に表示させる第 2 の用語表示手段と、

前記第 2 の用語表示手段によって前記画面表示器に表示された用語を入力操作に応じて選択する第 2 の選択手段と、

選択された各用語を前記送受信手段に送る編集手段と、

を備えるゲーム装置。

5 9. (補正後) 前記第 1 及び前記第 2 の用語表示手段は、

ゲームの場面に対応して用意された前記メッセージ通信のための用語を前記画面表示器に複数表示する、ことを特徴とする請求項 8 記載のゲーム装置。

10 10. (補正後) 前記画面表示器の画面はゲーム画面であることを特徴とする請求項 8 に記載のゲーム装置。

10 11. (追加) 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用意された複数の用語を記憶手段に記憶すると共に前記複数の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する第 1 のステップと、

15 前記メッセージ通信のために用意された複数の用語を前記記憶手段から読み出して画面表示器に表示する第 2 のステップと、

前記画面表示器に表示された複数の用語から第 1 の用語を入力操作に応じて選択する第 3 のステップと、

20 選択された第 1 の用語が前記属性を持つときにその属性に対応する複数の用語を前記記憶手段から読み出して前記画面表示器に表示する第 4 のステップと、

前記第 1 の用語に対応して前記画面表示器に表示された複数の用語から第 2 の用語を入力操作に応じて選択する第 5 のステップと、

選択された第 1 及び第 2 の用語を前記相手先通信装置へ送る第 6 のステップと、

を有する文字通信方法。

25 12. (追加) 前記用語は、主語、述語、名詞、動詞、目的語、補語を含む、

ことを特徴とする請求項 1 1 記載の文字通信方法。

1 3. (追加) 前記主語は、ゲームキャラクタ又はゲームプレーヤの名称である、ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の文字通信方法。

1 4. (追加) 前記属性は、ゲームキャラクタの性格及び性別のうち少なくとも
5 もいずれかを含む、ことを特徴とする請求項 1 1 に記載の文字通信方法。

1 5. (追加) 前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、請求項 1 4 記載の文字通信方法。

1 6. (追加) 前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、請求項 1 4 記載の文
10 字通信方法。

1 7. (追加) 前記相手方通信装置はゲーム装置であり、

ゲームの場面に対応して用意された前記メッセージ通信のための用語を前記画
面表示器に複数表示する、ことを特徴とする請求項 1 1 記載の文字通信方法。

1 8. (追加) 前記相手方通信装置はゲーム装置であり、

15 前記画面表示器の画面はゲーム画面であることを特徴とする請求項 1 1 に記載
の文字通信方法。

1 9. (追加) 請求項 1 1 記載の文字通信方法をコンピュータシステムに実行
させるプログラム。

2 0. (追加) 請求項 1 1 記載の文字通信方法をコンピュータシステムに実行
20 させるアプリケーションプログラムを記録した情報記録媒体。

図 1

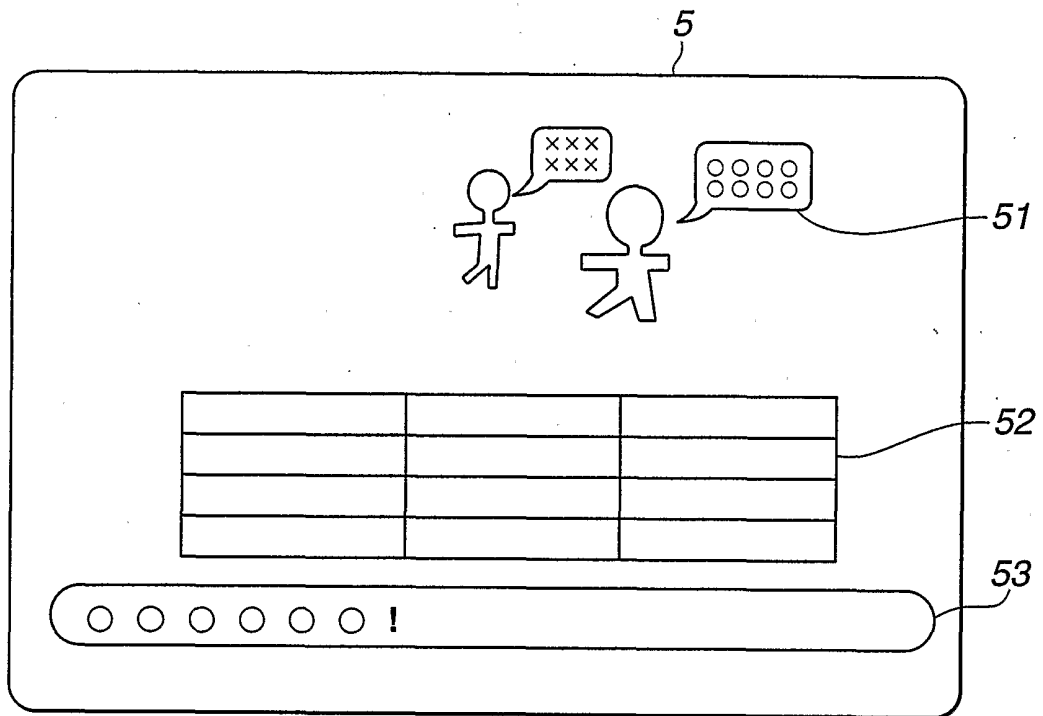


図 2

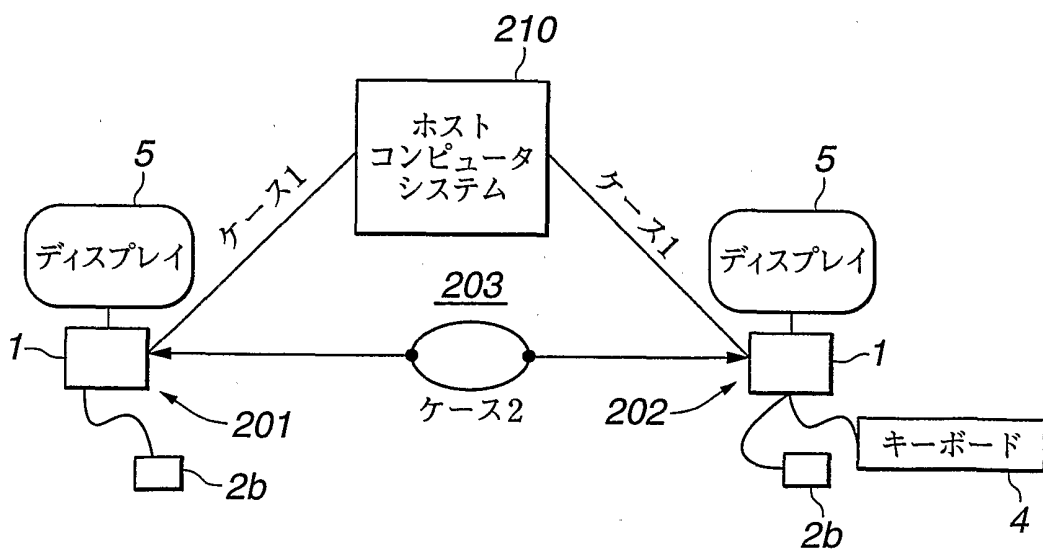
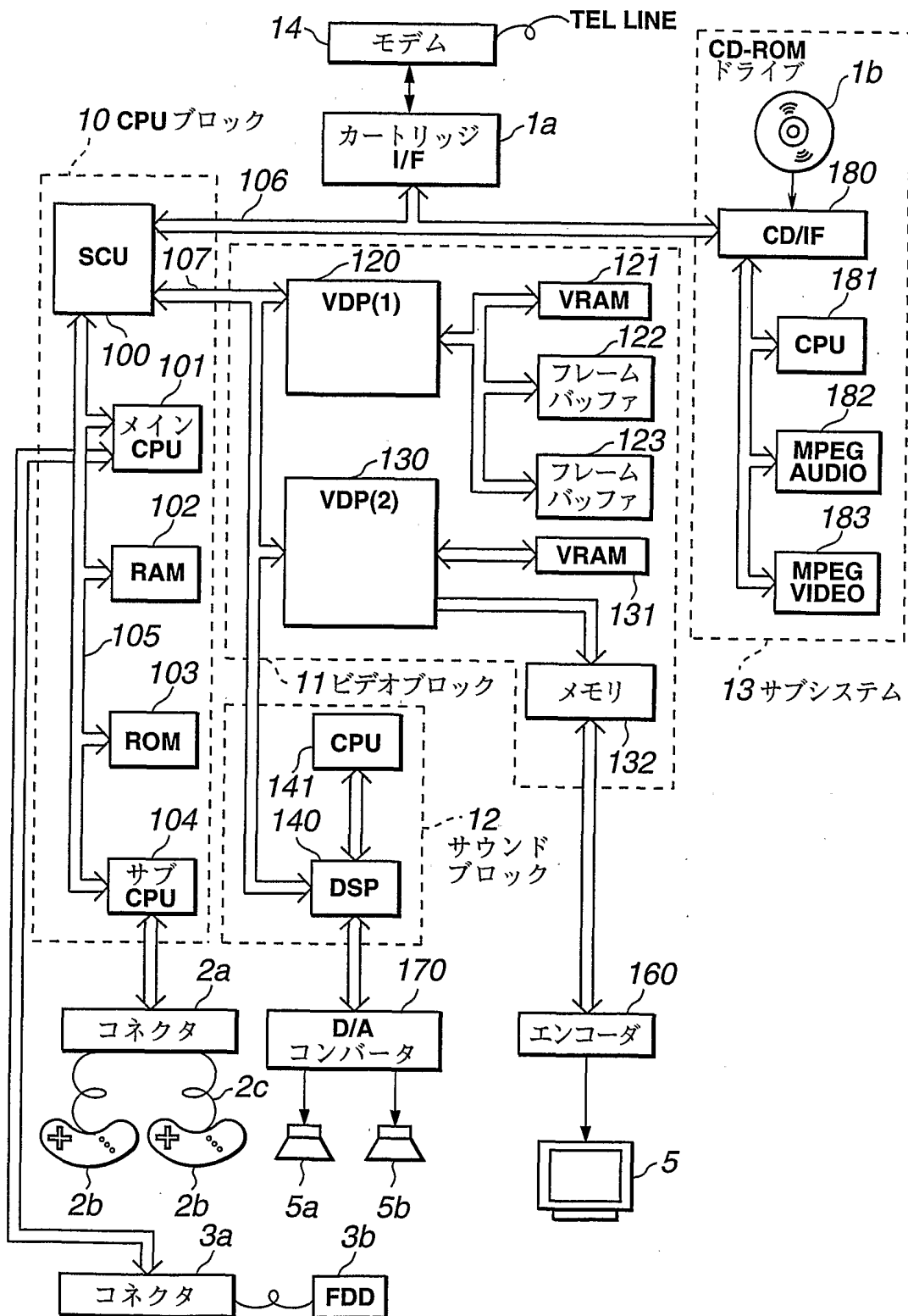


図 3



3/9

図 4

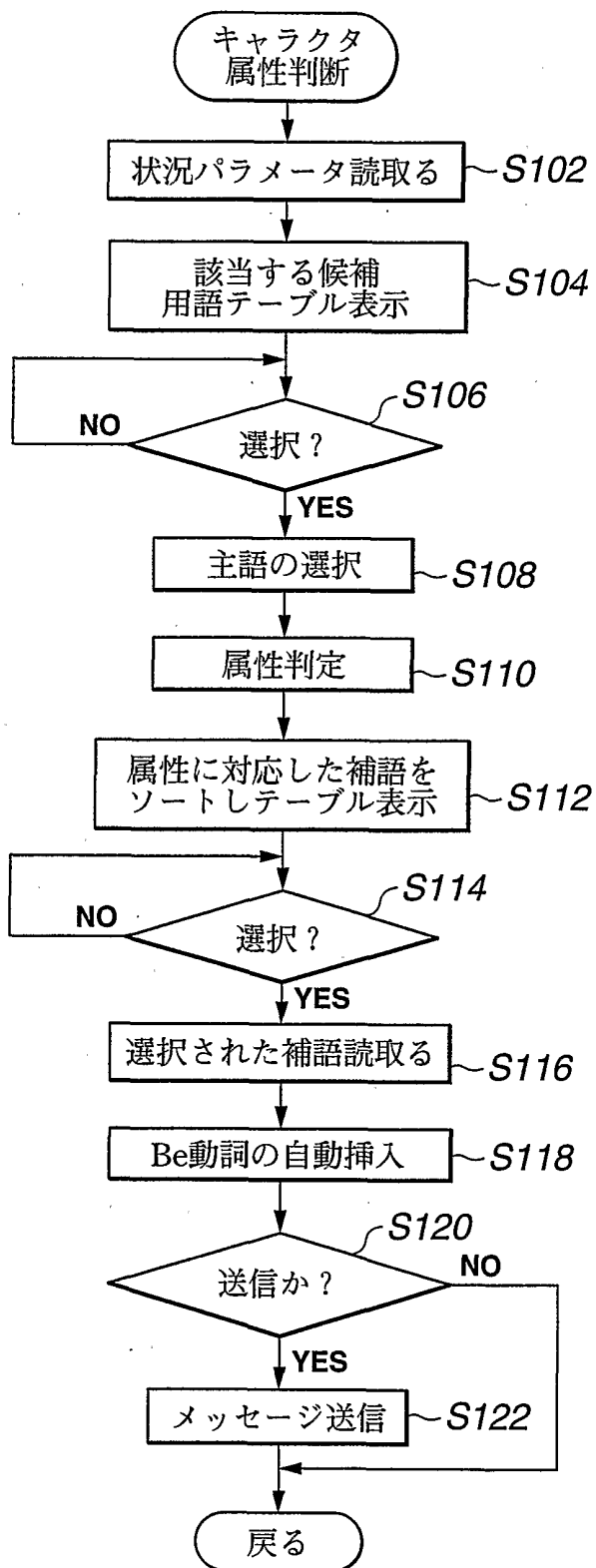


図 5

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) 頑固そうなキャラクター

「むむ！雑魚が現れたか・・・」
「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」
「くっ！や・・・やられた」
「すまねえ、お前に借りができたな」

(b) 軟弱そうなキャラクター

「てっ・・・敵だぁ！」
「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」
「刀の錆になるがいい！」
「うっ！やるじゃないか」
「うっ！あの世でまってるぜ」
「礼は言わん！」

図 7

(a) <“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！」
「強すぎる！回避しよう」
「囲まれた！誰か助けてくれ！」
「死んじゃった！誰か生き帰らせてくれ！」
「誘導するから援護してくれ」
「まだ敵が残っている」

(b) <“戦闘時”の定型文で女性を判断した場合>

「敵がいるわ、気をつけて」
「強い・・・みんな逃げて」
「囲まれたわ・・・誰か来て！」
「死んでしまったわ、誰か復活させてくれない？」
「私が敵をひきつけるわ、後ろから援護して」
「まだ敵が残っているわよ」

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	principianta
混乱状態	confused	confudido	confundida
可愛い	cute	majo	maja
死んだ	dead	muerto	muarta
経験者	expert	experto	experta

6/9

図 9

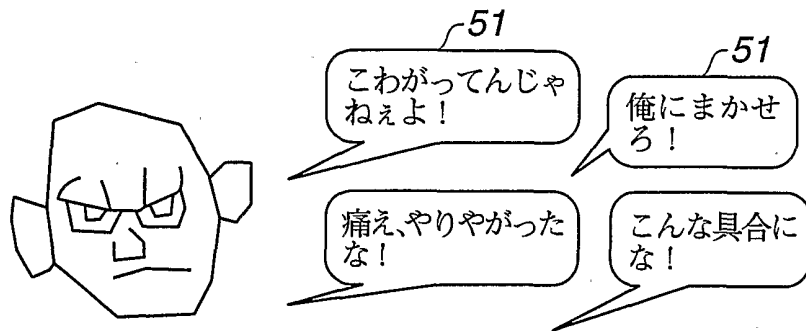


図 10

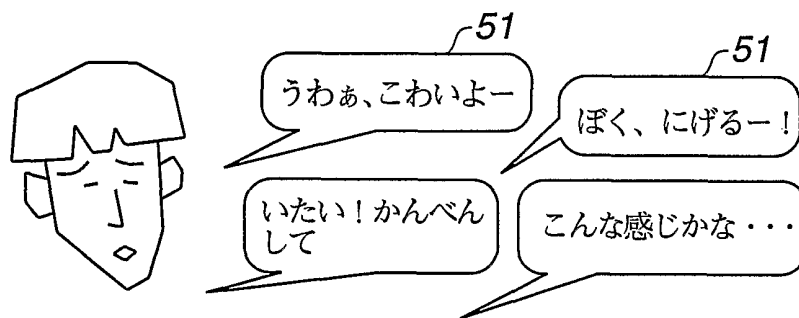


図 11

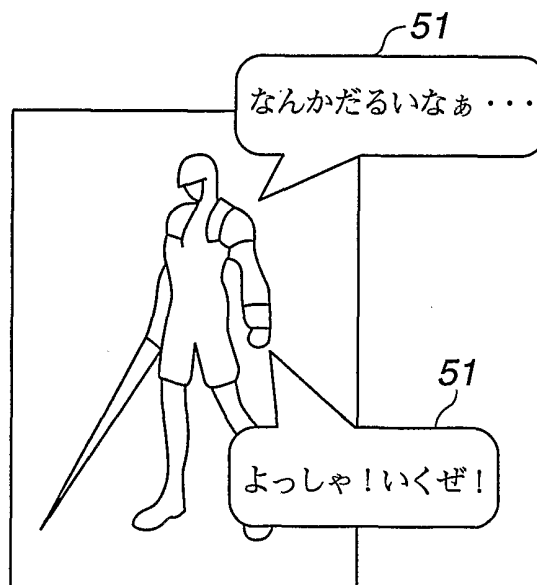
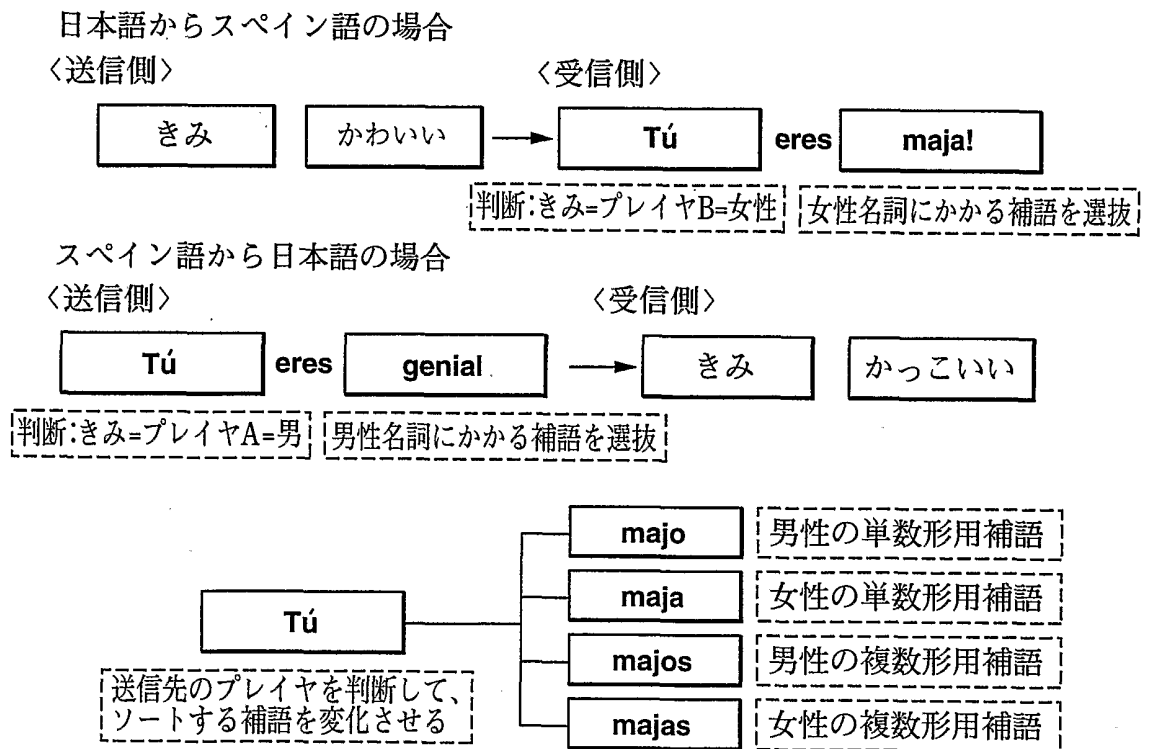


図 1 2



図 1 3



8/9

図 1 4



図 1 5



図 1 6

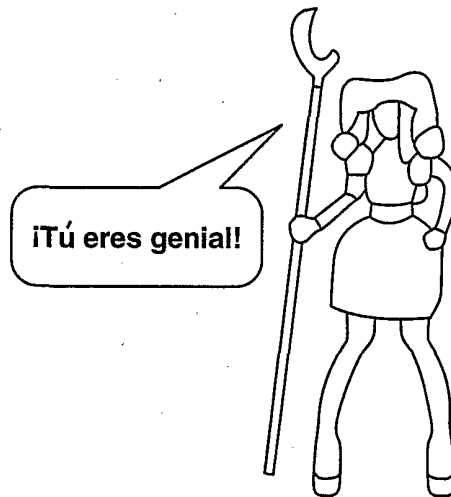
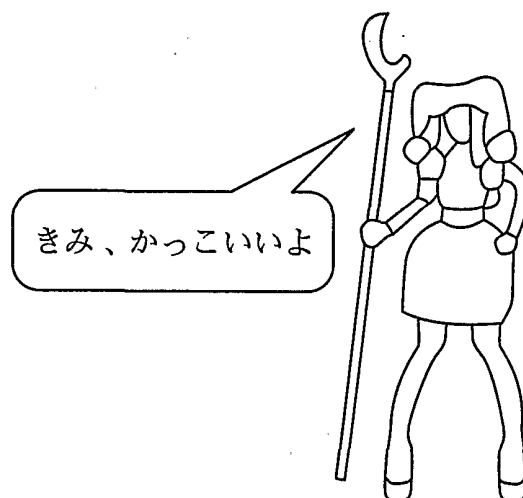


図 1 7



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP01/08249

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ G06F 3/02

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ G06F 3/02, G06F17/22, A63F13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2001
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2001 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2001

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2000-176168 A (Konami Co., Ltd.), 27 June, 2000 (27.06.00) (Family: none)	1-10
A	JP 2000-132315 A (Canon Inc.), 12 May, 2000 (12.05.00) (Family: none)	1-10

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search 13 November, 2001 (13.11.01)	Date of mailing of the international search report 20 November, 2001 (20.11.01)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F 3/02

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F 3/02, G06F17/22, A63F13/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2001年
 日本国登録実用新案公報 1994-2001年
 日本国実用新案登録公報 1996-2001年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP 2000-176168 A(コナミ株式会社), 27.6月.2000(27.06.00) (ファミリーなし)	1-10
A	JP 2000-132315 A(キャノン株式会社), 12.5月.2000(12.05.00) (ファミリーなし)	1-10

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

13.11.01

国際調査報告の発送日

20.11.01

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

田中 友章



5E

9376

電話番号 03-3581-1101 内線 3520