



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 339 649**

51 Int. Cl.:

H04M 3/00 (2006.01)

A63F 13/00 (2006.01)

A63F 13/12 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **03745957 .5**

96 Fecha de presentación : **07.04.2003**

97 Número de publicación de la solicitud: **1499096**

97 Fecha de publicación de la solicitud: **19.01.2005**

54

Título: **Método para habilitar un juego de red, unidad de terminal y servidor para juego de red.**

30

Prioridad: **08.04.2002 JP 2002-104601**

45

Fecha de publicación de la mención BOPI:
24.05.2010

45

Fecha de la publicación del folleto de la patente:
24.05.2010

73

Titular/es: **Kabushiki Kaisha Eighting
20-14, Minamioui 6-chome
Shinagawa-ku, Tokyo 140-0013, JP**

72

Inventor/es: **Fujisawa, Tomonori y
Satou, Shouji**

74

Agente: **Arias Sanz, Juan**

ES 2 339 649 T3

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

Método para habilitar un juego de red, unidad de terminal y servidor para juego de red.

5 **Campo de la invención**

La presente invención se refiere a un método para habilitar un juego de red desarrollado en una red de comunicación así como a una unidad de terminal de juego de red y a un servidor de juegos para el juego de red, y más específicamente esta invención se refiere a un método para habilitar un juego de red en el que varios jugadores (descritos a veces como
10 participantes en lo sucesivo en el presente documento) pueden comunicarse entre sí (descrito a veces como juego en línea en lo sucesivo en el presente documento) así como a una unidad de terminal de juego de red y a un servidor de juegos para el juego de red.

15 **Antecedentes de la tecnología**

Recientemente el juego en línea desarrollado en una red para habilitar diversos tipos de juegos tales como un juego de rol (RPG) o un juego de parejas (“*match-up*”) se ha vuelto cada vez más popular. En estos tipos de juego en línea, con el fin de mejorar la atracción o valor, por ejemplo, en un juego de red disputado entre un grupo de aviones de
20 combate y otro grupo de aviones de combate, se realizan comunicaciones con aviones amigos o con aviones enemigos, y como herramienta de comunicación para ese fin, se usa un sistema de *chat* o una línea telefónica general para las conversaciones.

En el caso de conversaciones basadas en el sistema de *chat*, además de operaciones para jugar al juego, sin embargo, es necesaria la introducción de caracteres desde un teclado, de modo que las operaciones son complicadas y problemáticas, y además la respuesta es bastante lenta, y a veces el juego no puede progresar de manera fluida. Además, en el caso de conversación a través de la línea telefónica general o similar, se les impone una carga económica
25 excesiva a los jugadores debido al sistema de tarificación telefónica actual, de modo que estas herramientas de comunicación no son adecuadas para un juego que requiera un periodo de tiempo largo para jugar. Aunque son posibles conversaciones entre una pluralidad de participantes incluso ahora a través de la línea telefónica general, es imposible conmutar libre y temporalmente el modo de comunicación a, por ejemplo, un modo de comunicación de persona a
30 persona o modo de comunicación de persona a varias personas durante el modo de comunicación de varias personas a varias personas.

La publicación de patente japonesa abierta a consulta por el público n.º 2001-314657 da a conocer un sistema de
35 juego de red que comprende medios de intercambio de voz tal como teléfono por Internet o similar disponible entre dos personas, una como navegador y la otra como jugador, y en este sistema las voces están sujetas a efectos acústicos para introducir realidad en el juego. Sin embargo, la tecnología dada a conocer en la publicación está limitada a comunicaciones telefónicas de persona a persona, y la tecnología no puede habilitar comunicaciones entre varias
40 personas como la que se necesita en el juego de parejas. Además, los efectos acústicos son sólo la aplicación de presión acústica y control de tono a voces de un mensaje telefónico y, por lo tanto, la tecnología no es suficiente para mejorar sustancialmente sensaciones realistas o la realidad de un juego.

El documento US 6.241.612 B1 describe un sistema de red con un servidor y una pluralidad (4) de unidades de
45 jugador con las que puede jugarse a juegos a través del sistema de red. El documento menciona que puede jugarse a juegos en una configuración de comunicación de uno a uno, uno a varios o varios a varios y que puede usarse la telefonía por Internet para jugar a los juegos.

50 **Exposición de la invención**

Un objetivo de la presente invención es proporcionar un método para habilitar un juego de red en el que varios
jugadores participan y también en el que los diversos jugadores pueden comunicarse entre sí mediante el uso de una red telefónica de Internet o telefónica IP y un terminal de juego de red adaptado para realizar dicho método.

55 La presente invención proporciona un método para habilitar un juego de red de Internet en el que participan varios jugadores, caracterizado porque cada jugador usa una unidad de terminal respectiva que tiene una herramienta de comunicación que habilita llamadas telefónicas IP a través de Internet, en el que las direcciones IP de todos los jugadores de dicho juego de red están registradas en cada unidad de terminal respectiva y la comunicación telefónica entre los
60 jugadores con direcciones IP registradas se habilita en respuesta a señales de mensaje telefónico que incluyen las direcciones IP registradas, comprendiendo la comunicación telefónica entre los jugadores con direcciones IP registradas la comunicación entre varios jugadores, la comunicación entre un jugador y varios jugadores y la comunicación de jugador a jugador, y en el que la herramienta de comunicación recibe una señal de sonido musical, que comprende
datos de sonido de efectos de juego y datos de mensaje de juego, además de las señales de mensaje telefónico desde
65 jugadores con direcciones IP registradas a través de Internet, e incluyendo en cada unidad de terminal (12) respectiva la etapa de determinar si una señal de mensaje telefónico entrante a un jugador respectivo incluye una dirección IP registrada, y si no es así, proporcionar una indicación de sonido de una llamada entrante al jugador respectivo.

El método según la presente invención habilita comunicaciones concurrentes entre varios jugadores gestionando direcciones IP registradas de cada jugador y habilitando a un jugador para recibir una señal de mensaje telefónico incluyendo una dirección IP registrada.

5 También se proporciona una unidad de terminal de juego de red que tiene una herramienta de comunicación que habilita llamadas telefónicas IP a través de Internet adaptada para realizar el método anteriormente mencionado, en la que una sección de recepción de voz de la unidad de terminal comprende: una sección de comunicación de juego para enviar y recibir señales de programa para controlar un juego de red; una sección de control de juego para controlar una sección de gestión de IP de jugadores participantes, una sección de clasificación), una pluralidad de secciones de extensión, y una sección de sintetización basándose en las señales de programa; estando adaptada la sección de gestión de IP de participantes para registrar las direcciones IP de todos los jugadores de dicho juego de red que se proporciona en línea en Internet; una sección de recepción de red para recibir datos de sonido musical para el juego de red y una pluralidad de señales entrantes de datos de mensaje telefónico a través de Internet; estando adaptada la sección de clasificación para determinar si los datos de mensaje telefónico recibidos incluyen o no una dirección IP registrada, y para enviar de manera secuencial la pluralidad de las señales entrantes de los datos de mensaje telefónico incluyendo una dirección IP registrada; correspondiendo la pluralidad de secciones de extensión a las señales entrantes, recibiendo dicha pluralidad de secciones de extensión la pluralidad de señales entrantes desde la sección de clasificación y estando adaptada la pluralidad de las señales entrantes para restaurar los datos de mensaje telefónico transmitidos; estando adaptada la sección de sintetización para sintetizar los datos de mensaje telefónico restaurados en el modo de serie cronológica; y comprendiendo además una sección de conversión D/A para convertir una señal digital en los datos de mensaje telefónico sintetizados en una señal analógica; y una sección de I/F de micrófono/altavoz como sección de conexión a la herramienta de comunicación.

La sección de recepción de voz de la unidad de terminal comprende además preferiblemente una sección de transmisión de llamada entrante para transmitir sonidos de notificación de llamada entrante acumulados previamente en ella, en respuesta a un mensaje telefónico desde una dirección IP no registrada, a la sección de sintetización en respuesta a una instrucción de la sección de clasificación.

Breve descripción de los dibujos

La figura 1 es un diagrama de bloques general que muestra un juego de red que habilita el método según la presente invención;

la figura 2 es un diagrama de flujo que muestra un ejemplo del procesamiento para el registro de participación en un juego de red;

la figura 3 es un diagrama de bloques que muestra una sección de ejecución de juego de red en un servidor de gestión;

la figura 4 es una vista que muestra un ejemplo de una pantalla visualizada en una unidad de terminal en el lado del jugador de transmisión cuando el jugador envía una llamada durante un juego en línea a otro jugador; y

la figura 5 es un diagrama de bloques que muestra la configuración de una sección de recepción de voz de una unidad de terminal de juego de red.

Mejor modo de llevar a cabo la invención

Un método para habilitar un juego de red según la presente invención se describe con referencia a una realización de un juego de parejas en el que participan varios jugadores.

La figura 1 es un diagrama de bloques general que muestra la invención en su totalidad, y la figura muestra un caso en el que un primer equipo 10 que consiste en los participantes A, B, C y un segundo equipo 20 que consiste en los participantes D, E, F participan en un juego en línea de tipo de parejas. Las unidades de terminal 12, 12,... operadas por los participantes A a F y un servidor de gestión 30 que proporciona el servicio de juego de red están conectados a la red Internet 40 respectivamente.

En cada una de las unidades de terminal 12, 12,... operadas por los participantes A a F está prevista una herramienta de comunicación 14, y en la presente invención, las comunicaciones a través del teléfono IP se llevan a cabo con la unidad de terminal 12 que tiene la herramienta de comunicación 14. En la presente invención, el teléfono IP está definido como un sistema para enviar y recibir datos de voz digitalizados a través de la red Internet 40, e incluye el teléfono de Internet para enviar y recibir datos de voz a través de la red Internet pública. Con el sistema según la presente invención descrito a continuación en el presente documento, los jugadores A a F, que son participantes en una red, pueden realizar comunicaciones no sólo entre varias personas y entre una persona y varias personas a través del teléfono de Internet, sino también realizar comunicación de persona a persona, si es necesario. Concretamente, las comunicaciones simultáneas entre jugadores pueden conmutarse libremente a un modo de comunicación entre una persona y varias personas, o al modo de comunicación de persona a persona proporcionando controles desde una pantalla de juego.

Pueden emplearse diversos métodos para elegir un participante en un juego de red, y por ejemplo, un jugador contrincante para el juego de parejas o el participante como un miembro del equipo puede elegirse mediante el uso del método tal como se da a conocer, por ejemplo, en la publicación de patente japonesa abierta a consulta por el público n.º HEI 11-253657 o el boletín de publicación de patente internacional WO 01/27771.

La figura 2 es un diagrama de flujo que muestra el procesamiento para registrar un participante en un juego de red, y en esta figura, se muestra en el centro el procedimiento de procesamiento en el servidor de gestión 30 que proporciona un servicio de juego de red, y los procedimientos de procesamiento para registrar los jugadores A a C en el primer equipo 10 y los jugadores D a F en el segundo equipo 20 se muestran en los lados derecho e izquierdo de aquél. El procedimiento de procesamiento para registrar los jugadores A a C en el primer equipo 10 es el mismo que el de registrar los jugadores D a F en el segundo equipo 20.

Cada uno de los jugadores A a F comprueba si la unidad de terminal 12 está conectada o no en línea a una red (21), y cuando se determina que la unidad de terminal 12 está aún fuera de línea respecto a la red, el jugador conecta la unidad de terminal 21 a la red realizando operaciones previamente especificadas (22). Después de que cada uno de los jugadores A a F ha realizado el procedimiento previamente especificado para participar en el juego de red (23), el servidor de gestión 30 reconoce el registro de cada jugador para cada juego de parejas y ejecuta el procesamiento para reconocer a los jugadores previamente especificados para el juego de red (24). Concretamente, el servidor de gestión 30 comprueba y verifica los jugadores A a F persona por persona (25), y determina si se han registrado o no (26) un número necesario de jugadores. Cuando se determina que todos los jugadores necesarios se han registrado en el juego de red, el servidor de gestión 30 busca las direcciones IP de todos los jugadores (27), y notifica (28) a cada uno de los jugadores A a F las direcciones IP de todos los jugadores y la del servidor de gestión. Las direcciones IP se almacenan (29) en una sección de gestión de IP de participantes 53 prevista en la unidad de terminal 12 para cada uno de los jugadores A a F que se describe a continuación en el presente documento. Alternativamente, las direcciones IP de los jugadores pueden buscarse durante cualquier etapa del procedimiento de procesamiento (23) por cada uno de los jugadores A a F para participar en el juego de red, el procedimiento de procesamiento (24) para reconocer a los participantes por el servidor de gestión 30, o en cualquier otra etapa.

A continuación se describe el servidor de gestión 30 que proporciona un juego de red. La figura 3 es un diagrama de bloques que muestra una sección de ejecución de juego de red en el servidor de gestión 30, y la sección de ejecución comprende una sección de acumulación de datos de imagen de juego 31 para acumular datos de un juego de red, una sección de acumulación de datos de sonido de efectos de juego 32, una sección de acumulación de datos de mensaje de juego 33, una sección de procesamiento de juego 34 para gestionar, procesar, y realizar determinaciones para la transacción de diversos datos descritos anteriormente en respuesta al progreso de un juego de red, una sección de gestión de juego de parejas 35 para gestionar un juego partida a partida, una sección de comunicación de juego 36 para enviar y recibir señales de programa para controlar el juego de red a y desde la unidad de terminal 12 para cada jugador, y además, una sección de procesamiento de comunicación 37 para enviar voces (sonidos musicales) en respuesta a una petición desde la sección de procesamiento de juego 34, una sección de control 38 para controlar la sección de procesamiento de juego 34 y la sección de procesamiento de comunicación 37, y una sección de transmisión de red 39 que se denomina sección de transmisión para el teléfono IP.

En la sección de acumulación de datos de imagen de juego 31 descrita anteriormente también están acumulados datos de carácter tales como de superposición y *telop* para un juego de red separados de las imágenes. Las señales de datos y audio como sonidos de juego normales se transmiten desde la sección de comunicación de juego 36 a una sección de recepción para cada programa de juego (no mostrado) en la unidad de terminal 12 junto con datos de imagen para el juego según el método similar al empleado en el servidor de juegos de red conocido. Por otro lado, datos de sonidos de efectos de juego tales como voces, música, y sonidos para un juego de red y datos de mensaje de juego tales como mensajes de juego generados desde dispositivos e instrumentos durante un juego (genéricamente descritos como datos de sonido musical en lo sucesivo en el presente documento) se transmiten desde la sección de transmisión de red 39 a una sección de recepción de red 54 en la unidad de terminal 12 que se describe posteriormente cuando la sección de control 38 emite una instrucción para la preparación de la extracción y transmisión de datos de sonido musical necesarios a la sección de procesamiento de comunicación 37 tras una petición desde la sección de procesamiento de juego 34 que ha hecho referencia a la sección de gestión de juego de parejas 35.

La figura 4 es una vista que muestra una pantalla de terminal en la unidad de terminal 12 para un jugador, concretamente un ejemplo de una pantalla visualizada en la unidad de terminal 12 para un jugador en el lado de transmisión cuando el jugador transmite un mensaje telefónico a otro jugador conectado en línea a la red. La imagen de juego no se muestra. En un borde superior de una pantalla de visualización 41 se proporciona un grupo de botones de conexión 42 (para todos los jugadores como contrincantes en un juego) usados para transmitir mensajes al primer equipo (un jugador contrincante en el juego), y un grupo de botones de conexión 43 (para cada jugador como contrincante en el juego), y también en un borde inferior de aquélla está previsto un grupo de botones de conexión 44 (para todos los jugadores compañeros) y un grupo de botones de conexión 45 (para cada jugador compañero). Además puede preverse un botón para permitir la transmisión de un mensaje desde un jugador en el lado de transmisión a una pluralidad de jugadores especificados o la transmisión de un mensaje desde un jugador a todos los jugadores oponentes.

Cuando un jugador en el lado de transmisión selecciona (haciendo clic con un ratón en él o utilizando el teclado) cualquiera de los botones de conexión 42 a 45 visualizados en la pantalla de terminal, se transmiten datos de mensaje telefónico deseados a un jugador deseado en el lado de recepción (un jugador contrincante en el juego).

A continuación se describe la unidad de terminal 12 para un jugador con la herramienta de comunicación 14 conectada a ella.

La figura 5 es un diagrama de bloques que muestra la configuración de una sección de recepción de voz de la unidad de terminal 12, y la sección de recepción está conectada a la sección de comunicación de juego 36 del servidor de gestión 30 a través de la red Internet 40. La sección de recepción comprende una sección de comunicación de juego 51 para enviar y recibir señales de programa para controlar un juego de red, una sección de control de juego 52 para controlar toda la sección de recepción de voz basándose en las señales, una sección de gestión de IP de participantes 53 para gestionar direcciones IP de participantes de juego conectados en línea a la red, una sección de recepción de red 54 para recibir datos de mensaje telefónico y datos de sonido musical a través de la red Internet 40, una sección de clasificación 55 para determinar si los datos de mensaje telefónico recibidos incluyen o no una dirección IP previamente especificada y enviar un resultado de determinación a una sección de extensión 56 siguiente, la sección de extensión 56 para restaurar los datos de mensaje telefónico transmitidos y datos de sonido musical, una sección de sintetización 57 para sintetizar los datos de mensaje telefónico restaurados y datos de sonido musical en el modo de serie cronológica, una sección de conversión D/A 58 para convertir señales digitales para los datos de mensaje telefónico sintetizados y datos de sonido musical en señales analógicas, una sección de I/F de micrófono/altavoz 59 como sección de conexión a un micrófono/altavoz u otro equipo analógico, y una sección de transmisión de llamada entrante 60 para acumular en ella voces de alerta (tales como voces o sonidos electrónicos) de llamadas entrantes preparadas previamente y transmitir los sonidos a la sección de sintetización 57 según una instrucción por la sección de clasificación 55.

En la figura 5, los datos de dirección IP transmitidos desde la sección de comunicación de juego 36 del servidor de gestión 30 se reciben por la sección de comunicación de juego 51, y se almacenan en la sección de gestión de IP de participantes 53 según una instrucción por la sección de control de juego 52.

En la unidad de terminal 12 de juego conectada a una red, señales de mensaje telefónico transmitidas desde otro jugador se reciben por la sección de recepción de red 54 y se suministran a la sección de clasificación 55. La sección de clasificación 55 determina si las señales son o no las que incluyen, cada una, una dirección IP registrada en la sección de gestión de IP de participantes 53, y cuando se determina que las señales incluyen direcciones IP registradas respectivamente, la sección de clasificación 55 suministra las señales a la sección de extensión 56. Es deseable que una pluralidad de secciones de extensión 56a, 56b,... se prevean para una pluralidad de señales entrantes para hacer frente a un problema tal como un retardo. Las señales digitales normalizadas en la sección de extensión 56 se transmiten entonces a la sección de sintetización 57 y se sintetizan sucesivamente en el modo de serie cronológica. Para sintetizar de manera precisa las señales digitales en el modo de serie cronológica, es deseable que cada una de las señales entrantes tenga un sello de tiempo.

Entonces las señales digitales sintetizadas se someten a una conversión digital a analógico en la sección de conversión D/A 58, y se emiten a un altavoz de la herramienta de comunicación 14 a través de la sección de I/F de micrófono/altavoz 59. La síntesis en la sección de sintetización 57 puede ser o bien síntesis digital o bien síntesis analógica, y cuando va a llevarse a cabo síntesis analógica, la relación de posición entre la sección de sintetización 57 y la sección de conversión D/A 58 es contraria a la mostrada en la figura 5.

En la sección de sintetización 57, se llevan a cabo la síntesis de datos de mensaje telefónico transmitidos desde el otro jugador y también la síntesis de datos de sonido musical (tales como sonidos de efectos de juego o mensajes de juego) transmitidos desde el servidor de gestión 30 según un tipo de un juego de red u otras necesidades. Concretamente, también se recibe una señal, que incluye datos de sonido musical transmitidos desde la sección de transmisión de red 39 del servidor de gestión 30, por la sección de recepción de red 54 y se suministra, al igual que la señal de mensaje telefónico desde un jugador, a la sección de clasificación 55, y se emite a un altavoz de la herramienta de comunicación 14 tras haberse sometido a síntesis en la sección de sintetización 57.

En la etapa de determinación por la sección de clasificación 55 descrita anteriormente, cuando se determina que la señal entrante no incluye una dirección IP registrada, la señal se aborta, o se emite una instrucción para la transmisión de un tono de marcado a la sección de transmisión de llamada entrante 60, y el tono de marcado se transmite a la sección de sintetización 57. Cuando el tono de marcado se emite al altavoz, un jugador que ha recibido el tono de marcado puede detectar una llamada incluso desde una persona que no participa en el juego.

En otras palabras, en la presente invención, es posible proporcionar también datos de mensaje telefónico transmitidos desde una persona que no participa en un juego como un sonido de llamada entrante en servicio, si es necesario.

Además también es posible abortar una señal entrante desde una persona especificada o todas las señales entrantes en respuesta a una instrucción desde la sección de control de juego 52 según el progreso de un juego. La señal de control para este tipo de datos de sonido musical se transmite desde la sección de comunicación de juego 36 bajo el control de la sección de procesamiento de juego 34 en el servidor de gestión 30 según el progreso de cada juego, y se recibe por la sección de comunicación de juego 51 en la unidad de terminal de juego 12. El procesamiento por la sección de control de juego 52 es especialmente eficaz, por ejemplo, cuando cualquier persona cancela la participación en o abandona el juego en un juego de parejas.

El método para habilitar un juego de red según la presente invención no sólo habilita comunicaciones telefónicas concurrentes entre tres o más participantes en un juego de red, también el ajuste de volumen de sonidos de efectos

ES 2 339 649 T3

de juego y mensajes de juego para proporcionar realidad o sensaciones realistas en comunicaciones entre jugadores, de modo que los efectos al mejorar la finalización de un juego de red y la satisfacción de los jugadores son bastante grandes.

- 5 Además, puede detectarse una llamada entrante desde una persona diferente a los jugadores durante un juego de red, y por lo tanto la presente invención puede proporcionar la ventaja considerable de poder eliminar la incomodidad provocada por la ocupación durante mucho tiempo por un juego en el teléfono de Internet o el teléfono IP que sería la corriente dominante en las comunicaciones futuras.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Método para habilitar un juego de red de Internet en el que participan varios jugadores, **caracterizado** porque cada jugador usa una unidad de terminal (12) respectiva que tiene una herramienta de comunicación (14) que habilita llamadas telefónicas IP a través de Internet, en el que las direcciones IP de todos los jugadores de dicho juego de red están registradas en cada unidad de terminal (12) respectiva y se habilita comunicación telefónica entre los jugadores con direcciones IP registradas en respuesta a señales de mensaje telefónico que incluyen las direcciones IP registradas, comprendiendo la comunicación telefónica entre los jugadores con direcciones IP registradas la comunicación entre varios jugadores, la comunicación entre un jugador y varios jugadores y la comunicación de jugador a jugador, y en el que la herramienta de comunicación recibe una señal de sonido musical, que comprende datos de sonido de efectos de juego y datos de mensaje de juego, además de las señales de mensaje telefónico desde jugadores con direcciones IP registradas a través de Internet, y que incluye en cada unidad de terminal (12) respectiva la etapa de determinar si una señal de mensaje telefónico entrante a un jugador respectivo incluye una dirección IP registrada, y si no es así, proporcionar una indicación de sonido de una llamada entrante al jugador respectivo.

2. Método según la reivindicación 1, en el que hay tres o más jugadores.

3. Unidad de terminal de juego de red que tiene una herramienta de comunicación (14) que habilita llamadas telefónicas IP a través de Internet adaptada para realizar el método de la reivindicación 1, en la que una sección de recepción de voz de la unidad de terminal (12) comprende:

una sección de comunicación de juego (51) para enviar y recibir señales de programa para controlar un juego de red;

una sección de control de juego (52) para controlar una sección de gestión de IP de jugadores participantes (53), una sección de clasificación (55), una pluralidad de secciones de extensión (56), y una sección de sintetización (57) basándose en las señales de programa; estando adaptada la sección de gestión de IP de participantes (53) para registrar las direcciones IP de todos los jugadores de dicho juego de red que se proporciona en línea en Internet;

una sección de recepción de red (54) para recibir datos de sonido musical para el juego de red y una pluralidad de señales entrantes de datos de mensaje telefónico a través de Internet;

estando adaptada la sección de clasificación (55) para determinar si los datos de mensaje telefónico recibidos incluyen o no una dirección IP registrada, y para enviar de manera secuencial la pluralidad de las señales entrantes de los datos de mensaje telefónico incluyendo una dirección IP registrada;

correspondiendo la pluralidad de secciones de extensión (56) a las señales entrantes, recibiendo dicha pluralidad de secciones de extensión (56) la pluralidad de señales entrantes desde la sección de clasificación (55) y estando adaptada para restaurar los datos de mensaje telefónico transmitidos;

estando adaptada la sección de sintetización (57) para sintetizar la pluralidad de las señales entrantes de los datos de mensaje telefónico restaurados en el modo de serie cronológica; y que comprende además

una sección de conversión D/A (58) para convertir una señal digital en los datos de mensaje telefónico sintetizados en una señal analógica; y

una sección de I/F de micrófono/altavoz (59) como sección de conexión a la herramienta de comunicación (14).

4. Unidad de terminal de juego de red según la reivindicación 3, en la que la sección de recepción de voz en la unidad de terminal comprende además una sección de transmisión de llamada entrante (60) para enviar un tono de marcado de llamada entrante acumulado anteriormente en ella, en respuesta a un mensaje telefónico desde una dirección IP no registrada, a la sección de sintetización (57) en respuesta a una instrucción desde la sección de clasificación (55).

Fig.1

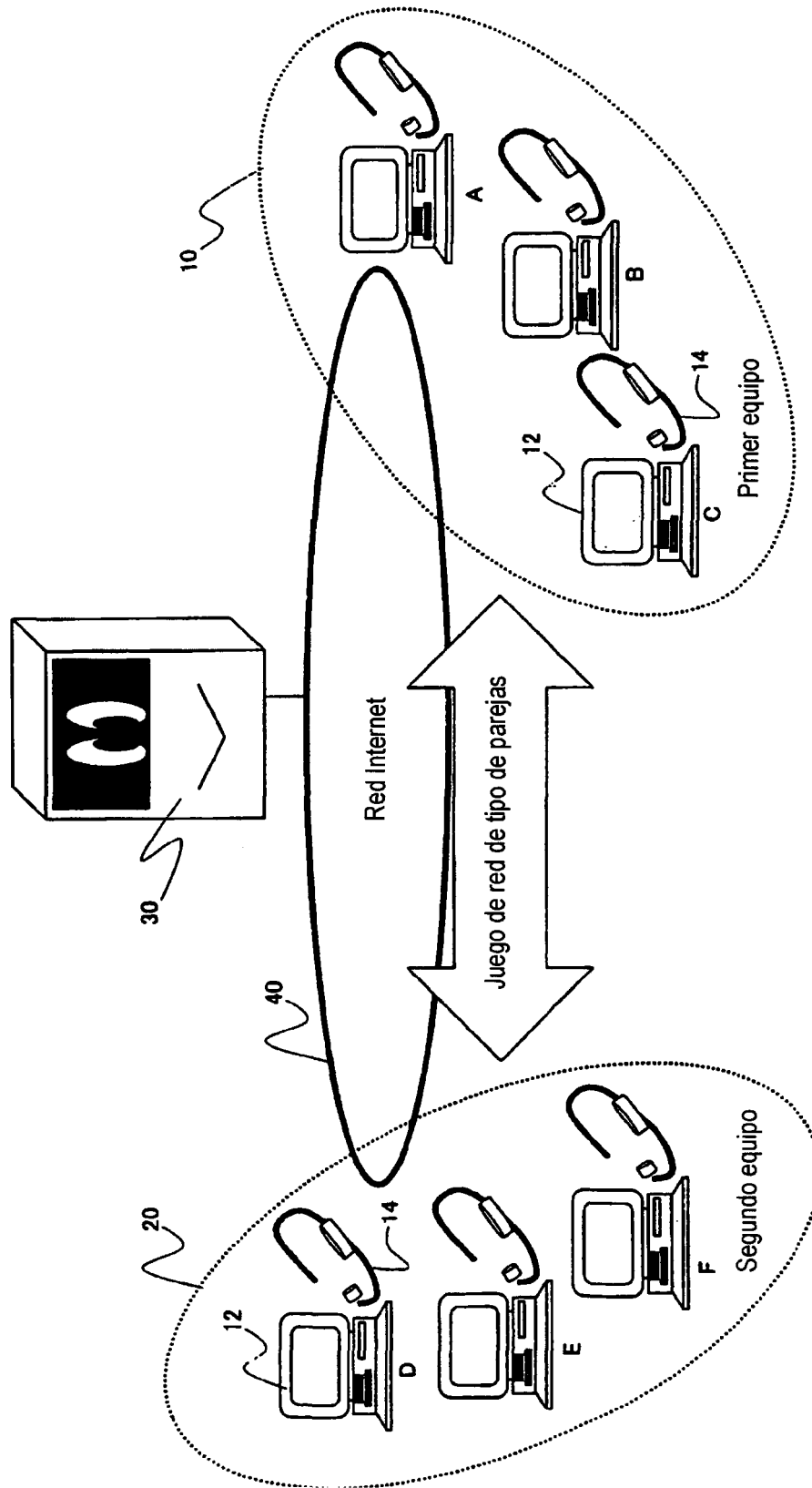
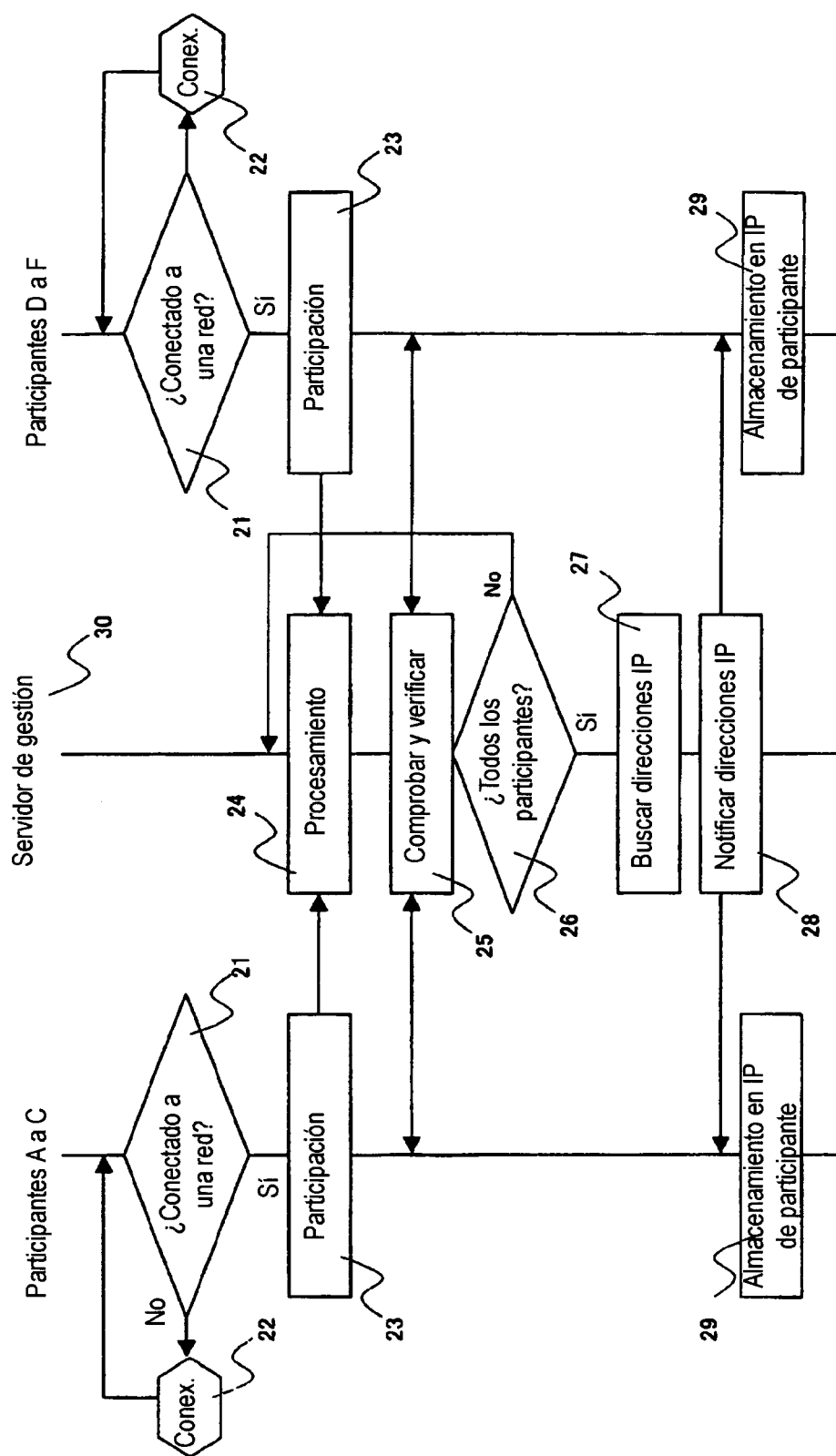


Fig.2



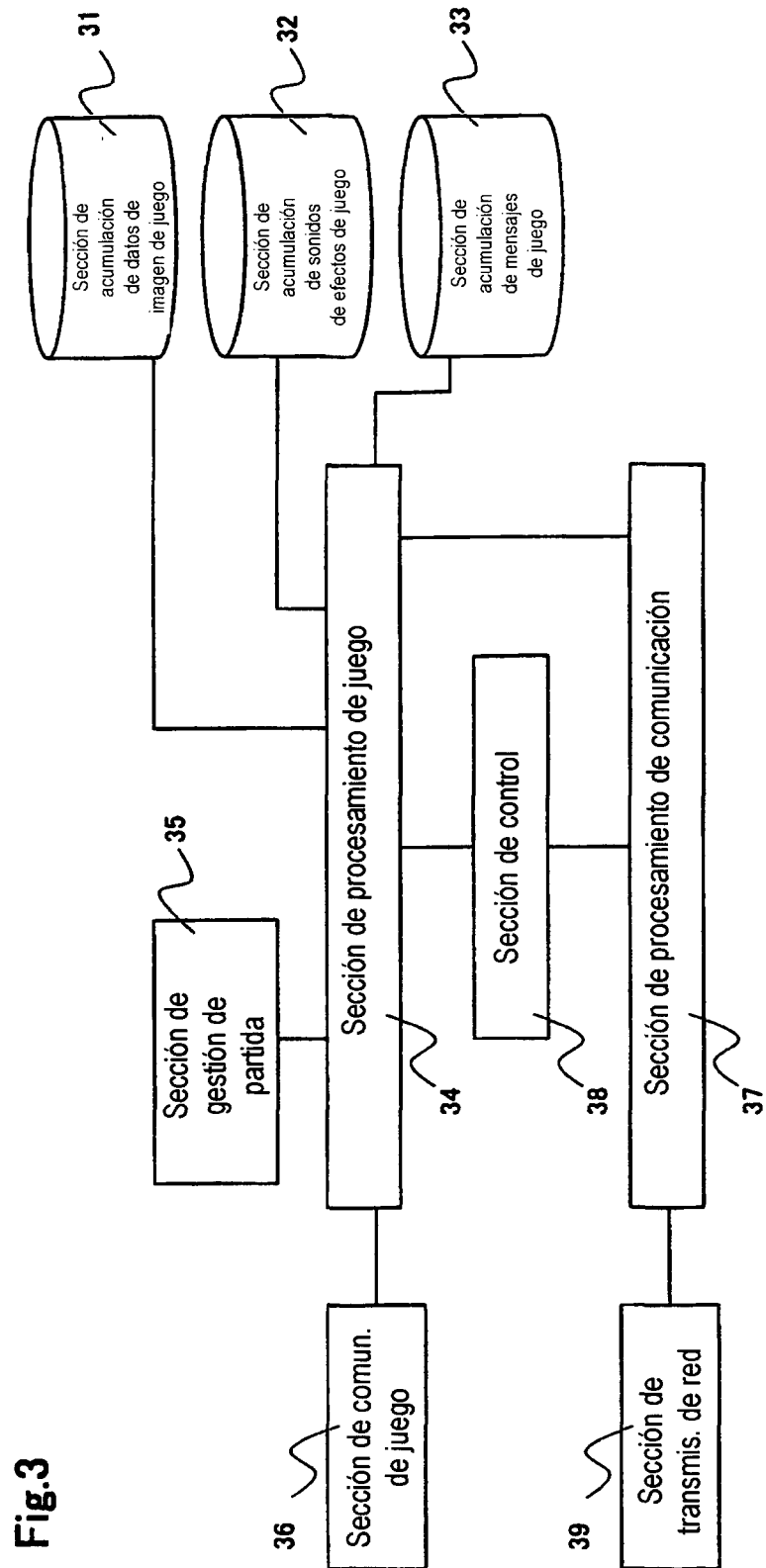


Fig.4

