



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 286 225**

51 Int. Cl.:
A63F 13/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **02702613 .7**

86 Fecha de presentación : **05.03.2002**

87 Número de publicación de la solicitud: **1372801**

87 Fecha de publicación de la solicitud: **02.01.2004**

54 Título: **Sistema y método para la transmisión de mensajes predefinidos entre terminales inalámbricos, y un terminal inalámbrico.**

30 Prioridad: **07.03.2001 US 800772**

73 Titular/es: **Nokia Corporation**
Keilalahdentie 4
02150 Espoo, FI

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
01.12.2007

72 Inventor/es: **Puskala, Teemu**

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
01.12.2007

74 Agente: **Curell Suñol, Marcelino**

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Sistema y método para la transmisión de mensajes predefinidos entre terminales inalámbricos, y un terminal inalámbrico.

Antecedentes de la invención

1. Campo de la invención

La presente invención se refiere a un sistema y a un método de comunicación a través de una red inalámbrica entre usuarios de terminales inalámbricos usando mensajes predefinidos.

2. Descripción de las anterioridades

Los mensajes predefinidos, a efectos de la presente invención, se definen como mensajes electrónicos cuyo contenido está predefinido y almacenado en una base de datos u otro archivo de mensajes para su envío un número cualquiera de veces por parte de un usuario hacia otro usuario en un momento posterior. Por contraposición, un mensaje que no está predefinido lo crea en general un usuario sustancialmente en el momento en el que va a ser enviado y está destinado a ser enviado solamente una vez. Resulta ventajoso predefinir mensajes cuando se debe enviar el mismo contenido múltiples veces hacia uno o muchos destinatarios de manera que no sea necesario recrear repetidamente el contenido de dichos mensajes. Además, el envío de mensajes predefinidos reduce la carga aplicada en la red por el envío de mensajes gracias a que el emisor debe enviar únicamente una orden predefinida, en lugar de un mensaje de texto, y la red únicamente debe reconocer y procesar la orden conocida seleccionando qué mensaje predefinido enviar y a quién enviarlo.

En ocasiones, los juegos basados en PC que se juegan en línea a través de una red tal como Internet permiten el envío de mensajes predefinidos referentes a los juegos. En aplicaciones de juego, los mensajes predefinidos comprenden la mayoría de las veces mensajes de voz y texto que se seleccionan de entre un menú de mensajes y se envían de un jugador a otro para comunicar las sensaciones de los emisores. Estos mensajes predefinidos se pueden automatizar para que sean enviados automáticamente al producirse un acontecimiento específico. Los mensajes predefinidos sobre el juego o el sistema de juego permiten que los jugadores se comuniquen más eficazmente y consiguen que la comunicación resulte más entretenida.

A medida que el uso de los terminales móviles (incluyendo los inalámbricos) se hace ubicuo, es deseable poder enviar mensajes entre usuarios, incluyendo los jugadores de juegos en línea que se juegan a través de una red usando terminales móviles. Sin embargo, el envío de mensajes sobre terminales móviles presenta desafíos únicos. Con frecuencia resulta difícil para un usuario definir un mensaje a enviar mientras está jugando un juego ya que frecuentemente el juego ocupa toda el dispositivo de visualización relativamente pequeño del terminal móvil, y el uso de una parte del dispositivo de visualización para preparar un mensaje a enviar tapaná una parte sustancial, si no la totalidad, de la pantalla de juego, haciendo que resulte complicado o imposible ver el juego mientras se produce la comunicación. Si un usuario está ocupado en otra actividad en línea, puede que resulte incómodo o complicado introducir un mensaje personalizado usando el terminal móvil para su transmisión hacia otro u otros usuarios. Por otra parte, existe una escasez de dispositivos de entrada sencillos para terminales móviles, en comparación con la gran variedad de medios de entrada disponibles en ordenadores PC incluyendo, más comúnmente, teclados, ratones, joysticks, y todo número de dispositivo de entrada especializados. Los teléfonos móviles, por ejemplo, de forma habitual únicamente disponen de teclados numéricos y pueden disponer de unos pocos botones de características especiales que se pueden usar para introducir mensajes. La introducción de mensajes pulsando el teclado de un teléfono móvil con su número limitado de teclas puede ser un proceso lento y puede interrumpir el juego u otra actividad que esté activa. Por esta razón, el hallar unos medios simplificados para que los usuarios de un teléfono móvil se comuniquen antes, durante, o después de jugar a un juego u otra actividad en línea constituye un desafío.

Ciertas aplicaciones comerciales orientadas a los negocios que funcionan sobre redes inalámbricas de manera similar usan en ocasiones mensajes predefinidos. No obstante, ninguna de estas aplicaciones ha aplicado el uso de mensajes predefinidos a juegos jugados por múltiples jugadores a través de una red móvil.

Sumario de la invención

La presente invención da a conocer un sistema y un método de comunicación entre usuarios a través de una red inalámbrica usando mensajes predefinidos. El dispositivo inalámbrico no se limita a ninguna estructura de navegación actual, y proporciona la capacidad de acceder remotamente a servicios de juego en red y otros servicios en línea, tales como programas en línea, Internet, flujo continuo de vídeo y audio, etcétera.

Una primera forma de realización de la invención trata sobre un sistema de juego en línea para jugar a juegos que comprende por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego a jugar con por lo menos uno de entre otro terminal inalámbrico y una plataforma de juego que ejecute el juego. El sistema de juego en línea comprende un programa de juego para proporcionar por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego sobre la base de unos criterios predefinidos relacionados con el juego. El mensaje predefinido se envía a por lo menos una de entre

una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas teniendo en cuenta las capacidades de los terminales de las direcciones de destino preseleccionadas y el mismo está sujeto a una interacción con un usuario de dicho por lo menos un terminal inalámbrico.

5 Una segunda forma de realización de la invención trata sobre un sistema de juego en línea para jugar a juegos que comprende por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego que va a ser jugado con por lo menos uno de entre otro terminal y una plataforma de juego que ejecuta el juego, un procesador dentro de dicho por lo menos un terminal inalámbrico para controlar funciones referentes al juego, un dispositivo de almacenamiento en comunicación con el procesador, y un programa de juego. El programa de juego es operativo sobre por lo menos
10 uno de entre el procesador del terminal inalámbrico y la plataforma de juego para mantener en el dispositivo de almacenamiento una base de datos que identifica por lo menos un conjunto de mensajes predefinidos disponibles para ser enviados hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas, para revisar acontecimientos relacionados con el juego con vistas a identificar condiciones que coincidan con cualquiera de por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego, y para proporcionar, basándose en cualquier de los
15 criterios predefinidos relacionados con el juego, por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego cuando se identifica por lo menos una de las condiciones que coinciden con cualquiera de dichos por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego. Dicho por lo menos un mensaje predefinido se envía hacia dicha por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas teniendo en cuenta las capacidades de los terminales de las direcciones de destino preseleccionadas y el mismo está sujeto a interacción con un usuario de dicho
20 por lo menos un terminal inalámbrico.

Una cuarta forma de realización de la invención trata sobre un método para proporcionar un sistema de juego en línea para jugar a juegos que comprende la conexión de por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego que va a ser jugado con por lo menos uno de entre otro terminal inalámbrico y una plataforma de juego que
25 ejecuta el juego, la revisión de acontecimientos relacionados con el juego para identificar condiciones que coincidan con cualquiera de por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego, y la provisión, basándose en cualquiera de los criterios predefinidos relacionados con el juego, de por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego cuando se identifica por lo menos una de las condiciones que coincide con cualquiera de dichos por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego. Dicho por lo menos un mensaje predefinido se envía hacia dicha por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas teniendo en cuenta las capacidades de los terminales de las direcciones de destino preseleccionadas y el mismo está sujeto a interacción con un usuario de dicho por lo menos un terminal inalámbrico. Una sexta forma de realización de la invención trata sobre un terminal inalámbrico para jugar a juegos que comprende un procesador para controlar funciones referentes a un juego, un dispositivo de almacenamiento en comunicación con el procesador, una entrada principal en comunicación
30 con el procesador para registrar órdenes relacionadas con el juego introducidas por un usuario de un terminal inalámbrico, y un programa de juego. El programa de juego es operativo sobre el procesador del terminal inalámbrico para mantener en el dispositivo de almacenamiento una base de datos que identifica por lo menos un conjunto de mensajes predefinidos disponibles para ser enviado hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas, para revisar acontecimientos relacionados con el juego con vistas a identificar condiciones que coincidan con cualquiera de por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego, y para proporcionar, basándose en cualquiera de los criterios predefinidos relacionados con el juego, por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego cuando se identifica por lo menos una de las condiciones que coincide con cualquiera de por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego. Dicho por lo menos un mensaje predefinido se envía a dicha por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino preseleccionadas teniendo en cuenta las
40 capacidades de los terminales de las direcciones de destino preseleccionadas y el mismo está sujeto a interacción con un usuario de dicho por lo menos un terminal inalámbrico.

Los mensajes predefinidos relacionados con el juego en la totalidad de las formas de realización relacionadas con el juego son en general uno de los siguientes tipos de mensajes: un mensaje de juego a enviar hacia el segundo jugador del juego durante un juego, un mensaje sobre el entorno del juego, relacionado con la participación en un juego, a
50 enviar hacia el segundo jugador del juego antes o después de jugar un juego, o un mensaje automatizado a enviar hacia el segundo jugador del juego al producirse un acontecimiento especificado.

Cada mensaje predefinido se puede definir de manera que comprenda por lo menos un elemento de entre voz, texto, sonido, una imagen, una foto, un vídeo corto, y un mensaje multimedia, y se puede almacenar en el primer terminal móvil o en una base de datos de mensajes basada en la red accesible para el primer terminal móvil, bien directamente a través de la red móvil o bien indirectamente desde Internet por medio de la red móvil. Para seleccionar el destinatario deseado de un mensaje predefinido específico se usan unos medios de selección, tales como el teclado, una pantalla táctil o un menú de selección de mensajes activado por voz.
60

Preferentemente, antes de transmitir el mensaje predefinido hacia un terminal móvil, se valoran las capacidades del terminal móvil de destino y, si fuera necesario, el mensaje predefinido se modifica adecuadamente de manera que el mensaje predefinido pueda ser recibido y se le pueda dar salida al mismo adecuadamente hacia el usuario de dicho terminal móvil.
65

A partir de la siguiente descripción detallada considerada conjuntamente con los dibujos adjuntos se pondrán de manifiesto otros objetivos y características de la presente invención. No obstante, debe entenderse que los dibujos están ideados únicamente con fines ilustrativos y no como una definición de los límites de la invención, para lo cual debería

hacerse referencia a las reivindicaciones adjuntas. Debería entenderse además que los dibujos no se han dibujado necesariamente a escala y que, a no ser que se indique lo contrario, los mismos están destinados meramente a ilustrar conceptualmente las estructuras y procedimientos descritos en el presente documento.

Breve descripción de los dibujos

En los dibujos, en los que las mismas referencias numéricas indican elementos similares durante todas las diversas vistas:

la Fig. 1 representa una arquitectura de un sistema para jugar juegos disponibles sobre una red móvil según una de las formas de realización de la presente invención;

la Fig. 2 representa un diagrama de bloques de un terminal móvil que muestra componentes usados en la forma de realización ilustrativa de la invención;

la Fig. 3 representa los componentes de la aplicación de juego/mensajería en un terminal móvil en la forma de realización ilustrativa de la invención;

la Fig. 4 representa un ejemplo de una base de datos de terminales de juego usada en la forma de realización ilustrativa de la invención;

la Fig. 5 representa un teléfono móvil que presenta visualmente un menú de muestra de mensajes predefinidos disponibles para ser enviados por un usuario del teléfono móvil introduciendo un código correspondiente desde el teclado;

la Fig. 6 representa un teléfono móvil que presenta visualmente un menú de muestra de mensajes predefinidos disponibles mediante el uso de un mecanismo de selección tal como unos botones de flechas ascendentes y descendentes;

la Fig. 7 representa un teléfono móvil que presenta visualmente un menú de muestra de mensajes predefinidos disponibles mediante el uso de un mecanismo de selección alternativo;

la Fig. 8 representa un teléfono móvil sobre el cual se presenta visualmente un indicador para indicar la disponibilidad de por lo menos un mensaje predefinido;

la Fig. 9 representa un teléfono móvil que presenta visualmente un menú de muestra de grupos, pudiéndose seleccionar uno cualquiera de ellos como el grupo por defecto al que se enviará un mensaje predefinido durante un juego; y

la Fig. 10 representa un teléfono móvil que presenta visualmente un menú de muestra de grupos, pudiéndose seleccionar uno cualquiera de ellos como el grupo por defecto al que se enviará un mensaje predefinido mientras el jugador que envía el mensaje predefinido se encuentra en una sala de chat.

Descripción detallada de las formas de realización preferidas actualmente

En la siguiente descripción de las diversas formas de realización, se hace referencia a los dibujos adjuntos los cuales forman parte de la misma, y en los cuales se muestran a título de ilustración varias formas de realización en las cuales se puede llevar a la práctica la invención. Debe entenderse que pueden utilizarse otras formas de realización, y se pueden realizar modificaciones estructurales y funcionales sin desviarse con respecto al alcance de la presente invención.

Haciendo referencia a la Fig. 1, un sistema de comunicaciones 1 para implementar la presente invención según una de las formas de realización de la invención proporciona a uno o más jugadores del juego terminales inalámbricos 10, 20, tales como un teléfono móvil, un asistente personal digital (PDA), u otro terminal que se conecte inalámbricamente a o se encuentre bajo la cobertura de una o más redes de comunicaciones móviles o inalámbricas que permitan el envío de mensajes entre los terminales 10, 20. Los terminales móviles 10, 20 son capaces de presentar información de datos de varias maneras tales como texto, voz, audio, y multimedia. La Fig. 1 ilustra un ejemplo en el que los terminales 10 y 20 están conectados a una red móvil 30. La red móvil 30 puede ser cualquier tipo de red de comunicaciones inalámbricas o una combinación de redes, incluyendo, aunque sin limitarse a las mismas, el GSM (Norma Global para Móviles/Grupo Especial Móvil), el GPRS (Sistema General de Radiocomunicaciones por Paquetes), el UMTS (Sistema de Telefonía Móvil Universal) o el 3G (Tercera generación de comunicaciones móviles), en los que el 3G puede ser compatible con el GSM, el HSCSD (Datos por Conmutación de Circuitos de Alta Velocidad), el GPRS, el EDGE (Velocidades de Datos Mejoradas para la Evolución Global/del GSM) y el WCDMA (Acceso Múltiple por División de Código de Banda Ancha). En el 3G también se pueden soportar otros sistemas de redes diversos, tales como el CDMA (Acceso Múltiple por División de Código), el PDC (Comunicaciones Digitales Personales) o el CDMA2000. Los terminales móviles 10, 20 también se pueden comunicar a través de una WLAN (Red de Área Local Inalámbrica) u otra red LPRF (Radiofrecuencia de Baja Potencia) tal como una red Bluetooth. La transmisión también

se puede difundir de forma general a través del DAB (Radiodifusión de Audio Digital) o el DVB (Radiodifusión de Vídeo Digital). Los terminales 10, 20 se pueden enlazar con la red móvil 30 a través de unos enlaces de comunicaciones 15, 25 respectivos, tales como unos enlaces que permitan comunicaciones sustancialmente en tiempo real.

A través del sistema de comunicaciones 1 se puede implementar un sistema de juego basado en red. El sistema de juego basado en red incluye una plataforma de juego 40 que está conectada a la red móvil 30 e Internet 43 y que aloja los juegos 45 que van a ser jugados. La plataforma de juego 40 incluye un conjunto de juego 47 que comprende el hardware y software que permiten la mensajería predefinida con una aplicación de juego/mensajería y funciones tales como salas de chat para jugadores.

El conjunto de juego 47 (el "programa de juego") comprende una base de datos de mensajes 31 para almacenar mensajes predefinidos relacionados con el juego y para "abrir" y reconocer códigos enviados por un jugador desde uno de los terminales inalámbricos 10, 20 hacia la plataforma de juego 40. Por ejemplo, la base de datos de mensajes debe reconocer que el código *5 enviado por el terminal 10 representa un mensaje predefinido específico en la base de datos de mensajes 31 que va a ser enviado hacia un destino predefinido (por ejemplo, enviar el mensaje 5 a todos los jugadores), el conjunto de juego 47 comprende además una base de datos de destinos 32 que almacena los destinos predefinidos a los que se van a enviar mensajes relacionados con el juego (por ejemplo, direcciones de terminales inalámbricos 10, 20 y direcciones de otras plataformas de juego sean cuales sean). Cuando un usuario introduce una orden para enviar un mensaje predefinido, la orden se envía a la plataforma de juego 40, la cual recibe la orden y envía el mensaje a la(s) dirección(es) de destino, tal como se ha especificado previamente a la plataforma de juego 40 en la base de datos de destinos 32 ó tal como se especifica en la orden. Los mensajes predefinidos también se pueden almacenar en el terminal móvil 10 en la memoria 56 y se pueden enviar desde allí, en cuyo caso el mensaje predefinido se enviará desde el terminal móvil 10 a la plataforma de juego 40 para su distribución cuando se dé la orden de enviar un mensaje predefinido.

El conjunto de juego 47 comprende además una base de datos de acontecimientos 33 para almacenar acontecimientos relacionados con el juego que activan mensajes relacionados con el juego (por ejemplo, capturar, batir, matar, golpear, y ver un oponente durante un juego), un software (o un circuito) de revisión 34 que funciona como unos medios de revisión para comprobar los acontecimientos relacionados con el juego a medida que se producen y compararlos con el contenido de la base de datos de acontecimientos 33, y un software (o un circuito) de control 35 para preparar una lista de mensajes predefinidos relacionados con acontecimientos, para ser enviados hacia un jugador cuando el software de revisión 34 indique una coincidencia entre un acontecimiento que se produzca durante el juego y los acontecimientos listados en la base de datos de acontecimientos 33.

El conjunto de juego 47 incluye adicionalmente una base de datos de terminales de juego 36, la cual incluye una lista de terminales conectados en un momento específico a un juego y los detalles sobre estos terminales tales como sus capacidades, y un software (o un circuito) de modificación 37 para realizar todos los ajustes necesarios en mensajes predefinidos con vistas a conseguir que los mismos resulten compatibles para jugar en todos los terminales conectados al juego según las capacidades del terminal previstas en la base de datos de terminales de juego 36.

La funcionalidad del juego se puede mejorar utilizando un navegador del protocolo de aplicación inalámbrica (WAP) en el terminal móvil 10 para conectarse a la plataforma de juego 40 a través de una pasarela WAP 50 que conecta la red móvil 30 y la plataforma de juego 40 de tal manera que el mensaje predefinido enviado se encuentra en un formato WAP. La plataforma de juego 40 y la pasarela WAP 50 pueden ser plataformas basadas en un sistema operativo tal como el Microsoft Windows NT, Linux, etcétera. Cuando la implementación WAP en el terminal móvil 10 no soporte sonido o flujo continuo de mensajes de vídeo, se puede usar un software de cliente adicional que añada estas capacidades al navegador. Los mensajes predefinidos también se pueden enviar como un mensaje SMS (servicio de mensajes cortos) desde la plataforma de juego 40 a los terminales móviles 10, 20 en el caso de que haya un centro SMS 48 conectado entre la plataforma de juego 40 y la red móvil 30.

Debería indicarse que también es posible implementar la presente invención como un sistema de juego en el cual los juegos se juegan entre jugadores que tienen terminales móviles sin ninguna plataforma de juego 40 como interfaz entre los jugadores. En esta implementación, los mensajes predefinidos se almacenarán únicamente en los terminales móviles 10, 20 y se enviarán directamente entre los jugadores. Esta implementación resulta especialmente adecuada para juegos implementados en redes de corto alcance en las cuales los terminales de la red se comunican mediante transmisiones de corto alcance.

La Fig. 2 es una ilustración simplificada del terminal móvil 10 según una forma de realización ilustrativa de la invención que muestra varios componentes usados para realizar los procedimientos de la presente invención. El terminal móvil 10 tiene, por ejemplo, varios componentes (el terminal móvil 20 en general puede tener los mismos componentes de hardware y software) que comprenden una unidad de procesamiento central (CPU) 50 para controlar y ejecutar todos los procedimientos necesarios, y un dispositivo de visualización 52 que permite, por ejemplo, que el jugador lea la información. El dispositivo de visualización 54 puede estar provisto de la capacidad de visualizar información multimedia tal como vídeos. El terminal móvil 10 comprende además un transceptor de red 54 para recibir transmisiones desde y hacia la red móvil 30, una memoria 56 y unos medios de almacenamiento de datos 58. Los medios de almacenamiento de datos 58 también se pueden usar para almacenar y recuperar información sobre otros jugadores y mensajes predefinidos. Los medios de almacenamiento de datos 58 pueden ser, por ejemplo, una unidad de almacenamiento magnético u óptico de disco duro, así como una unidad de CD-ROM o una memoria

flash. El terminal móvil 10 también comprende uno o más medios de entrada 60 para introducir la información en el terminal, y una antena 64. Los medios de entrada 60 ó medios para la entrada pueden ser, por ejemplo, un teclado numérico, un teclado convencional, una pantalla táctil con teclado por software, una pantalla táctil convencional (en combinación con el dispositivo de visualización 52), un ratón, un dispositivo de puntero tal como un lápiz puntero, un sistema de órdenes por voz, etcétera. En el caso del DVB o el DAB, el terminal también debe tener un receptor DVB o DAB (no mostrado). El terminal móvil 10 puede proporcionar una salida de voz o sonido a través de un altavoz 53.

Una aplicación de mensajería 62 en el terminal móvil 10 permite funciones de acceso a la red y de soporte localizado para que un jugador juegue un juego en red, incluyendo la programación de mensajes predefinidos, que incluyen la creación o modificación de los mensajes predefinidos, según la invención. Dependiendo de cómo se implemente la plataforma de juego 40, la aplicación de mensajería 62 puede comprender un software personalizado específico de cada aplicación, el cual se puede escribir en un lenguaje tal como el lenguaje de marcado inalámbrico (WML) o Java. Alternativamente, la aplicación de mensajería 62 puede comprender un software de acceso a páginas web, tal como el software navegador WAP antes mencionado, o un software de interfaz habilitado por otro sistema operativo tal como el Microsoft Windows CE, el sistema operativo Pocket PC, el sistema operativo Palm®, o el futuro sistema operativo Psion EPOC. La plataforma de juego 40 debe soportar cualquier método de comunicación que use la aplicación de mensajería 62.

Haciendo referencia a la Fig. 3, la aplicación de mensajería 62 comprende una base de datos de mensajes 64 para almacenar mensajes predefinidos relacionados con el juego y para “abrir” y reconocer códigos enviados por un jugador desde uno de los terminales inalámbricos 10, 20 hacia la plataforma de juego 40 ó directamente entre los terminales 10, 20. Por ejemplo, la base de datos de mensajes 64 debe reconocer que el código *5 enviado por el terminal 10 representa un mensaje predefinido específico en la base de datos de mensajes 31, que va a ser enviado a un destino predefinido (por ejemplo, enviar mensaje 5 a todos los jugadores). La aplicación de mensajería 62 comprende además una base de datos de destinos 65 que almacena los destinos predefinidos a los que se deben enviar los mensajes relacionados con el juego (por ejemplo, las direcciones de los terminales inalámbricos 10, 20 y las direcciones de cualquier otra plataforma de juego). Cuando un usuario introduce una orden para enviar un mensaje predefinido, la orden se envía a la plataforma de juego 40, la cual recibe la orden y envía el mensaje a la(s) dirección(es) de destino, según se ha especificado previamente a la plataforma de juego 40, tal como se especifique en la orden, o tal como se especifique en la base de datos de mensajes 64.

La aplicación de mensajería 62 comprende además una base de datos de acontecimientos 66 para almacenar acontecimientos relacionados con el juego que activan mensajes relacionados con el juego, un software (o un circuito) de revisión 67 que funciona como unos medios de revisión para comprobar los acontecimientos relacionados con el juego y compararlos con el contenido de la base de datos de acontecimientos 66, y un software (o un circuito) de control 68 para preparar una lista de mensajes predefinidos relacionados con acontecimientos que sean enviados a un jugador cuando el software de revisión 67 indique una coincidencia entre un acontecimiento que se produzca durante el juego y los acontecimientos listados en la base de datos de acontecimientos 66.

El sistema de comunicaciones 1 permite que un jugador en un sistema WAP u otro sistema de juego inalámbrico juegue e interaccione con otros jugadores en el sistema de juego usando los medios de entrada 60. Por ejemplo, presionando los botones de un teclado o usando otros medios de selección sencillos, tales como una pantalla táctil o un menú de selección de mensajes activados por voz, se puede seleccionar un jugador al que se debería enviar un mensaje predefinido específico o se pueden enviar mensajes predefinidos a otros jugadores del sistema de juego que sean oponentes o potenciales oponentes.

Los mensajes se pueden predefinir (y posiblemente almacenar) en el terminal móvil 10 mediante la introducción del contenido de los mensajes en este último por parte del jugador o se pueden predefinir en la plataforma de juego 40, o en algún otro elemento de la red al cual tenga acceso un jugador del juego. Los mensajes predefinidos también pueden ser introducidos por el jugador en un terminal fijo 49 que se pueda comunicar con la plataforma de juego 40 por ejemplo, a través de Internet 43. Alternativamente, algunos mensajes predefinidos se pueden definir al nivel del sistema por parte de administradores del juego u otros agentes, tales como un grupo de jugadores, cuando los mismos estén disponibles en la base de datos de mensajes 31 para su acceso por parte de uno o más jugadores. Se puede permitir que un jugador modifique un mensaje predefinido al nivel del sistema y que lo memorice como su propio mensaje predefinido. Algunos de los mensajes predefinidos pueden ser tipos normalizados de mensajes (por ejemplo, “¿Quieres jugar?”) y otros se pueden personalizar para un jugador, un juego, una situación específicos etcétera. En la definición de los mensajes, el jugador del juego también debe definir una combinación de teclas u otro tipo de orden para enviar un mensaje predefinido específico. A la base de datos de mensajes 31 pueden acceder tanto jugadores como administradores con diferentes derechos de modificación. Habitualmente, a un jugador se le da permiso únicamente para modificar aquellos mensajes que el mismo ha definido. Los mensajes se pueden modificar periódicamente para que los mismos no dejen de resultar interesantes. Cuando por lo menos algunos de los mensajes sean definidos por los jugadores, es preferible definir los mensajes en un momento que no sea mientras se juega un juego de manera que no sea necesario interrumpir el juego para crear un mensaje y personalizar los mensajes que se envían. Se puede decir que el jugador está “interaccionando” con el mensaje predefinido cuando se seleccionan y/o definen los mensajes, o cuando se selecciona a quién se van a enviar los mensajes predefinidos.

ES 2 286 225 T3

Se puede enviar un mensaje predefinido relacionado con el juego en cualquier instante de tiempo después de que un jugador del juego entre en el sistema de juego y el mismo puede comprender uno de entre los diferentes tipos de mensaje. Dichos mensajes predefinidos pueden ser, por ejemplo:

A) *Relacionados con el Juego*

Este tipo de mensaje se usa generalmente mientras se juegan los juegos. Por ejemplo, se puede definir un mensaje tal que presionando “#1” durante el juego, un jugador del juego pueda provocar que el terminal del jugador oponente del juego diga “jaque mate, compañero” durante una partida de ajedrez y que al mismo tiempo provoque que un mensaje de texto con las mismas tres palabras se desplace verticalmente a través de la pantalla del oponente.

B) *Relacionado con el Entorno de Juego*

Este tipo de mensaje incluye mensajes que se envían en un entorno relacionado con el juego aunque no se envían de hecho mientras se está jugando el juego. (En otras palabras, estos mensajes están “fuera del juego”). Esta opción incluye entornos de juego, tales como salas de juego en las cuales se pueden iniciar juegos o salas de chat en las que los jugadores se pueden comunicar entre sí o cualquier otro lugar dentro del sistema de juego antes del inicio o después de finalizar un juego. (De hecho, una sala de juego puede ser también una sala de chat). Por ejemplo, un jugador puede invitar a otro jugador que esté dentro del sistema a unirse para jugar un juego presionando “*1”. Esta opción envía un mensaje predefinido al terminal del potencial oponente, tal como un mensaje audible, que dice “El jugador X desea jugar una partida de ajedrez contigo. Pulsa “*” para aceptar”.

C) *Automatizados*

Los mensajes de este tipo se envían automáticamente al producirse un acontecimiento específico definido por el sistema el jugador. Por ejemplo, el jugador puede escoger el envío automático de un mensaje seleccionado a otros jugadores especificados del sistema que él haya preseleccionado cada vez que entre en el sistema de juego. Este tipo de mensaje podría ser “¡Hey! Estoy listo para jugar”. Un jugador también podría seleccionar que se le avisara cada vez que haya un jugador en línea que tenga una clasificación más alta que la suya en un juego específico. Este tipo de mensaje automatizado podría decir: “Hay un oponente destacado en línea”. De forma similar, un jugador podría seleccionar que se le notificara cuando alguien lo haya superado en una lista de clasificación de jugadores.

Un jugador al que se le envíen mensajes predefinidos relacionados con el juego puede disponer que parte o la totalidad de los mensajes predefinidos que reciba mientras se encuentra fuera de línea con respecto al sistema de juego o mientras se encuentre en un terminal que no está habilitado para el WAP (cuando el WAP sea necesario para usar el sistema de juego) se le reenvíen a otro terminal desde el cual pueda recuperar los mensajes, por ejemplo reenviando los mensajes a su dirección de correo electrónico, a un buscapersonas alfanumérico, o a un sistema de mensajes cortos del terminal que no está habilitado para el WAP. Esta opción permite que un jugador reaccione, por ejemplo volviendo a un terminal habilitado para el WAP y entrando en el sistema de juego, en el caso de que ocurra algo en un juego en el cual esté participando mientras se encuentra fuera de línea.

Un mensaje multimedia predefinido puede comprender una imagen en un formato específico. En la mensajería multimedia, tal como en el servicio de mensajería multimedia (MMS) disponible en los terminales móviles (como los teléfonos móviles de Nokia número de modelo 3210, 3310, y 6210), la parte de imagen del mensaje multimedia se puede enviar usando, por ejemplo, el servicio de mensajes cortos (SMS) como portador. Los sonidos incluidos en un mensaje predefinido pueden ser cualquier tipo de sonido, tales como voz humana, posiblemente del jugador del juego, una voz sintetizada, un sonido de una explosión en un juego relacionado con la guerra, o una parte de una canción, tal como “We are the Champions!”, según resulte adecuado.

Evidentemente, los terminales que reciben los mensajes predefinidos deben tener la capacidad de reproducir los mensajes recibidos, incluyendo capacidades de visualización y sonido. Por ejemplo, la imagen (o vídeo) de un mensaje multimedia se puede mostrar en un terminal móvil únicamente si el terminal tiene la capacidad de mostrar la imagen en el formato específico en el que se encuentra. En aquellos terminales que no dispongan de esa capacidad, las imágenes pueden que se visualicen de una manera no clara o que no se visualicen en absoluto. En un servidor en la plataforma de juego 40, tal como en la base de datos de destinos 32, en alguna otra parte del elemento de red accesible para la plataforma de juego 40, y/o en la base de datos de destinos 65 en el terminal inalámbrico 10 se puede registrar un registro de capacidades de los terminales, incluyendo información sobre si un teléfono específico puede visualizar o no una imagen en un formato de mensaje específico. Cuando los mensajes con imágenes no se puedan visualizar en un terminal específico, la parte de imagen del mensaje enviado a dichos terminales se puede convertir en el servidor, en caso de que sea posible, a caracteres alfanuméricos y/o voz de manera que los usuarios de estos terminales también pueda utilizar el esquema del mensaje predefinido. Usando el registro de capacidades de los terminales, cuando un mensaje predefinido que tenga una imagen se vaya a enviar a múltiples terminales, no soportando por lo menos uno de ellos la visualización de la imagen, la plataforma de juego 40 enviará el mensaje completo con la imagen a aquellos terminales que puedan visualizar la imagen y modificará el mensaje y enviará texto en lugar de la imagen (siendo el texto una breve descripción del contenido de la imagen) al(a los) jugador(es) cuyos terminales no puedan visualizar la imagen.

La Fig. 4 muestra un ejemplo de base de datos de destinos 32 la cual almacena el registro de capacidades de los terminales junto con los destinos predefinidos a los que se van a enviar mensajes relacionados con el juego. Por ejemplo, en la Fig. 4, el jugador 1 tiene un terminal inalámbrico cuya dirección de destino es Dirección1 y es un modelo de terminal de Nokia 3210 el cual es capaz de visualizar mensajes con imágenes. El jugador 2 tiene un terminal inalámbrico cuya dirección de destino es Dirección2 y es un terminal de Nokia modelo 6210 el cual de forma similar es capaz de visualizar mensajes con imágenes. El jugador 22 tiene un terminal inalámbrico cuya dirección de destino es Dirección22 que es un terminal de Nokia modelo 2110 el cual únicamente es capaz de visualizar mensajes de texto aunque no mensajes con imágenes de manera que la plataforma de juego enviará un mensaje de texto al jugador 22 en lugar de un mensaje con imágenes que se envía al jugador 22. El terminal multimedia de Nokia del jugador 23, que tiene una dirección de destino Dirección23, puede visualizar mensajes de vídeo.

Puede que un jugador sea capaz de memorizar los mensajes y sus métodos de selección y, en tal caso, puede enviar uno de los mensajes predefinidos pulsando las teclas adecuadas. Alternativamente, el jugador puede seleccionar una característica de Ayuda para visualizar un menú de mensajes tal como la pantalla del menú de Ayuda 74 de muestra que se visualiza en la Fig. 5 en un terminal móvil 10, el cual en este ejemplo es un teléfono móvil. La pantalla visualizada 74 contiene cinco mensajes predefinidos, pudiéndose activar cada uno de ellos mediante la introducción de un código en el teclado. Por ejemplo, la pulsación de la tecla "Asterisco" (*) 72 seguida por el número indicado activa el mensaje predefinido deseado a enviar hacia una o más direcciones de destino preseleccionadas. Las direcciones de destino son en general direcciones de terminales móviles o fijos de jugadores potenciales, por ejemplo, jugadores potenciales de la sala de chat, la sala de juego, etcétera. En este ejemplo, la pulsación de "*"1 en la pantalla 74 envía el mensaje "¿Quieres jugar?" a los jugadores potenciales seleccionados. El mensaje 4 se reserva en este ejemplo para un mensaje definido por el usuario. Los jugadores a los que se va a enviar un mensaje predefinido se pueden seleccionar a partir de un menú similar que puede ser visualizado. En general, los jugadores a los que se envía el mensaje se pueden designar con un valor de configuración por defecto de manera que el número de clics requeridos por la interfaz de usuario se mantenga a un nivel mínimo. El menú de mensajes y el menú de jugadores a los que se pueden enviar los mensajes se pueden desplazar verticalmente con el botón 76 que permite que el jugador se desplace hacia arriba y hacia abajo a través del menú.

Los mensajes predefinidos relacionados con el juego también pueden ser activados y enviados mediante algunos otros medios de activación sencillos tales como los botones 77a, 77b del terminal 20 que pueden estar dedicados a esta funcionalidad. La opción de mensajes predefinidos ofrecida en pantalla en un instante de tiempo específico se puede filtrar de manera que se ofrezca o visualice únicamente un menú de opciones de mensajes que sean adecuados para el estado en el cual se encuentre el jugador en el sistema de juego. Los mensajes que son innecesarios o alternativamente inadecuados en ese estado no se ofrecen o por lo menos no se visualizan.

La Fig. 6 muestra otra pantalla de muestra 78 que ilustra una sala de juego para jugadores de damas desde la cual se pueden enviar mensajes predefinidos. En el juego de damas ilustrado hasta cuatro jugadores pueden jugar una partida individual de damas en línea. En el diálogo ilustrado, Zimbo dice "¿Qué hay de nuevo chicos?" a lo cual Jarbo responde "Ni idea" (es decir, no sé). El jugador del juego en el teléfono móvil 10 tiene dos posibles mensajes representados por los iconos respectivos 80, 81 para enviar a los otros miembros de la sala de chat: "Invitación" y "¡Soy el mejor!". En lugar de escoger el envío de uno de estos mensajes con una combinación de dos teclas numéricas del teclado 70 tal como en la Fig. 5, se puede seleccionar uno de estos mensajes escogiendo el icono adecuado de entre los iconos 80, 81 ó si el dispositivo de visualización 52 es una pantalla táctil tocando el icono respectivo.

La Fig. 7 ilustra otra pantalla de muestra 82 que es una variación directa de la pantalla 78 aunque visualiza los iconos 80, 81 como parte de un menú de iconos. Los otros iconos no se visualizan en la pantalla 82 al mismo tiempo que los iconos 80, 81 sino que son seleccionables haciendo clic en las flechas que apuntan a la izquierda o la derecha 84, 86 lo cual provoca que se visualicen otros iconos disponibles. También se puede seleccionar cualquiera de los mensajes predefinidos, tales como los mostrados en las Figs. 5 a 7, por medio de una orden de voz desde un menú de selección de mensajes activado por voz, en el caso de que esté disponible en el sistema de comunicaciones 1.

En lugar de recurrir a la orden Ayuda para visualizar un menú de funciones disponibles en un instante de tiempo específico en el juego, la aplicación de mensajería 62 también puede revisar acontecimientos relacionados con el juego para identificar condiciones que coincidan con criterios predefinidos relacionados con el juego. Una de estas condiciones puede ser una acción de un jugador que se produzca durante un juego o fuera del juego, usando criterios predefinidos relacionados con el juego (por ejemplo, un jugador pierde o lo matan). Cuando se produce una condición de este tipo, la aplicación de mensajería 62 ofrece al jugador una selección de mensajes adecuados para esa condición para ser enviados hacia un jugador y/o grupo de jugadores seleccionables. Por ejemplo, cuando un jugador mata a un oponente en un juego, el jugador podría disponer de una pequeña pantalla superpuesta sobre el dispositivo de visualización de un terminal móvil 20 indicando una lista de órdenes disponibles y todos los destinos predefinidos asociados a las mismas. La lista ilustrativa mostrada en el dispositivo de visualización podría ser la siguiente:

TABLA I

n.º Mensaje	Contenido y Destinos del Mensaje
1	Te pillé (a un jugador eliminado)
2	Estás acabado (a un jugador eliminado)
3	Uno más eliminado (a todos los jugadores)
4	¡Soy el amo! (a todos los jugadores)
5	Enemigo eliminado (a los miembros del equipo)
6	¡Uno más derribado! (a los miembros del equipo)
7	---opcional--- (a un jugador eliminado)
8	---opcional--- (a todos los jugadores)
9	---opcional--- (a los miembros del equipo)

Los criterios predefinidos para los cuales realiza la revisión la aplicación de mensajería 62 podrían ser un acontecimiento que se produce durante el juego (por ejemplo, golpear, matar, ver a un oponente, entrar en un lugar, etcétera), o fuera del juego (por ejemplo, entrar en sala de chat, iniciar un juego, buscar oponentes, etcétera). Cuando un acontecimiento activa los mensajes predefinidos, los mensajes que están disponibles se limitan a los mensajes que se refieren al acontecimiento que se está produciendo en ese momento. También se puede hacer que en este momento esté disponible un mensaje que sea introducido por lo menos parcialmente por el usuario incluso cuando este mensaje no coincida con los criterios predefinidos (por ejemplo, los mensajes opcionales número 7 y número 9 de la Tabla I). Un jugador puede seleccionar un mensaje predefinido adecuado a enviar a una dirección seleccionada, por ejemplo, usando uno o más botones del navegador. Usando el ejemplo de la Tabla I, al pulsar el botón #1 un jugador envía un mensaje “Te pillé” a un jugador eliminado y pulsando #5 un jugador envía un mensaje “Enemigo eliminado” a otros miembros de su equipo. En un escenario más automatizado, puede haber un apuntador de mensajes para el jugador ofreciendo un mensaje predefinido específico, y el usuario puede optar por responder con una “sí” (enviar el mensaje predefinido) o un “no” (no enviar el mensaje predefinido).

La disponibilidad de mensajes predefinidos a enviar también se puede indicar por medio de un indicador tal como un acceso directo o mediante un asterisco parpadeante en algún lugar sobre la pantalla de visualización el cual abra una tabla de búsqueda tal como la Tabla I al producirse una activación por parte del usuario para visualizar un menú de opciones disponibles. La Fig. 8 ilustra un ejemplo de un asterisco parpadeante 102 de este tipo que aparece sobre la pantalla de visualización durante un juego. Cuando un usuario está interesado en enviar un mensaje predefinido, activa el asterisco y aparece la pantalla superpuesta con un menú de opciones en la tabla de búsqueda. El tamaño de la pantalla superpuesta podría ser desde un tamaño de ¼ o una pantalla todavía menor hasta una pantalla completa que abarque toda la tabla de búsqueda). A continuación el usuario puede seleccionar la(s) dirección(es) de destino a la(s) que debería enviar el mensaje predefinido usando los apuntadores de la pantalla.

Tal como se ilustra en el ejemplo de la Tabla I, la plataforma de juego 40 que gestiona los mensajes puede tener varias “capas”. Por ejemplo, en ocasiones un jugador podría desear enviar un mensaje a su equipo, aunque no a sus oponentes, para informar a su equipo de que ha “matado” a un jugador oponente. Con este fin puede enviar el mensaje número 5. Para notificar la misma situación a sus oponentes, podría enviar el mensaje número 3.

En lugar de enviar mensajes con números diferentes, se puede enviar el mismo mensaje en uno de los diversos “modos” que están disponibles para enviar mensajes predefinidos. Por ejemplo, en uno de los modos, pulsando “*1”, “*2” ó “*7” el jugador envía un mensaje #1, #2 ó #7, respectivamente, a todos los participantes del juego. En un segundo modo, el jugador envía un mensaje #1, #2, ó #7, respectivamente, a todos los jugadores de su equipo pulsando “01”, “02”, ó “07”.

Como alternativa adicional, a un jugador o grupo de jugadores por defecto se les puede enviar un mensaje predefinido para el cual no se haya especificado explícitamente ningún destino por medio del mensaje. Los valores de configuración por defecto para los jugadores a los que se envía el mensaje predefinido pueden diferir dependiendo de en dónde se encuentre el jugador que envíe el mensaje en el sistema de juego. Para cambiar los valores por defecto, el jugador puede presionar “*5” en la pantalla 74 para introducir la orden de “cambiar valores por defecto”. Si el jugador estaba jugando un juego cuando se introdujo la orden de “cambiar valores por defecto”, se puede visualizar una pantalla tal como la pantalla 90 mostrada en la Fig. 9 y se puede ofrecer un menú de grupos 1 a 4 que comprenden una o más personas a las que se podrían enviar mensajes por defecto. El jugador puede escoger cualquiera de los grupos disponibles, los cuales pueden incluir, por ejemplo, los siguientes grupos ilustrados: Grupo 1 - todos los jugadores de un juego específico reciben los mensajes; Grupo 2 - únicamente reciben los mensajes los jugadores del equipo propio del emisor; Grupo 3 - reciben los mensajes únicamente los enemigos; y Grupo 4 - recibe el mensaje un grupo definido por el usuario. Al presionar “5” en la pantalla 90 el jugador vuelve al valor de configuración por defecto definido previamente. Si el jugador se encontraba en una sala de chat cuando se introdujo la orden de “cambiar valores por defecto”, se puede visualizar una pantalla tal como la pantalla 100 mostrada en la Fig. 10 y se puede ofrecer otro menú de grupos 1 a 4 que comprenden una o más personas a las que se podrían enviar mensajes por defecto. El jugador puede

escoger cualquiera de los grupos disponibles en la pantalla 100, los cuales pueden incluir por ejemplo, los siguientes grupos ilustrados: Grupo 1 - reciben los mensajes todos los que se encuentran en la sala de chat; Grupo 2 - reciben los mensajes todos los jugadores que inician un juego; Grupo 3 - el mismo grupo por defecto que el correspondiente al mensaje enviado anteriormente; y Grupo 4 - recibe el mensaje un grupo definido por el usuario. Al presionar "5" en la pantalla 100 el jugador vuelve al valor de configuración por defecto definido previamente.

En los juegos de tipo trivia, un usuario podría enviar un mensaje predefinido para obtener pistas (o respuesta concretas) con vistas a responder las preguntas enviando el mensaje que comprende una copia de la pregunta a la plataforma de juego 40 ó alguna otra fuente de ayuda para recibir bien una respuesta automatizada o bien asistencia personal. En juegos que no sean del tipo trivia, se puede enviar un mensaje predefinido para obtener ayuda y el mismo puede incluir un contenido específicamente relevante para el juego particular que se esté jugando así como la situación actual que se ha encontrado durante el juego (por ejemplo, un movimiento específico, una pregunta, u otra situación). En cualquier tipo de juego, el mensaje incluirá un número o números de teléfono, una dirección de Internet introducida de forma bien automática o bien de forma manual por el usuario, u otra información de contacto a la cual la fuente de ayuda puede enviar una respuesta que contenga la información solicitada. El mensaje también puede contener información para facturar al usuario por la asistencia, ya sea usando una tarjeta de crédito, usando el crédito recibido al jugar el juego, o a través de algunos otros medios. Los mensajes predefinidos también podrían contener información relacionada con la ubicación del usuario, utilizando información recibida desde un sistema de posicionamiento global (GPS) por satélite, una red móvil o a través de algunos otros medios correspondientes. En ciertas situaciones, tal como cuando un jugador del juego espera demorado para realizar una acción, responder a una pregunta del trivia, etcétera, el juego puede indicar al jugador que envíe un mensaje predefinido solicitando ayuda o el juego puede provocar un mensaje predefinido solicitando el envío de ayuda.

Cuando un terminal recibe un mensaje multimedia predefinido relacionado con el juego, en el terminal receptor se puede visualizar una indicación de que se ha recibido un mensaje. La indicación recibida puede ser una imagen que refleje el contenido del mensaje. Por ejemplo, cuando un jugador gana a un juego, la imagen puede representar la obtención de un premio con una imagen de un trofeo, lingotes de oro, un monedero, etcétera que indique el valor del premio. La imagen puede ser, por ejemplo, un cupón electrónico el cual se podría utilizar posteriormente cuando se compre un artículo, pudiendo ser el artículo, por ejemplo, tiempo de juego adicional, es decir, tiempo de conexión con el sistema de juego.

En otra de las formas de realización de la invención, los usuarios de terminales inalámbricos se pueden comunicar entre sí usando mensajes predefinidos los cuales están relacionados con un servicio en línea específico, tal como, por ejemplo, un sitio web de Internet, un programa interactivo, un flujo continuo de vídeo y audio, etcétera, al cual los usuarios están o pueden estar conectados. Por ejemplo, Gary está conectado a una emisora de radio con su terminal móvil, y la emisora de radio está reproduciendo la última canción publicada de la cantante Britney Spears. La emisora de radio es accesible para el terminal móvil de Gary bien directamente a través de la red móvil o bien indirectamente, por ejemplo, desde Internet a través de la red móvil. A Gary le gusta Britney Spears y su música, y por lo tanto desea informar a sus amigos Suzie y Peter de que en ese momento están emitiendo la última canción de la cantante. Aunque la canción se está reproduciendo en su terminal móvil, Gary dispone de la opción de enviar a sus amigos un mensaje predefinido el cual está relacionado contextualmente con la salida del terminal móvil, es decir, la emisión de radiodifusión de la emisora de radio. Gary selecciona el mensaje predefinido "Hey, mirad qué están poniendo en la emisora Energy", y, después de pulsar un botón o botones adecuados de su terminal móvil, el mensaje predefinido seleccionado se envía a los terminales móviles de Suzie y Peter. Otros mensajes predefinidos podrían ser "Poned la emisora Energy en 5 minutos", "Energy reproduce las mejores melodías", "Energy AHORA", etcétera. Adicionalmente, los mensajes predefinidos disponibles podrían estar vinculados a la emisión de radiodifusión inmediata del servicio en línea. En este ejemplo, entre los mensajes predefinidos posibles se podrían incluir: "¿No te gusta esta canción de Britney Spears?", "Atención a la nueva canción de Britney Spears que están poniendo ahora en Energy", etcétera. La transmisión concreta del mensaje la puede realizar bien el propio teléfono móvil o bien una plataforma de servicio remota la cual transmite el mensaje seleccionado en respuesta a la instrucción de transmisión introducida por Gary en su teléfono móvil. La transmisión del mensaje puede ser inmediata o en un momento posterior, por ejemplo tras producirse la terminación de la conexión del usuario con el servicio en línea. Al recibir el mensaje Peter y Suzie, los mismos también pueden sintonizar la emisora de radio usando sus terminales móviles y responder al mensaje de Gary seleccionando uno de los mensajes predefinidos que se ofrecen, los cuales, también están relacionado contextualmente con la salida de sus terminales móviles, es decir, con la señal de la emisora de radio. Por ejemplo, si a Peter no le gusta la canción que se está reproduciendo, podría seleccionar y transmitir a Gary y/o Suzie el mensaje predefinido "Creo que es horrible". Otros posibles mensajes podrían ser, por ejemplo, "¡Buenísima canción!", "Energy es la mejor", "¡Me encanta!", "Siguiente canción por favor", "¡Britney Spears es increíble!", etcétera. Al poder disponer de una selección de mensajes predefinidos relacionados con el contenido al cual está conectado el terminal móvil, la comunicación con otros usuarios es más rápida y sencilla.

En otro de los ejemplos, Gary está navegando por Internet usando su teléfono móvil. Entra en una página web de la Agencia de Viajes Acme. Mientras Gary comprueba las ofertas de viajes disponibles, descubre que hay disponibles unos mensajes predefinidos, incluyendo, por ejemplo, "Envíenme info RE: vacaciones de una semana en el Caribe", "Envíenme info RE: ofertas de viajes de fin de semana", "Envíenme info RE: últimos paquetes de viajes - de Helsinki a USA", "Envíenme info RE: itinerario mostrado". Estos mensajes se pueden visualizar en y estar disponibles para todas las páginas de Internet de la Agencia de Viajes Acme. Mientras Gary comprueba las diversas ofertas en varias páginas web del sitio web de Acme, pulsa un botón o botones adecuados de su terminal móvil indicando "Envíenme

info RE: itinerario mostrado”. El terminal de Gary envía una indicación adecuada de su selección a una plataforma de servicio, la cual registra el número de teléfono de Gary y envía la solicitud a la Agencia de Viajes Acme. Aunque la plataforma de servicio puede ser una unidad que preste servicio a muchos abonados, siendo uno de ellos la Agencia de Viajes Acme, alternativamente, la plataforma de servicio puede estar conectada directamente a la Agencia de Viajes Acme. En respuesta a la recepción del mensaje de Gary, la Agencia de Viajes Acme puede enviar uno o más mensajes SMS a Gary que incluyan la información solicitada por este último.

Preferentemente, antes de transmitir el mensaje predefinido a un terminal receptor (bien el terminal del usuario original o bien el terminal de un destinatario deseado), se valoran las capacidades del terminal receptor, y el mensaje predefinido se modifica adecuadamente, si fuera necesario, de manera que dicho mensaje predefinido pueda ser recibido correctamente y se le pueda dar salida para el usuario de ese terminal. Dicha valoración evita que se transmita un mensaje a un terminal como un tipo o un formato que no pueda ser tratado correctamente por el terminal receptor. Adicionalmente, el mensaje se puede simplificar, y por lo tanto acortar, dependiendo de las capacidades del terminal receptor, reduciendo de este modo el tiempo de transporte del mensaje y reduciendo el uso del ancho de banda. Por ejemplo, si el terminal receptor es un teléfono móvil con un monitor relativamente pequeño, y si el mensaje es una imagen, no hay necesidad de enviar el mensaje de imagen con una resolución muy alta ya que el usuario no podrá ver ninguna diferencia. De forma similar, si el terminal receptor es un teléfono móvil con un altavoz de respuesta en frecuencia limitada, y si el mensaje incluye sonido no hay necesidad de enviar el mensaje de sonido con un espectro de frecuencia grande. En ambos ejemplos mencionados, el mensaje se puede modificar de forma correspondiente. Adicionalmente, si el terminal receptor no puede dar salida adecuadamente a mensajes de un cierto tipo o formato, la transmisión del mensaje de este tipo o formato constituye una pérdida de recursos y tiempo. Por el contrario, el mensaje se convierte, antes de la transmisión, a un tipo o formato más adecuado al cual le puede dar salida correctamente el terminal receptor. En esta forma de realización, al terminal receptor se le realiza una consulta antes de la transmisión del mensaje para determinar sus capacidades. De forma alternativa o adicional, si las capacidades del terminal están almacenadas en una base de datos de un servidor, se realiza una consulta a dicho servidor. La consulta puede ser simplemente la determinación de la marca y el modelo del terminal y a continuación la comprobación de una base de datos para determinar si el mensaje a enviar puede ser recibido correctamente por el terminal receptor. En caso negativo, el mensaje se modifica para que se ajuste a las capacidades conocidas del terminal receptor.

De este modo, aunque se han mostrado, descrito e indicado características novedosas fundamentales de la invención aplicadas a una forma de realización preferida de la misma, se entenderá que, sin desviarse con respecto al espíritu de la invención, aquellos expertos en la materia pueden realizar varias omisiones, sustituciones y cambios en la forma y los detalles de los dispositivos ilustrados, y en su funcionamiento. Por ejemplo, se prevé expresamente que estén incluidas dentro del alcance de la invención todas las combinaciones de aquellos elementos y/o etapas de método que realicen sustancialmente la misma función sustancialmente de la misma manera para alcanzar los mismos resultados. Por otra parte, debería reconocerse que las estructuras y/o elementos y/o etapas de método mostrados y/o descritos en relación con cualquier forma o forma de realización dada a conocer de la invención se pueden incorporar en cualquier otra forma o forma de realización dada a conocer, descrita o sugerida como objeto general para opción de diseño.

REIVINDICACIONES

1. Sistema de juego interactivo para jugar a juegos, comprendiendo el sistema:

por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego que se va a jugar con por lo menos uno de entre otro terminal inalámbrico y una plataforma de juego que ejecute el juego; y

un programa de juego para proporcionar por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego, basado en un estado de un juego, en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se puede enviar hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino, y, si es necesario, dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se modifica para que se corresponda con las capacidades del terminal de dicha por lo menos una dirección de destino a la cual se puede enviar el mensaje predefinido, y en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego está sujeto a interacción con un usuario de dicho por lo menos un terminal inalámbrico.

2. Sistema de juego interactivo según la reivindicación 1, en el que el estado del juego comprende por lo menos uno de entre los siguientes: antes de que el usuario esté jugando a un juego, durante un juego al que el usuario está jugando, después de que el usuario haya jugado a un juego, y cuando se cumplen unos criterios predefinidos relacionados con el juego; y

en el que los criterios predefinidos relacionados con el juego comprenden un acontecimiento que está relacionado con el juego y que está predefinido.

3. Sistema de juego interactivo según la reivindicación 2, en el que el programa de juego comprende unos medios para revisar acontecimientos relacionados con el juego, y en el que los criterios predefinidos relacionados con el juego se cumplen cuando por lo menos uno de los acontecimientos revisados relacionados con el juego coincide con por lo menos uno de entre una pluralidad de acontecimientos predefinidos relacionados con el juego.

4. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 3, en el que dicho por lo menos un terminal inalámbrico comprende un botón dedicado, destinado a ser activado por el usuario para enviar dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego hacia dicha por lo menos una dirección de destino.

5. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 4, en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego comprende una imagen y las capacidades del terminal de dicha por lo menos una dirección de destino no soportan la reproducción de una imagen, y en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se modifica sustituyendo la imagen de dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego por texto que describe la imagen.

6. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 5, que comprende asimismo:

una base de datos de destinos que contienen registros para cada una de entre la pluralidad de direcciones de destino, en el que cada registro comprende la capacidad de salida del terminal indicado por la dirección de destino.

7. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 6, que comprende asimismo:

unos medios de almacenamiento para almacenar mensajes predefinidos relacionados con el juego, en los que cada mensaje predefinido relacionado con el juego está identificado por un código y, cuando se envía un código a los medios de almacenamiento, los medios de almacenamiento devuelven el mensaje predefinido relacionado con el juego, identificado por el código recibido.

8. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 7, que comprende asimismo:

una plataforma de juego configurada para comunicarse con dicho por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego en el que se va a participar, compuesta por:

unos medios de almacenamiento para almacenar mensajes predefinidos relacionados con el juego;

unos medios para que un jugador entre en la plataforma de juego; y

una base de datos de destinos que contiene registros para cada jugador que entre en la plataforma de juego, en la que cada registro comprende la dirección de destino del jugador que ha entrado y la capacidad de salida del terminal del jugador que ha entrado,

en el que la plataforma de juego es la plataforma en la cual los jugadores que han entrado se comunican y juegan entre sí.

9. Sistema de juego interactivo según una de las reivindicaciones 1 a 8, en el que dicha por lo menos una dirección de destino a la cual se puede enviar el mensaje predefinido relacionado con el juego comprende una categoría predefinida de uno o más jugadores.

5 10. Método para proporcionar un sistema de juego interactivo para jugar a juegos, comprendiendo el método:
se conecta por lo menos un terminal inalámbrico adaptado para ejecutar un juego que va a ser jugado con por lo menos uno de entre otro terminal inalámbrico y una plataforma de juego que ejecute el juego;

10 se revisan acontecimientos relacionados con el juego para identificar condiciones que coincidan con cualquiera de por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego; y

se proporciona por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego cuando se identifica por lo menos una de las condiciones que coincide con cualquiera de dichos por lo menos unos criterios predefinidos relacionados con el juego,
15

en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego está sujeto a interacción con un usuario del terminal inalámbrico y el mismo se puede enviar hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino, en el que si es necesario, dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se modifica para que se corresponda con las capacidades del terminal de dicha por lo menos una dirección de destino a la cual se envía dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego.
20

11. Terminal inalámbrico para jugar a juegos, comprendiendo el terminal:

25 a. un procesador para controlar funciones referentes a un juego;

b. un dispositivo de almacenamiento en comunicación con el procesador;

c. una entrada principal en comunicación con el procesador para registrar órdenes relacionadas con el juego introducidas por un usuario de un terminal inalámbrico; y
30

d. un programa de juego operativo sobre el procesador del terminal inalámbrico para:

i. mantener en el dispositivo de almacenamiento una base de datos que identifica por lo menos un conjunto de mensajes predefinidos disponibles para ser enviados hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino; y
35

ii. proporcionar por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego, sobre la base de un estado del juego, en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se puede enviar hacia por lo menos una de entre una pluralidad de direcciones de destino,
40

en el que, si es necesario, dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego se modifica para que se corresponda con las capacidades del terminal de dicha por lo menos una dirección de destino y en el que dicho por lo menos un mensaje predefinido relacionado con el juego está sujeto a interacción con un usuario de dicho por lo menos un terminal inalámbrico.
45

12. Terminal inalámbrico según la reivindicación 11, en el que el estado del juego comprende por lo menos uno de entre los siguientes: antes de que el usuario esté jugando a un juego, durante un juego al que está jugando el usuario, después de que el usuario haya jugado a un juego, y cuando se cumplen unos criterios predefinidos relacionados con el juego; y
50

en el que los criterios predefinidos relacionados con el juego comprenden un acontecimiento que está relacionado con el juego y que está predefinido.

55

60

65

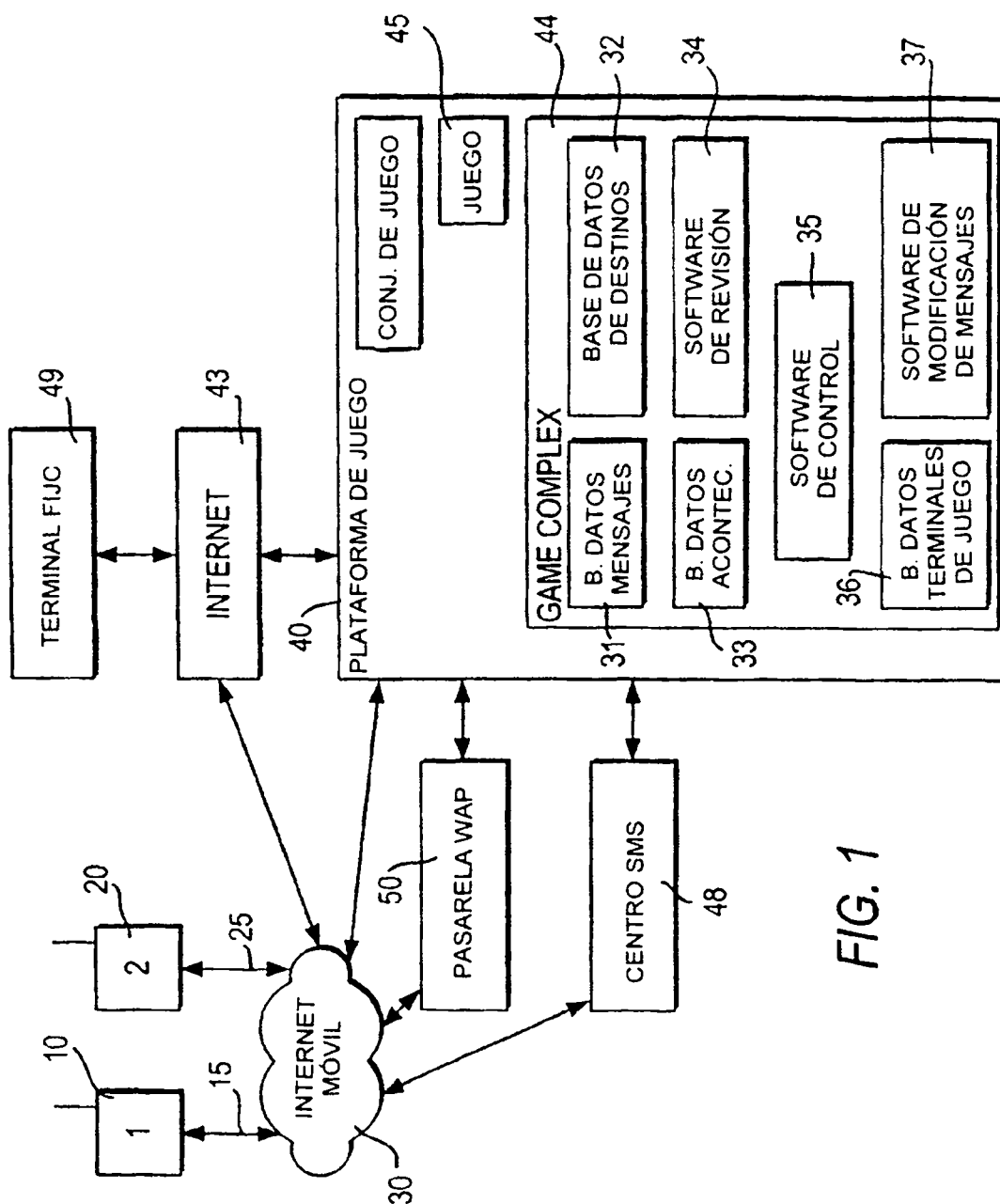
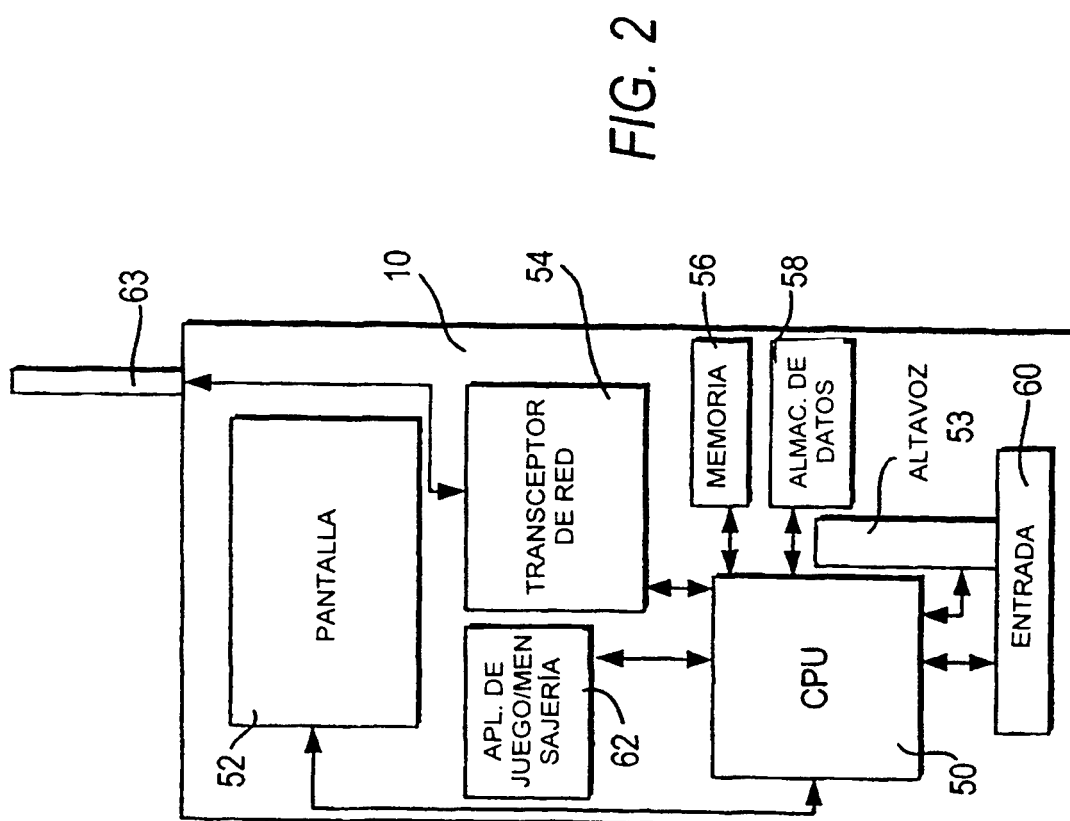


FIG. 1



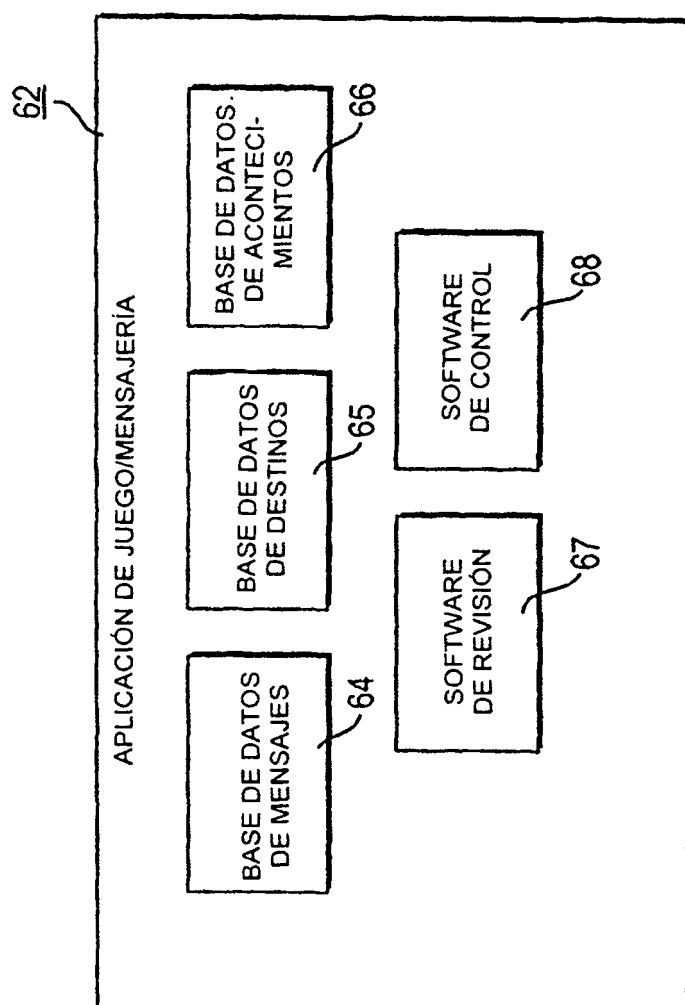


FIG. 3

BASE DE DATOS DE TERMINALES DE JUEGO

32

JUGADOR #	TIPO DE TERMINAL	CAPACIDAD DEL TERMINAL/TIPO DE MENSAJE	DIRECCIÓN DE DESTINO
JUGADOR 1	NOKIA 3210	MENSAJE CON IMÁGENES	DIRECCIÓN 1
JUGADOR 2	NOKIA 6210	MENSAJE CON IMÁGENES	DIRECCIÓN 2
.....			
.....			
.....			
.....			
JUGADOR 22	NOKIA 2110	MENSAJE DE TEXTO	DIRECCIÓN 22
JUGADOR 23	NOKIA MULTIMEDIA	MENSAJE DE VIDEO	DIRECCIÓN 23
.....			
.....			
.....			
.....			
JUGADOR XXXX	TERMINAL YYYY	MENSAJE ZZZZZZ	DIRECCIÓN XXXX

FIG. 4

