

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 716 177**

51 Int. Cl.:

H04M 1/27

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **12.05.2000 E 06025008 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **16.01.2019 EP 1838074**

54 Título: **Procedimientos para transmitir símbolos y/o informaciones desde un emisor hasta al menos un dispositivo receptor**

30 Prioridad:

14.05.1999 DE 19922068

19.05.1999 DE 19923026

20.08.1999 DE 19940954

27.08.1999 DE 19941642

29.10.1999 DE 19954032

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

10.06.2019

73 Titular/es:

PEAR AG (100.0%)

**c/o Delfin Team GmbH, Stanserstrasse 104
6373 Ennetbürgen, CH**

72 Inventor/es:

**SCHÜTZE, PETRA y
SCHARMBERG, NILS**

74 Agente/Representante:

ELZABURU, S.L.P

ES 2 716 177 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).

imagen sobre la que se superpone una imagen gráfica asignada de forma optativa con información geográfica con respecto a la imagen mostrada. El sistema se utiliza para enviar a través de SMS informaciones que incluyen contenidos geográficamente relevantes con respecto a coordenadas geográficas visualizadas.

5 Sin embargo, con ninguno de estos sistemas es posible enviar desde un teléfono móvil totalmente corriente apto para SMS, que se utiliza en cualquier red de servicios de telefonía móvil, una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de dichos datos a través de SMS a otro u otros teléfonos móviles específicamente seleccionados, y visualizarlos y reproducirlos en éstos, habiendo sido almacenados estos datos previamente en los mismos. Por el contrario, todavía no existe ningún teléfono móvil que permita visualizar o reproducir en el receptor selectivamente una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de los mismos seleccionados en el teléfono emisor.

El objetivo de la presente invención consiste en crear un procedimiento y un dispositivo para posibilitar exactamente esto y, por lo tanto, transmitir símbolos en poco tiempo y posibilitar una transmisión de información ampliada, lo que hasta ahora no estaba disponible.

15 Este objetivo se logra mediante un procedimiento con las características mencionadas en la reivindicación 1, así como mediante un teléfono móvil según la reivindicación 20 y una utilización de un teléfono móvil según la reivindicación 25.

20 Las ventajas de este método según dicho procedimiento consisten principalmente en que, mediante la invención, en adelante se han de transmitir las expresiones lingüísticas desde el emisor hasta el receptor. Por lo tanto, por ejemplo cuando el usuario de un dispositivo que utiliza este procedimiento selecciona el símbolo sol para enviarlo, ya solo se ha de transmitir la palabra "sol" y no el símbolo en sí. Sin embargo, la transmisión de la palabra "sol" requiere considerablemente menos tiempo de envío, de modo que el proceso de envío se puede desarrollar de forma más rápida y económica. En el lado del receptor, la expresión lingüística se convierte de nuevo en el símbolo asignado a la misma, de modo que el receptor del mensaje ve un símbolo sol en su pantalla o similar.

25 En una forma de realización preferente, el símbolo determinado se puede seleccionar en una tabla de símbolos en el lado de emisión. Esto puede tener lugar por ejemplo por medio de una pantalla. Por ejemplo, el usuario de un teléfono móvil puede seleccionar en la pantalla, entre toda una serie o tabla de símbolos, un símbolo determinado que desea enviar. El teléfono móvil convertirá entonces internamente el símbolo seleccionado en la palabra correspondiente o en la expresión lingüística correspondiente y enviará esta expresión lingüística. Por medio de dicha tabla de símbolos se simplifica considerablemente la selección de símbolos para el usuario. Preferiblemente, los símbolos o la tabla de símbolos se almacenan previamente en una memoria.

30 En otra forma de realización preferente, un microprocesador controla la selección de los símbolos y/o la asignación de la expresión lingüística al símbolo seleccionado y/o la emisión o la recepción de la expresión lingüística. Por lo tanto, preferiblemente el procedimiento se puede realizar con un dispositivo que presenta, integrados en una placa, la memoria para almacenar la tabla de símbolos y las expresiones lingüísticas asignadas, el microprocesador y la unidad de entrada o teclado. Por consiguiente, el procedimiento se puede utilizar por completo en teléfonos móviles modernos, ya que no requiere ninguna disposición adicional que no se pueda integrar en teléfonos móviles conocidos. Por lo tanto, el procedimiento según la invención o el dispositivo según la invención para transmitir símbolos desde un emisor hasta un receptor se puede utilizar por completo en teléfonos móviles actuales.

40 Es más preferible un procedimiento en el que, cuando el emisor envía la expresión lingüística, se añade un identificador a la expresión lingüística. Este identificador sirve para diferenciar la expresión lingüística de otras expresiones lingüísticas que no representan un símbolo. Por ejemplo, cuando se envía el símbolo sol arriba mencionado, en primer lugar el símbolo sol se convierte en la palabra "sol" y a continuación se provee de un identificador, por ejemplo del identificador "#". Después, la unidad de emisión del emisor envía la expresión lingüística provista de este modo del medio de identificación "#". Gracias a esta identificación de expresiones lingüísticas, en el lado de recepción es posible diferenciar expresiones lingüísticas normales de expresiones lingüísticas que encriptan un símbolo, ya que, en una forma de realización preferente, en el lado de recepción se puede reconocer si una expresión lingüística presenta o no la identificación que la caracteriza como símbolo encriptado. Si la expresión lingüística no presenta ninguna identificación que la caracterice como símbolo encriptado, se procesa en el lado de recepción como la expresión lingüística en sí o se muestra al usuario del teléfono móvil receptor. Sin embargo, si se trata de una expresión lingüística identificada, la unidad de recepción reconoce que se trata de un símbolo encriptado y busca, preferiblemente en una tabla archivada en una memoria, el símbolo asignado correspondiente. En cuanto se ha determinado el símbolo en el lado de recepción, el símbolo puede ser visualizado. Por lo tanto, el usuario en el lado de recepción no nota que solo se ha transmitido la expresión lingüística, sino que ve directamente el símbolo y tiene la impresión de que es el propio símbolo el que ha sido transmitido.

55 El procedimiento también se puede realizar en el lado de recepción por medio de un microprocesador que controla la búsqueda y carga de las tablas de símbolos y las expresiones lingüísticas asignadas de la memoria, y que también controla la unidad de recepción del receptor y en caso dado también la unidad de visualización para visualizar el símbolo finalmente determinado.

En una forma de realización especialmente preferente, el microprocesador procesa un algoritmo archivado en una memoria cuando ha de convertir un símbolo en una expresión lingüística. Por lo tanto, en esta forma de realización no se requiere ninguna tabla. Esta asignación de una expresión lingüística a un símbolo también se puede realizar por medio de un algoritmo en el lado de recepción al asignar un símbolo a la expresión lingüística. Otra forma de realización de la invención presenta el encriptado según la invención únicamente en un lado. Es decir, en esta forma de realización, el procedimiento encripta el símbolo o lo reproduce encriptado solo en el receptor o solo en el emisor. Esto significa que, en esta forma de realización, para la emisión por ejemplo el usuario solo introduce la expresión lingüística. En este contexto, el usuario preferiblemente puede proveer a dicha expresión lingüística de un identificador. A continuación, el emisor envía al receptor la expresión lingüística identificada. En este caso, únicamente el receptor es capaz de convertir la expresión lingüística identificada en el símbolo correspondiente. Este puede ser el caso, por ejemplo, en el que únicamente el teléfono móvil receptor está equipado con dispositivos de visualización correspondientes, que permiten una visualización de un símbolo, mientras que el teléfono móvil emisor no posibilita una visualización de símbolos.

En el caso contrario, en el lado de emisión es posible convertir el símbolo en una expresión lingüística, mientras que esto no es posible en el lado de recepción. Por lo tanto, en este caso contrario, únicamente en el lado de emisión se lleva a cabo una conversión del símbolo seleccionado en una expresión lingüística, mientras que en el lado de recepción simplemente se visualiza la expresión lingüística. Por consiguiente, en el ejemplo mencionado al principio, el usuario del teléfono móvil emisor seleccionaría el símbolo sol, a continuación el símbolo sol se convertiría en la expresión lingüística "sol" de acuerdo con el procedimiento según la invención y después se enviaría dicha expresión lingüística. Entonces, en el lado de recepción se visualizaría esta propia expresión lingüística, por ejemplo por falta de una posibilidad de visualización para el símbolo sol.

En otra forma de realización de la invención, antes del encriptado del símbolo seleccionado, el procedimiento según la invención o el dispositivo según la invención reconoce en qué idioma se ha de encriptar el símbolo seleccionado. En su caso, el usuario también puede predeterminedir dicho idioma. Por ejemplo, en los teléfonos móviles esto significa que en caso de un teléfono móvil que está en posesión de un usuario de habla alemana o en el que el usuario predeterminedir el idioma alemán como idioma de transmisión, el símbolo sol se transmite como la palabra "Sonne". Sin embargo, si el usuario del teléfono móvil es un usuario de habla inglesa o si el usuario elige el idioma inglés, el símbolo sol se transmite como la expresión lingüística "sun". En otra forma de realización, todos los idiomas importantes del mundo están programados en la memoria. El teléfono emisor emite entonces en el idioma ajustado en el teléfono emisor, mientras que el teléfono receptor selecciona mediante el microprocesador, en las diferentes tablas archivadas en la memoria, el idioma recién recibido y después visualiza el símbolo seleccionado por el emisor.

En otra forma de realización, el emisor consiste en un teléfono y el receptor consiste en un ordenador personal (PC) o en un aparato de fax. En este caso, el PC representa el símbolo enviado o el fax lo imprime.

De acuerdo con la invención, este objetivo se logra además mediante un procedimiento en el que en el lado de emisión se seleccionan al menos dos símbolos relacionados no idénticos, para cada uno de los dos símbolos se determina en el lado de emisión una expresión lingüística, las expresiones lingüísticas asignadas a los símbolos se envían al receptor, y en el lado de recepción la sucesión de las expresiones lingüísticas se convierte en los símbolos asignados y los símbolos asignados se visualizan sucesivamente en un dispositivo de visualización, con lo que ventajosamente es posible transmitir de forma sencilla imágenes en movimiento desde un emisor hasta al menos un receptor. La sucesión de los símbolos relacionados no idénticos corresponde preferiblemente a las secuencias de imágenes individuales de una imagen en movimiento, de modo que concatenando al menos dos de estas secuencias (símbolos) se posibilita una representación de imágenes en movimiento. Preferiblemente se seleccionan más de dos símbolos y las expresiones lingüísticas correspondientes se concatenan, de modo que también se pueden transmitir sucesiones de imágenes con correspondientemente más secuencias, y éstas se pueden representar en el lado de recepción.

En una configuración preferente de la invención está previsto que los símbolos recibidos (secuencia de imágenes) se repitan en bucle en el lado de recepción, de modo que una sucesión de secuencias de imágenes enviada una vez se representa de forma continua en el lado de recepción como una imagen en movimiento - en este caso una imagen en movimiento repetitivo -.

En una configuración preferente de la invención está previsto que en el lado de emisión se pueda acceder a los símbolos individuales en una tabla almacenada y que se transmita una expresión lingüística asignada a los símbolos. Mediante la transmisión de secuencias de imágenes de una imagen en movimiento puede estar previsto preferiblemente que los símbolos individuales, que para la representación de una imagen en movimiento naturalmente solo son ligeramente diferentes, tengan asignada una misma expresión lingüística que solo se diferencia en un cambio, adición o similar que caracteriza la desviación respectiva de la secuencia de imágenes siguiente en relación con la secuencia de imágenes precedente. De este modo, el gasto para la transmisión de imágenes en movimiento mediante una sucesión de secuencias de imágenes convertidas en expresiones lingüísticas se reduce al mínimo, ya que la cantidad de datos que han de ser transmitidos se ha reducido considerablemente.

En el lado de emisión, las expresiones lingüísticas recibidas se transforman en los símbolos correspondientemente asignados mediante una tabla archivada en un medio de memoria, y se representan en el dispositivo de visualización.

5 Además, en una configuración preferente de la invención está previsto que en una sucesión transmitida de expresiones lingüísticas que representan símbolos se añada un identificador general, que identifica el mensaje corto (resultante de las expresiones lingüísticas) para el receptor inequívocamente como información de imagen en movimiento. De este modo es posible diferenciar de forma sencilla entre mensajes cortos normales u otros mensajes cortos e informaciones de imagen en movimiento.

10 De acuerdo con la invención, el objetivo también se logra mediante un dispositivo caracterizado por que tanto el emisor como el al menos un receptor tienen asignado un microprocesador que interacciona con al menos un medio de memoria, y en el medio de memoria está archivada una cantidad previamente determinable de símbolos con sus expresiones lingüísticas correspondientes, y están previstos un dispositivo de visualización para visualizar al menos dos de los símbolos y un dispositivo emisor y receptor para transmitir los al menos dos símbolos, de modo que se puede simplificar ventajosamente el manejo para la transmisión de imágenes en movimiento. Accediendo simplemente a los símbolos deseados, que están archivados en el medio de memoria, el microprocesador puede controlar automáticamente una conversión de los símbolos en las expresiones lingüísticas y el procesamiento de éstas para la emisión, lo que simplifica la transmisión.

15 De acuerdo con la invención, el objetivo se logra además mediante un procedimiento en el que en el lado de emisión se seleccionan al menos dos símbolos relacionados no idénticos, para cada uno de los dos símbolos se determina en el lado de emisión una cadena de caracteres, las cadenas de caracteres asignadas a los símbolos se envían al receptor, y en el lado de recepción las cadenas de caracteres se convierten en los símbolos correspondientes y los símbolos se visualizan sucesivamente en un dispositivo de visualización, y al mismo tiempo se reproduce acústicamente al menos una sucesión de sonidos asignada a los símbolos, de modo que ventajosamente, además de activar desde el lado de emisión una representación de imágenes en movimiento en el lado de recepción, al mismo tiempo se puede activar una música de fondo. De este modo se puede llamar la atención del receptor adicionalmente sobre las imágenes en movimiento transmitidas, ya que la música de fondo también es audible cuando el receptor no está momentáneamente visible. Además, de este modo se puede lograr ventajosamente que, mediante la música de fondo, las imágenes en movimiento provoquen emociones adicionales, recuerdos, pensamientos o similares.

20 En una configuración preferente de la invención está previsto que la al menos una sucesión de sonidos asignada a los símbolos esté asignada de forma fija en el lado de recepción. De este modo, la transmisión de las informaciones se puede limitar a los símbolos, es decir, las imágenes en movimiento, reproduciéndose automáticamente en el lado de recepción una sucesión de sonidos asignada a los símbolos. De esta forma no es necesario ningún gasto de transmisión para la reproducción adicional de la sucesión de sonidos.

25 En otra configuración preferente de la invención está previsto que desde el lado de emisión se pueda influir en la sucesión de sonidos reproducida en el lado de recepción. De este modo, además de la transmisión de los símbolos convertidos en la cadena de caracteres, ventajosamente es posible activar, mediante al menos un carácter de la cadena de caracteres transmitida, la reproducción en el lado de recepción de una sucesión de sonidos determinada. Preferiblemente, en el lado de recepción están almacenadas varias sucesiones de sonidos posibles, pudiendo accederse a través de la cadena de caracteres del lado de emisión al menos a una sucesión de sonidos o en caso dado a una secuencia determinada de las sucesiones de sonidos posibles.

30 De acuerdo con la invención, el objetivo también se logra mediante un dispositivo caracterizado por que tanto el emisor como el al menos un receptor tienen asignado un microprocesador que interacciona con al menos un medio de memoria, y en el medio de memoria está archivada una cantidad previamente determinable de símbolos con sus cadenas de caracteres correspondientes así como sucesiones de sonidos asignadas a los símbolos, y están previstos un dispositivo de visualización para visualizar al menos dos de los símbolos así como un dispositivo de reproducción acústica para reproducir la al menos una sucesión de sonidos y un dispositivo emisor y receptor para transmitir las cadenas de caracteres, de modo que, ventajosamente, la transmisión de imágenes en movimiento y la visualización de las imágenes en movimiento se pueden llevar a cabo acopladas con una reproducción simultánea de una sucesión de sonidos. En particular mediante el almacenamiento en el lado de recepción de los símbolos asignados a las cadenas de caracteres transmitidas y de las sucesiones de sonidos vinculadas con los mismos, desde el lado de emisión se puede activar de forma sencilla la reproducción de las imágenes en movimiento con la al menos una sucesión de sonidos correspondiente. El microprocesador puede controlar automáticamente el procesamiento en el lado de emisión de los símbolos y/o las sucesiones de sonidos que han de ser transmitidos, así como la reproducción de los símbolos y las sucesiones de sonidos en el lado de recepción, de modo que el manejo de dispositivos de este tipo es sencillo y no requiere ninguna formación adicional.

35 El objetivo se logra además mediante un procedimiento y un dispositivo en los que en el lado de emisión se selecciona una información de audio en forma de al menos un carácter que representa esta información de audio, el emisor transmite dicho al menos un carácter al receptor, y este al menos un carácter se convierte en la información de audio en el lado del receptor. El dispositivo correspondiente según la invención se caracteriza por que está

prevista una memoria para almacenar caracteres que representan información de audio, por que está previsto un medio de selección que selecciona en la memoria la información de audio en forma de al menos un carácter que representa esta información de audio, y por que está previsto un emisor para emitir el al menos un carácter que representa la información de audio. El dispositivo receptor según la invención presenta correspondientemente un convertidor para convertir el carácter que representa la información de audio en señales de sonido. En una forma de realización preferente, un altavoz o similar reproduce estas señales de sonido.

Otra forma de realización preferente de la invención se caracteriza por que la información de audio consiste en al menos un sonido. En otra forma de realización más preferente, esta información de audio se selecciona como una letra que representa este sonido o como una nota que representa este sonido. Con este fin, en el dispositivo según la invención, las informaciones de audio, es decir, en esta forma de realización las letras o notas que forman la información de audio, se archivan en la memoria. Después se pueden seleccionar en dicha memoria por medio de medios de selección adecuados, por ejemplo una pantalla táctil o un teclado normal, pantalla táctil o teclado que están conectados con un microprocesador que controla la memoria. En una forma de realización preferente, un dispositivo emisor, que preferiblemente presenta una antena para emitir ondas electromagnéticas, puede transmitir después los caracteres a un dispositivo receptor. El dispositivo receptor presenta preferiblemente una memoria en la que se encuentra una tabla que puede asignar los caracteres, en este caso las letras o notas, a las señales de sonido correspondientes. Estas señales de sonido, asignadas por medio de un microprocesador previsto en el lado de recepción, se pueden reproducir después según la invención como señal de sonido mediante un altavoz o similar.

Otra forma de realización preferente presenta una memoria en la que están almacenadas melodías completas en el lado de emisión y/o en el lado de recepción. Estas melodías también se pueden seleccionar en el lado de emisión por medio de caracteres que representan dichas melodías y se pueden transmitir al receptor mediante la transmisión del carácter que representa la melodía correspondiente. Después, por medio de la tabla idéntica, que también puede estar archivada en una memoria, el receptor puede localizar y/o reproducir las melodías correspondientes sobre la base del carácter recibido.

De forma especialmente ventajosa, el procedimiento según la invención o los dispositivos según la invención se pueden utilizar en un teléfono móvil, un, así llamado, móvil, para emitir y recibir información de audio desde un emisor hasta un receptor. En dichos teléfonos móviles, a través del teclado se selecciona en la memoria del móvil un carácter que representa una señal de sonido o una melodía, y se envía pulsando las teclas correspondientes. El móvil receptor presenta una tabla correspondiente para convertir el carácter enviado, que representa una información de audio, en la información de audio correspondiente, es decir, por ejemplo en una señal de sonido o una melodía. Por medio de un microprocesador previsto en el móvil receptor, la melodía localizada por medio de la tabla correspondiente se puede reproducir a través del altavoz del móvil automáticamente o a petición del usuario del móvil receptor. Por lo tanto, por medio de esta invención, a través de teléfonos móviles también se pueden enviar pequeñas piezas musicales y similares como saludo, sin que el tiempo de envío se prolongue excesivamente.

De forma especialmente preferente, la invención se utiliza en combinación con el mensaje SMS conocido. De este modo es posible, por ejemplo agregando un identificador correspondiente a letras normales, identificar dichas letras como sonidos encriptados. Por lo tanto, en el lado de recepción, por ejemplo en un móvil que recibe un mensaje SMS de este tipo provisto de un identificador especial, se puede reconocer que se trata en realidad de una señal de sonido. En caso de un equipamiento correspondiente del móvil receptor, incluyendo dicho equipamiento el reconocimiento del identificador y la conversión de la letra así identificada en una señal de sonido, la señal de sonido correspondiente se puede reproducir en el lado de recepción a través del altavoz del móvil receptor después de recibir este innovador mensaje SMS.

De acuerdo con la invención, el objetivo se logra además mediante un procedimiento en el que desde el lado de emisión se activa al menos un juego de una cantidad previamente determinable de juegos diferentes, el juego activado se visualiza en un dispositivo de visualización del emisor con una máscara de juego correspondiente, un operador selecciona una acción de juego deseada, el emisor envía la acción de juego deseada al receptor, la acción de juego deseada por el lado de emisión se muestra en el lado de recepción en un dispositivo de visualización del receptor, dado que se activa una máscara de juego correspondiente al juego y la acción de juego deseada por el lado de emisión se visualiza en la máscara de juego, ventajosamente es posible llevar a cabo juegos con al menos dos jugadores también a través de distancias de cualquier magnitud. Por lo tanto resultan campos de aplicación completamente nuevos. Además, mediante la inclusión de varios jugadores se mejora el valor de entretenimiento.

En una configuración preferente de la invención está previsto que la acción de juego deseada se introduzca en el lado de emisión a través de un dispositivo de mando preferiblemente configurado como teclado alfanumérico y se transmita al emisor en forma de un mensaje corto. De este modo, la cantidad de datos que ha de ser transmitida para la realización del juego se reduce al mínimo.

Además, en una configuración preferente de la invención está previsto añadir a una acción de juego transmitida un identificador que identifique el mensaje corto para el receptor inequívocamente como una acción de juego. De este modo es posible diferenciar de forma sencilla entre mensajes cortos normales u otros mensajes cortos e informaciones de juego.

5 En otra configuración preferente de la invención está previsto que desde el lado de emisión se transmita un deseo de juego a una agencia de mediación asignada a una central de servicios, y que dicha agencia de mediación, a partir de un conjunto de receptores dispuestos a jugar presente en la misma, conecte a uno de los receptores para el inicio del juego. De este modo, un operador del lado de emisión puede en todo momento, independientemente de un compañero de juego conocido, expresar un deseo de jugar e iniciar el juego con al menos un compañero de juego asignado por la agencia de mediación.

Preferiblemente, además puede estar previsto que a través de la agencia de mediación se conecte como receptor un ordenador de juegos, por ejemplo un ordenador de ajedrez. De este modo, un emisor también puede iniciar un juego con el ordenador de juegos cuando justo no hay ningún receptor normal dispuesto a jugar.

10 Además, en una configuración preferente de la invención está previsto que a través de la agencia de mediación asignada al proveedor de servicios se establezca una conexión con varios receptores simultáneamente, de forma que, prácticamente a modo de una teleconferencia, también sean posibles juegos con más de dos jugadores. En este contexto, dependiendo del tipo de juego activado, bien pueden jugar todos contra todos, por ejemplo en el juego "Pachisi®" o un jugador puede jugar individualmente contra varios jugadores, por ejemplo en el ajedrez simultáneo.

15 De acuerdo con la invención, el objetivo se resuelve además mediante un dispositivo en el que tanto el emisor como el receptor tienen asignado un microprocesador que está conectado con un medio de memoria en el que está archivada al menos la máscara de juego de un juego, de tal modo que ventajosamente mediante el microprocesador se puede acceder a la máscara de juego del al menos un juego y ésta se puede visualizar en el dispositivo de visualización del emisor. Al mismo tiempo, en caso de visualización de una máscara de juego en el dispositivo de
20 visualización, el dispositivo de mando alfanumérico del emisor se puede cambiar a "servicio de juego" mediante el procesador, lo que posibilita una emisión más sencilla de las acciones de juego deseadas. Al mismo tiempo, las acciones de juego realizadas y las reacciones de juego del jugador rival se pueden almacenar en el medio de memoria, de modo que un juego en curso se puede interrumpir en todo momento sin que se pierdan las acciones de juego realizadas hasta el momento. En este sentido, un juego entre al menos dos jugadores también puede tener
25 lugar durante un tiempo más largo, por ejemplo días, semanas, meses o similares. El medio de memoria está configurado de tal modo que el contenido de un juego no se pierde aunque se interrumpa la alimentación de energía.

Además, en una configuración preferente de la invención está previsto que desde el medio de memoria asignado al emisor se transmita al receptor, previa solicitud, una máscara de juego de al menos un juego. Por lo tanto, ventajosamente también es posible iniciar un juego con un receptor cuyo aparato receptor no dispone de la máscara de juego necesaria para llevar a cabo el juego.
30

Otras configuraciones preferentes de la invención se desprenden de las demás características mencionadas en las reivindicaciones subordinadas.

La invención se explica a continuación más detalladamente por medio de los dibujos correspondientes. Se muestran:

- | | | |
|----|-----------------|--|
| 35 | Figura 1 | esquemáticamente un teléfono móvil según la invención para enviar, encriptar y/o recibir símbolos; |
| | Figuras 2 a 26 | diferentes símbolos transmisibles por medio del procedimiento según la invención; |
| | Figura 27 | esquemáticamente la vista de un emisor y/o receptor para la transmisión de informaciones; |
| | Figura 28 | un diagrama de bloques para emitir imágenes en movimiento; |
| | Figura 29 | un diagrama de bloques para recibir imágenes en movimiento; |
| 40 | Figuras 30 a 35 | esquemáticamente diferentes posibilidades de imágenes en movimiento que pueden ser emitidas; |
| | Figura 36 | esquemáticamente la vista de un emisor y un receptor para la transmisión de informaciones; |
| | Figura 37 | un diagrama de bloques para emitir imágenes en movimiento con sucesiones de sonidos; |
| | Figura 38 | un diagrama de bloques para recibir imágenes en movimiento con sucesiones de sonidos; |
| 45 | Figuras 39 y 40 | esquemáticamente otras posibilidades de imágenes en movimiento con sucesiones de sonidos que pueden ser emitidas; |
| | Figura 41 | esquemáticamente el desarrollo del procedimiento según la invención de acuerdo con una forma de realización de la invención por medio de un ejemplo de realización representado esquemáticamente de un dispositivo según la invención; |
| 50 | Figura 42 | esquemáticamente una disposición para transmitir informaciones de juego desde un emisor hasta un receptor; |

Figura 43 una disposición para transmitir informaciones de juego desde un emisor hasta al menos un receptor seleccionado entre múltiples receptores; y

Figura 44 esquemáticamente la vista de un emisor o receptor para transmitir informaciones de juego.

5 La Figura 1 muestra un teléfono móvil 1. El teléfono móvil 1 presenta una unidad de emisión, que no está representada, con una antena 2. La antena sirve como antena de emisión para la unidad de emisión y también como antena de recepción para la unidad de recepción, que tampoco está representada.

El teléfono móvil 1 presenta además una batería que no está representada, un microprocesador que no está representado y una memoria 4 representada esquemáticamente. La batería proporciona energía al teléfono móvil 1. El microprocesador sirve para controlar el teléfono móvil 1 y sus componentes.

10 El teléfono móvil 1 presenta además un teclado 6 que sirve como unidad de entrada. Por medio del teclado 6 se puede activar el microprocesador de tal modo que el microprocesador accede a un símbolo seleccionado por medio del teclado 6 en la memoria 4 y lo representa en un dispositivo de visualización 8. En el ejemplo representado en la Figura 1, el teléfono móvil 1 muestra una casa como símbolo 10 en el dispositivo de visualización 8. El dispositivo de visualización 8 consiste en un dispositivo de visualización de cristal líquido. No obstante, los expertos están familiarizados con otras formas de visualización. El usuario puede introducir en el microprocesador, a través del teclado 6, la instrucción consistente en que el teléfono móvil 1, por medio de la unidad de emisión y de la antena de emisión 2, ha de enviar el símbolo 10 visualizado a otro teléfono móvil no representado. Con este fin, bajo el control del microprocesador, el símbolo 10, en este caso una casa, se traduce entonces automáticamente en la expresión lingüística "casa" por medio de una tabla de traducción archivada en la memoria 4. Después se añade a la expresión lingüística "casa" un identificador, por ejemplo el carácter "#". A continuación, de nuevo bajo el control del microprocesador, la expresión "casa#" así formada pasa a la unidad de emisión. Esta unidad de emisión envía después el concepto "casa#" al otro teléfono móvil por medio de la antena de emisión 2.

25 En el otro teléfono móvil, el concepto "casa#" se recibe por medio de una antena de recepción, una unidad de recepción se hace cargo del mismo, la unidad de recepción lo transmite a un microprocesador, bajo el control del microprocesador se le asigna un símbolo determinado por medio de una tabla almacenada en el otro teléfono móvil, y el símbolo localizado de este modo se visualiza en un dispositivo de visualización del otro teléfono móvil. Por lo tanto, el usuario del otro teléfono móvil tiene la impresión de que ha recibido la transmisión del símbolo casa.

30 Las Figuras 2 a 26 muestran ejemplos de símbolos que pueden ser transmitidos mediante el procedimiento según la invención. En las figuras, a la izquierda están representados en cada caso los símbolos que pueden ser seleccionados y transmitidos, mientras que a la derecha se muestran las expresiones lingüísticas respectivamente asignadas. Una de las tablas arriba mencionadas incluye por ejemplo todos los símbolos mostrados en las figuras y las expresiones asignadas correspondientes. Antes de la emisión, el símbolo respectivo se traduce en la expresión.

35 La Figura 27 muestra esquemáticamente una disposición 10 para transmitir imágenes en movimiento desde un emisor 12 hasta un receptor 14. El emisor 12 y/o el receptor 14 pueden consistir por ejemplo en teléfonos móviles, PC, aparatos de telefax, comunicadores, ordenadores portátiles, agendas electrónicas o similares. También son concebibles terminales (teléfonos) conectados a instalaciones de telecomunicaciones, que disponen de una pantalla correspondiente que se explicará más adelante. En los siguientes ejemplos de realización se parte de la base de que tanto el emisor 12 como el receptor 14 consisten en un teléfono móvil; no obstante, las funciones se pueden transferir sin más a los otros aparatos mencionados y entran dentro del ámbito de protección de la invención.

40 En primer lugar se parte de la base de que un operador del emisor 12 desea enviar una información de imagen en movimiento a una persona que está en posesión del receptor 14. Para ello, el operador del emisor 12 accede en un medio de memoria 16, de un modo que se explicará más adelante, a una sucesión de secuencias de imágenes (también designadas más adelante como símbolos), que representadas desplazadas en el tiempo dan como resultado una imagen en movimiento. Esta sucesión de al menos dos símbolos relacionados no idénticos se procesa por medio de un microprocesador 18 y se transmite como un mensaje corto 22 a un proveedor de servicios 24 a través de un dispositivo emisor y receptor 20. Los proveedores de servicios 24 son por ejemplo operadores de sistemas de telefonía móvil, como por ejemplo redes C, redes D, redes E o similares. El envío de un mensaje corto 22 a través de un proveedor de servicios 24 a un receptor 14 seleccionado es muy conocido, de modo que en el marco de la presente descripción no es necesario entrar más a fondo en este tema.

50 El mensaje corto 22, que representa la sucesión de secuencias de imágenes, se transmite al receptor 14 a través del proveedor de servicios 24. El receptor 14 reconoce, de un modo que también se explicará más adelante, que el mensaje corto 22 consiste en la representación de imágenes en movimiento. Cuando el receptor 14 accede al mensaje corto 22, lo que no ha de tener lugar forzosamente de inmediato, sino que también puede tener lugar en un momento posterior, mediante el reconocimiento de la sucesión de imágenes por el receptor 14 a través de un microprocesador 18 también previsto, que interacciona con un medio de memoria 16, se representa sucesivamente en un dispositivo de visualización 26 la cantidad correspondiente de las secuencias de imágenes, de modo que para el observador aparece una imagen en movimiento.

La Figura 28 ilustra, en una representación esquemática de un diagrama de bloques, la emisión de imágenes en

movimiento. Las partes iguales a las de la Figura 27 están provistas de los mismos símbolos de referencia y no se explican de nuevo. Las posibilidades existentes de la emisión de imágenes en movimiento se pueden representar en el dispositivo de visualización 26 a través de un dispositivo de mando 28, que está formado por ejemplo por un teclado alfanumérico. Esta representación puede tener lugar por ejemplo mediante menús, representándose las posibilidades existentes de forma individual, sucesiva o interrelacionada mediante el accionamiento de teclas correspondientes del dispositivo de mando 28. En el ejemplo de realización descrito se parte de la base de que como imagen en movimiento se ha de transmitir una flecha que se acerca a un corazón. Esta imagen en movimiento está dividida por ejemplo en cuatro secuencias de imágenes, que están archivadas en el medio de memoria 16 bajo los números de orden "1", "2", "3" y "4". Las secuencias de imágenes individuales, consideradas en cada caso por separado, representan una fase de la aproximación de la flecha al corazón. Cada una de las secuencias de imágenes, que prácticamente corresponde a un símbolo de imagen, tiene asignada una expresión lingüística. Esta asignación está archivada en el medio de memoria 16, por ejemplo en la forma tabular representada esquemáticamente. La secuencia de imágenes "1" tiene asignado por ejemplo la expresión lingüística "corazóna". La secuencia de imágenes "2" tiene asignada la expresión lingüística "corazónb", la secuencia de imágenes "3" la expresión lingüística "corazónc" y la secuencia de imágenes "4" la expresión lingüística "corazónd". Si el emisor 12 ha de transmitir a un receptor 14 esta flecha que se aproxima al corazón como una imagen en movimiento, a través del microprocesador 18 se controla la unidad de emisión y recepción 20 de tal modo que se emite la sucesión "corazónacorazónbcorazónccorazónd" como un mensaje corto.

El dispositivo emisor y receptor 20 del lado de recepción transmite este mensaje corto al microprocesador 18 allí presente, que, mediante entrada por lectura en el medio de memoria 16 que también se encuentra en dicho lado de recepción, determina el símbolo de imagen (secuencia de imágenes) correspondiente. Después puede tener lugar la representación sucesiva de las secuencias de imágenes "1", "2", "3" y "4" mediante el control del dispositivo de visualización 26 en el receptor 14. Por lo tanto, el resultado para el observador del dispositivo de visualización 20 del lado de recepción consiste en la flecha aproximándose al corazón como una imagen en movimiento.

Para simplificar la transmisión puede estar previsto que al seleccionar el número de orden "1" en el emisor 12 se acceda automáticamente a todas las secuencias de imágenes pertenecientes a un bloque 17, por ejemplo las secuencias de imágenes con los números de orden "1", "2", "3" y "4", y que éstas sean enviadas al receptor 14.

Para reducir aún más una cantidad de datos que ha de ser transmitida, puede estar previsto que al acceder a las cifras de orden "1", "2", "3" y "4" a través del microprocesador 18 se reconozca automáticamente que se han de transmitir cuatro símbolos de imagen (secuencias de imágenes) sucesivos relacionados (pertenecientes a un bloque 17), que solo son ligeramente diferentes entre sí. A partir de aquí puede tener lugar, como mensaje corto, un mensaje acortado de tal modo que el mensaje corto solo es "corazónabcd". Por lo tanto, el mensaje corto consiste en una raíz "corazón" que caracteriza toda la sucesión de imágenes y en las asignaciones "abcd" correspondientes a las secuencias de imágenes individuales. Es evidente que este mensaje corto 22 que ha de ser transmitido requiere menos datos que la yuxtaposición arriba mencionada de las secuencias de imágenes individuales con sus expresiones lingüísticas completas. Después, en el lado de recepción, mediante el microprocesador 18 allí previsto tienen lugar una reversión correspondiente y una representación en el dispositivo de visualización 26.

Con el fin de caracterizar el mensaje corto 22 para el receptor como una transmisión de secuencias de imágenes relacionadas, adicionalmente puede tener lugar una identificación, por ejemplo con la tecla "#", de modo que el mensaje corto entonces consiste en la cadena de caracteres según la variante 1 "corazónacorazónbcorazónccorazónd#" o según la variante corta 2 preferente "corazónabcd#".

Evidentemente, para el emisor 12 también es posible seleccionar únicamente secuencias de imágenes individuales, por ejemplo dos, de un bloque de secuencias de imágenes relacionadas, que después se transmiten como un mensaje corto. Por ejemplo, a partir del bloque de los números de orden "1", "2", "3" y "4" se pueden seleccionar los números de orden "2" y "4", de modo que entonces se transmite como mensaje corto "corazónbcorazónd#" o "corazónbd#". De este modo, correspondientemente a una cantidad realmente existente de secuencias de imágenes relacionadas, resultan diferentes posibilidades de transmisión de imágenes en movimiento consistentes en varias secuencias de imágenes individuales.

La Figura 29 ilustra de nuevo de forma esquemática la recepción del mensaje corto 22 en el receptor 14. Por medio del dispositivo emisor y receptor 20, el microprocesador 18 recibe el mensaje corto 22 y lo transmite a la unidad de memoria 16. Mediante la asignación inequívoca de las expresiones lingüísticas a las secuencias de imágenes, en el dispositivo de visualización 26 se puede representar la sucesión temporal de las secuencias de imágenes individuales de forma correspondiente al mensaje corto 22 recibido. En el ejemplo elegido, el "corazón" solo se ha de representar una vez como parte de imagen idéntica constante, mientras que la "flecha" que se aproxima se representa de forma alternante en sus cuatro fases de vuelo correspondientes a los números de orden "1", "2", "3" y "4", que están adjudicados en el lado de emisión. En el dispositivo de visualización 26 de la Figura 29 están indicadas esquemáticamente las cuatro fases de vuelo de la flecha, que evidentemente se representan de forma sucesiva. De este modo, el resultado para el observador del dispositivo de visualización 26 consiste en la flecha acercándose al corazón. El circuito de microprocesador 18 puede presentar un circuito en bucle correspondiente, según el cual los símbolos transmitidos como un mensaje corto 22 y convertidos en las secuencias de imágenes por medio de la unidad de memoria 16 se representan en repetición constante. Esto puede tener lugar hasta que un

operador interrumpa o cancele en el receptor 14 la representación de la información de imagen en movimiento.

El acceso al mensaje corto 22 en el lado de recepción, y por lo tanto la representación de las imágenes en movimiento, puede tener lugar inmediatamente después de la recepción del mensaje corto 22 o también más tarde. Para ello tiene lugar un almacenamiento intermedio hasta que el operador del receptor 14 realiza dicho acceso.

5 En las Figuras 30 a 35 están representados otros ejemplos de realización, que se refieren a secuencias de imágenes diferentes para la transmisión de imágenes en movimiento. En cada caso está representado esquemáticamente el medio de memoria 16, mostrándose secuencias de imágenes relacionadas en cada caso en un bloque 17 con los números de orden correspondientes. En lo que respecta al acceso a las secuencias de imágenes representadas a modo de ejemplo en las Figuras 30 y 35 y a la emisión de las mismas, véase la descripción correspondiente a las Figuras 27 a 29.

10 De acuerdo con la Figura 30 puede estar previsto que una imagen en movimiento consista en que a partir de un punto se forme un corazón cada vez más grande. A las secuencias de imágenes individuales indicadas con los números de orden "5", "6", "7", "8" y "9" se les pueden asignar las expresiones lingüísticas "puntoa", "punto b", "punto c", "punto d" y "punto e". De nuevo, la transmisión puede tener lugar a partir de una yuxtaposición de las expresiones lingüísticas, por ejemplo "puntoapuntobpunto cpuntodpuntoe#", o de acuerdo con la variante corta "puntoabcde#".

15 La Figura 31 muestra como ejemplo de realización una pareja aproximándose entre sí, que consiste en cuatro secuencias de imágenes indicadas con los números de orden "10", "11", "12", "13".

20 La Figura 32 muestra la posibilidad de representación de una tarta de cumpleaños con las secuencias de imágenes indicadas en general con los números de orden "14", "15", "16", "17", "18". En este caso se puede representar una tarta prácticamente creciente, que al final está provista de velas encendidas.

25 La Figura 33 muestra la posibilidad de representación de una cara, cuyos rasgos faciales pueden cambiar del llanto a la risa, o viceversa. Las secuencias de imágenes individuales tienen aquí los números de orden "19", "20", "21", "22", "23". De acuerdo con la Figura 34, los números de orden "24", "25", "26", "27" y "28" pueden tener asignada una secuencia de imágenes de una cara que se va transformando en un demonio.

Por último, la Figura 35 muestra la posibilidad de representación de una flor, que en cada una de las secuencias de imágenes individuales pierde un pétalo y que, según los "juegos de flirteo" conocidos, puede tener el subtítulo "me quiere", "no me quiere" o "sí me quiere".

30 De acuerdo con otros ejemplos de realización, como imágenes en movimiento se pueden emitir o recibir por ejemplo un sol riendo y/o llorando, una casa con una chimenea echando humo, en varias representaciones en movimiento que incluyen en cada caso al menos dos secuencias de imágenes. Evidentemente, esta enumeración no es completa ni concluyente. De acuerdo con el procedimiento descrito se puede transmitir como imagen en movimiento cualquier representación de imágenes concebible, en particular posible en representación esquemática.

35 La Figura 36 muestra esquemáticamente una disposición 10 para transmitir imágenes en movimiento con música de fondo desde un emisor 12 hasta un receptor 14. El emisor 12 y/o el receptor 14 pueden consistir por ejemplo en teléfonos móviles, PC, aparatos de telefax, comunicadores, ordenadores portátiles, agendas electrónicas o similares. También son concebibles terminales (teléfonos) conectados a instalaciones de telecomunicaciones, que disponen de un equipamiento correspondiente. En el siguiente ejemplo de realización se parte de la base de que tanto el emisor 12 como el receptor 14 consisten en un teléfono móvil; no obstante, las funciones se pueden transferir sin más a los otros aparatos mencionados y entran dentro del ámbito de protección de la invención.

40 En primer lugar se parte de la base de que un operador del emisor 12 desea enviar una información de imagen en movimiento con música de fondo a una persona que está en posesión del receptor 14. Para ello, el operador del emisor 12 accede en un medio de memoria 16, de un modo que se explicará más adelante, a una sucesión de secuencias de imágenes (también designadas más adelante como símbolos), que representadas desplazadas en el tiempo dan como resultado una imagen en movimiento. Adicionalmente, aunque no de forma obligatoria, se puede acceder a una información que activa la reproducción de al menos una sucesión de sonidos junto a la representación de las imágenes en movimiento en el receptor.

45 En el lado de emisión, la sucesión de al menos dos símbolos relacionados no idénticos y en caso dado la información de disparo de la sucesión de sonidos que ha de ser reproducida se procesan mediante un microprocesador 18 y se transmiten como un mensaje corto 22 a un proveedor de servicios 24 a través de un dispositivo emisor y receptor 20. Los proveedores de servicios 24 son por ejemplo operadores de sistemas de telefonía móvil, como por ejemplo redes C, redes D, redes E o similares. El envío de un mensaje corto 22 a través de un proveedor de servicios 24 a un receptor 14 seleccionado es muy conocido, de modo que en el marco de la presente descripción no es necesario entrar más a fondo en este tema.

50 El mensaje corto 22, que representa la sucesión de secuencias de imágenes y en caso dado la sucesión de sonidos, se transmite al receptor 14 a través del proveedor de servicios 24. El receptor 14 reconoce, de un modo que también

se explicará más adelante, que el mensaje corto 22 consiste en la representación de imágenes en movimiento con música de fondo. Cuando el receptor 14 accede al mensaje corto 22, lo que no ha de tener lugar forzosamente de inmediato, sino que también puede tener lugar en un momento posterior, mediante el reconocimiento de la sucesión de imágenes por el receptor 14 a través de un microprocesador 18 también previsto, que interacciona con un medio de memoria 16, se representa sucesivamente en un dispositivo de visualización 26 la cantidad correspondiente de las secuencias de imágenes, de modo que para el observador aparece una imagen en movimiento. Al mismo tiempo, a través de un altavoz 27 se reproduce la sucesión de sonidos como una melodía, en caso dado con canto, asignada a las imágenes en movimiento.

La Figura 37 ilustra, en una representación esquemática de un diagrama de bloques, la emisión de imágenes en movimiento con música de fondo. Las partes iguales a las de la Figura 36 están provistas de los mismos símbolos de referencia y no se explican de nuevo. Las posibilidades existentes de la emisión de imágenes en movimiento con música de fondo se pueden representar en el dispositivo de visualización 26 a través de un dispositivo de mando 28, que está formado por ejemplo por un teclado alfanumérico. Esta representación puede tener lugar por ejemplo mediante menús, representándose las posibilidades existentes de forma individual, sucesiva o interrelacionada mediante el accionamiento de teclas correspondientes del dispositivo de mando 28. En el ejemplo de realización descrito se parte de la base de que como imagen en movimiento se ha de transmitir una flecha que se acerca a un corazón. Esta imagen en movimiento está dividida por ejemplo en cuatro secuencias de imágenes, que están archivadas en el medio de memoria 16 bajo los números de orden "1", "2", "3" y "4". Las secuencias de imágenes individuales, consideradas en cada caso por separado, representan una fase de la aproximación de la flecha al corazón. Cada una de las secuencias de imágenes, que prácticamente corresponde a un símbolo de imagen, tiene asignada una expresión lingüística (cadena de caracteres). Esta asignación está archivada en el medio de memoria 16, por ejemplo en la forma tabular representada esquemáticamente. La secuencia de imágenes "1" tiene asignada por ejemplo la expresión lingüística "corazóna".

La secuencia de imágenes "2" tiene asignada la expresión lingüística "corazónb", la secuencia de imágenes "3" la expresión lingüística "corazónc" y la secuencia de imágenes "4" la expresión lingüística "corazónd".

En el medio de memoria 16 tiene lugar además una asignación de las sucesiones de sonidos (música) que sirven de fondo a las representaciones de imágenes. En este contexto, por ejemplo a cada secuencia de imágenes se le asigna una selección de dos sucesiones de sonidos posibles "m1" o "m2". Cada una de estas abreviaturas, "m1" o "m2" activa en el receptor la reproducción de una sucesión de sonidos asignada con la transmisión de las imágenes en movimiento, tal como se explicará más adelante. De acuerdo con el ejemplo representado se puede seleccionar la sucesión de sonidos "m1" o "m2". De acuerdo con otros ejemplos de realización también puede estar asignada únicamente una sucesión de sonidos "m" o pueden estar asignadas múltiples sucesiones de sonidos "m1" a "mx" por cada secuencia de imágenes o por cada bloque 17 de secuencias de imágenes relacionadas.

Si el emisor 12 ha de transmitir a un receptor 14 esta flecha que se aproxima al corazón como una imagen en movimiento con música de fondo, a través del microprocesador 18 se controla la unidad de emisión y recepción 20 de tal modo que se emite la cadena de caracteres "corazónacorazónbcorazónccorazóndm1" como un mensaje corto.

El dispositivo emisor y receptor 20 del lado de recepción transmite este mensaje corto al microprocesador 18 allí presente, que, mediante entrada por lectura en el medio de memoria 16 que también se encuentra en dicho lado de recepción, determina los símbolos de imagen (secuencias de imágenes) correspondientes y la sucesión de sonidos respectiva. Después puede tener lugar la representación sucesiva de las secuencias de imágenes "1", "2", "3" y "4" y al mismo tiempo la reproducción de la sucesión de sonidos (música) correspondiente a la cadena de caracteres "m1", mediante el control del dispositivo de visualización 26 y del altavoz 27 en el receptor 14. Por lo tanto, el resultado para el observador del dispositivo de visualización 20 del lado de recepción consiste en la flecha aproximándose al corazón como una imagen en movimiento y al mismo tiempo la percepción auditiva de la melodía correspondiente. La melodía como tal puede consistir en cualquier sucesión de sonidos previamente establecida y almacenada en el medio de memoria 16 del receptor. En este contexto, como sucesiones de sonidos entran en consideración sonidos sucesivos sencillos, melodías complejas y/o melodías junto con canto. Como ejemplo concreto, en la representación de la flecha que se aproxima al corazón se puede entonar la melodía de la "marcha nupcial".

Para simplificar la transmisión puede estar previsto que al seleccionar el número de orden "1" en el emisor 12 se acceda automáticamente a todas las secuencias de imágenes pertenecientes a un bloque 17, por ejemplo las secuencias de imágenes con los números de orden "1", "2", "3" y "4", así como a una sucesión de sonidos correspondiente, por ejemplo la sucesión de sonidos "m1", y que éstas sean enviadas al receptor 14.

Para reducir aún más una cantidad de datos que ha de ser transmitida, puede estar previsto que al acceder a las cifras de orden "1", "2", "3" y "4" a través del microprocesador 18 se reconozca automáticamente que se han de transmitir cuatro símbolos de imagen (secuencias de imágenes) sucesivos relacionados (pertenecientes a un bloque 17), que solo son ligeramente diferentes entre sí, junto con una sucesión de sonidos correspondiente. A partir de aquí puede tener lugar, como mensaje corto, un mensaje acortado de tal modo que el mensaje corto solo es "corazónabcdm1". Por lo tanto, el mensaje corto consiste en una raíz "corazón" que caracteriza toda la sucesión de imágenes así como en las asignaciones "abcd" correspondientes a las secuencias de imágenes individuales y en

una asignación "m1" correspondiente a la sucesión de sonidos. Es evidente que este mensaje corto 22 que ha de ser transmitido requiere menos datos que la yuxtaposición arriba mencionada de las secuencias de imágenes individuales con la al menos una sucesión de sonidos. Después, en el lado de recepción, mediante el microprocesador 18 allí previsto tienen lugar una reversión correspondiente y una representación en el dispositivo de visualización 26 y una reproducción a través del altavoz 27.

Con el fin de caracterizar el mensaje corto 22 para el receptor como una transmisión de secuencias de imágenes relacionadas junto con una sucesión de sonidos, adicionalmente puede tener lugar una identificación, por ejemplo con la tecla "#", de modo que el mensaje corto entonces consiste en la cadena de caracteres según la variante 1 "corazónacorazónbcorazónccorazóndm1#" o según la variante corta 2 preferente "corazónabcdm1#".

Evidentemente, para el emisor 12 también es posible seleccionar únicamente secuencias de imágenes individuales, por ejemplo dos, de un bloque 17 de secuencias de imágenes relacionadas, que después se transmiten como un mensaje corto. Por ejemplo, a partir del bloque de los números de orden "1", "2", "3" y "4" se pueden seleccionar los números de orden "2" y "4", de modo que entonces se transmite como mensaje corto "corazónbcorazóndm1#" o "corazónbmdm1#". De este modo, correspondientemente a una cantidad realmente existente de secuencias de imágenes relacionadas, resultan diferentes posibilidades de transmisión de imágenes en movimiento consistentes en varias secuencias de imágenes individuales con la música de fondo asignada a la sucesión "m1".

La Figura 38 ilustra de nuevo de forma esquemática la recepción del mensaje corto 22 en el receptor 14. Por medio del dispositivo emisor y receptor 20, el microprocesador 18 recibe el mensaje corto 22 y lo transmite a la unidad de memoria 16. Mediante la asignación inequívoca de las expresiones lingüísticas a las secuencias de imágenes o de la cadena de caracteres "m" a las sucesiones de sonidos, la sucesión temporal de las secuencias de imágenes individuales se puede representar en el dispositivo de visualización 26 y al mismo tiempo la sucesión de sonidos asignada se puede reproducir a través del altavoz 27, de forma correspondiente al mensaje corto 22 recibido.

En el ejemplo elegido, el "corazón" solo se ha de representar una vez como parte de imagen idéntica constante, mientras que la "flecha" que se aproxima se representa de forma alternante en sus cuatro fases de vuelo correspondientes a los números de orden "1", "2", "3" y "4", que están adjudicados en el lado de emisión. En el dispositivo de visualización 26 de la Figura 3 están indicadas esquemáticamente las cuatro fases de vuelo de la flecha, que evidentemente se representan de forma sucesiva. De este modo, el resultado para el observador del dispositivo de visualización 26 consiste en la flecha acercándose al corazón, entonándose al mismo tiempo la música de fondo a través del altavoz 27.

El circuito de microprocesador 18 puede presentar un circuito en bucle, según el cual las informaciones transmitidas como un mensaje corto 22 y convertidas en las secuencias de imágenes o en las secuencias de sonidos por medio de la unidad de memoria 16 se representan o se reproducen, respectivamente, en repetición constante. Esto puede tener lugar hasta que un operador interrumpa o cancele en el receptor 14 la representación o la reproducción.

El acceso al mensaje corto 22 en el lado de recepción, y por lo tanto la representación de las imágenes en movimiento y la reproducción de las sucesiones de sonidos, puede tener lugar inmediatamente después de la recepción del mensaje corto 22 o también más tarde. Para ello tiene lugar un almacenamiento intermedio hasta que el operador del receptor 14 realiza dicho acceso. En el ejemplo de realización descrito se ha partido de la base de que en el lado de emisión ya se ha asignado al bloque 17 una sucesión de sonidos "m1" o "m2". También puede estar previsto que en el lado de recepción se acceda automáticamente a una sucesión de sonidos "m1", "m2" u otra sucesión de sonidos "mx" al recibir el mensaje corto 22, y que ésta sea reproducida a través del altavoz 27. De este modo no es necesaria la asignación de una determinada sucesión de sonidos en el lado de emisión.

En las Figuras 39 y 40 están representados otros ejemplos de realización, que se refieren a secuencias de imágenes diferentes para la transmisión de imágenes en movimiento con reproducción simultánea de al menos una sucesión de sonidos. En cada caso está representado esquemáticamente el medio de memoria 16, mostrándose secuencias de imágenes relacionadas en cada caso en un bloque 17 con los números de orden correspondientes. En lo que respecta al acceso a las secuencias de imágenes con secuencias de sonidos asignadas, representadas a modo de ejemplo en las Figuras 39 y 40, y a la emisión de las mismas, véase la descripción correspondiente a las Figuras 36 a 38. De acuerdo con la Figura 39 puede estar previsto que una imagen en movimiento en la representación de una tarta de cumpleaños esté formada por un total de cinco secuencias de imágenes. En este contexto se mencionan en cada caso de nuevo las sucesiones "m1" o "m2" para la definición de las sucesiones de sonidos correspondientes. Por lo tanto, un mensaje corto 22 transmitido desde el emisor 12 hasta el receptor 14 puede ser "tartaatartabtartactartadtartaem2" o, de acuerdo con la variante corta, "tartaabcdem2".

La Figura 40 muestra otro ejemplo, en el que la imagen en movimiento consiste en cuatro secuencias de imágenes que representan a una pareja que se aproxima entre sí, por ejemplo bailando. Por medio de este ejemplo de realización se ilustra que las imágenes en movimiento también pueden tener asignadas más de dos, en concreto en este caso cuatro, sucesiones de sonidos diferentes "m1", "m2", "m3" o "m4". Por ejemplo, mediante la selección de una sucesión de sonidos concreta de estas sucesiones de sonidos puede estar definida una melodía diferente, por ejemplo un ritmo de baile diferente, como por ejemplo vals, tango, foxtrot o similares.

El dispositivo ejemplar representado en la Figura 41 presenta una memoria 2. La memoria 2 está conectada a través de una línea eléctrica 4 con una pantalla táctil 6 que sirve como medio de selección según la invención. Además, la memoria 2 está conectada con un microprocesador 8 a través de una línea eléctrica no representada.

5 En la Figura 41, en la pantalla táctil 6 están representadas las letras a-e. Estas letras están dispuestas en cada caso en la pantalla táctil 6 en campos separados, que para simplificar aquí también se designan con a-e. Por lo tanto, por medio de la pantalla táctil 6, un usuario del dispositivo representado puede seleccionar una letra en la pantalla táctil 6 tocando el campo correspondiente.

Además, en la pantalla táctil 6 está representado un "b". Este "b" también está representado en un segmento independiente en la pantalla táctil 6. Este "b" representa una opción de selección entre dos modos del dispositivo representado. Si el usuario del dispositivo selecciona el campo "b" en la pantalla táctil 6, todas las selecciones posteriores de letras realizadas por el usuario en la pantalla táctil 6 son interpretadas por el microprocesador 8 como selección de un sonido. Después, el microprocesador 8 añade a la letra seleccionada un identificador correspondiente para identificarla como un carácter que representa una señal de sonido o como una letra que representa una señal de sonido. Por ello, en la figura el microprocesador 8 está provisto esquemáticamente de la combinación de caracteres "b". Ésta ha de simbolizar que, mediante la selección del carácter "b" en la pantalla táctil 6 por parte del usuario, el microprocesador 8 se ha puesto en el modo en el que automáticamente interpreta cada carácter seleccionado en la pantalla táctil 6 o cada letra seleccionada en la pantalla táctil 6 como una letra que representa una señal de sonido, y por lo tanto automáticamente agrega a cada letra seleccionada por el usuario en la pantalla táctil 6 un identificador correspondiente, en la forma de realización representada también un "b".

20 La Figura 41 presenta además un emisor 10. Por medio del emisor 10, que presenta una antena no representada para emitir ondas electromagnéticas, se pueden enviar las cadenas de caracteres digitalizadas por el microprocesador 8, en el ejemplo representado la cadena de caracteres "b", como modulación de una onda electromagnética. Este envío está simbolizado mediante la flecha 12.

Si se ha de enviar una señal de sonido por medio del dispositivo representado, en primer lugar el dispositivo representado se conecta con una alimentación eléctrica no representada por medio de un interruptor no representado. La alimentación eléctrica no representada alimenta la memoria 2, la pantalla táctil 6, el microprocesador 8 y el emisor 10. Después de la conexión del dispositivo, el microprocesador 8 activa automáticamente un proceso de acceso, proceso de acceso que representa en la pantalla táctil 6 las letras a-e desde la memoria 2 a través de la línea 4. Si el usuario selecciona entonces el modo "b" en la pantalla táctil 6, el usuario señala al microprocesador 8 que (el usuario) desea enviar a continuación señales de sonido por medio del dispositivo. Si a continuación el usuario selecciona de nuevo en la pantalla táctil 6 la letra correspondiente, en la figura representada la letra b, el microprocesador 8 provee a esta selección realizada en la pantalla táctil 6 del identificador "b" y la envía a través del emisor 10.

35 En la Figura 41, en el lado de recepción está representado un receptor 14 complementario al emisor 10. El receptor 14 está conectado con un segundo microprocesador 18 a través de una línea eléctrica 16. El microprocesador 18 está conectado a su vez a con un altavoz 24 y un dispositivo de visualización 26 de cristal líquido a través de líneas 20 y 22.

Si el microprocesador 18, que también se puede conectar con una alimentación eléctrica no representada a través de un interruptor no representado, reconoce que el receptor 14 ha recibido una información provista de un "b", en el ejemplo representado una letra "b" correspondientemente caracterizada (este reconocimiento está simbolizado esquemáticamente en la figura mediante el signo de interrogación representado detrás del carácter "b" en el campo de microprocesador 18), el microprocesador 18 activa el altavoz 24 a través de la línea 20 y reproduce el sonido correspondiente a la letra b a través del altavoz 24. Por lo tanto, el "Sí" reproducido en la Figura 41 junto a la línea eléctrica 20 significa que el microprocesador 18 ha respondido que Sí a la pregunta de si el carácter recibido estaba provisto de un identificador "b" que caracteriza un sonido, de modo que a continuación se activa el altavoz 24. Si en otro caso, es decir, en el caso en el que el carácter recibido no portaba el identificador "b", el microprocesador 18 responde que No a la pregunta correspondiente, se activa la línea 22 y la propia letra se reproduce en un dispositivo de visualización 26 de cristal líquido.

50 El dispositivo representado en la Figura 41 por encima de la línea discontinua puede consistir por ejemplo en un teléfono móvil emisor, mientras que el dispositivo representado en la figura por debajo de la línea discontinua puede consistir en un teléfono móvil receptor. El dispositivo representado por encima de la línea discontinua también puede consistir en un ordenador, por ejemplo un ordenador personal, mientras que el dispositivo representado por debajo de la línea discontinua puede consistir igualmente en un ordenador personal, estando los dos ordenadores conectados entre sí a través de una línea telefónica 12.

55 Evidentemente, los ejemplos de realización representados solo son ejemplares. Por lo tanto, de acuerdo con el procedimiento descrito se puede transmitir cualquier representación de imágenes concebible, en particular posible en representación esquemática, como una imagen en movimiento, y se puede realizar cualquier asignación de una sucesión de sonidos.

La Figura 42 muestra una disposición 10 para transmitir informaciones de juegos desde un emisor hasta un receptor 14. El emisor 12 y/o el receptor 14 pueden consistir por ejemplo en teléfonos móviles, PC, aparatos de telefax, comunicadores, ordenadores portátiles, agendas electrónicas o similares. También son concebibles terminales (teléfonos) conectados a instalaciones de telecomunicaciones, que disponen de una pantalla correspondiente. En los siguientes ejemplos de realización se parte de la base de que tanto el emisor 12 como el receptor 14 consisten en un teléfono móvil; no obstante, las funciones se pueden transferir sin más a los otros aparatos mencionados y entran dentro del ámbito de protección de la invención.

En primer lugar se parte de la base de que un operador del emisor 12 y un operador del receptor 14 están de acuerdo en comenzar un juego. Para ello, el operador del emisor 12 accede en un medio de memoria 16, de un modo que se explicará más adelante, a una máscara de juego, que se visualiza en un dispositivo de visualización 18, que por ejemplo está formado por una pantalla. Después, el operador del emisor 12 selecciona a través de un panel de control 20 alfanumérico una acción de juego deseada, por ejemplo la colocación de una figura de ajedrez, y la transmite como un mensaje corto 22 a un proveedor de servicios 24. Los proveedores de servicios 24 son por ejemplo operadores de sistemas de telefonía móvil, como por ejemplo redes C, redes D, redes E o similares. El envío de un mensaje corto 22 a través de un proveedor de servicios 24 a un receptor 14 seleccionado es muy conocido, de modo que en el marco de la presente descripción no es necesario entrar más a fondo en este tema.

Este mensaje corto 22 se transmite al receptor 14 a través del proveedor de servicios 24. El receptor 14 reconoce, de un modo que también se explicará más adelante, que el mensaje corto 22 consiste en una acción de juego del emisor 12. Cuando el receptor 14 accede al mensaje corto 22, lo que no ha de tener lugar forzosamente de inmediato, sino que también puede tener lugar en un momento posterior, mediante el reconocimiento de la acción de juego por el receptor 14, en el dispositivo de visualización 18 se muestra, a través de un medio de memoria 16 también previsto, la máscara de juego correspondiente y en la máscara de juego se visualiza la acción de juego deseada. El operador del receptor 14 puede responder entonces a la acción de juego del emisor 12 con una acción de juego propia, por ejemplo la colocación de una figura de ajedrez. Para ello, la acción de juego deseada por el receptor se introduce a través del teclado 20 alfanumérico del receptor 14 y se transmite al emisor 12 como un mensaje corto 22 a través del proveedor de servicios 24. En esta respuesta prácticamente se intercambian las funciones entre el emisor y el receptor. Por lo tanto, mediante el envío mutuo de los mensajes cortos 22 o 22' se puede llevar a cabo un juego, por ejemplo una partida de ajedrez, entre el emisor 12 y el receptor 14 a lo largo de un período de tiempo prolongado. El estado de juego actual se almacena en los medios de memoria 16 respectivos, de modo que el juego también se puede interrumpir. El emisor 12 o el receptor 14 pueden continuar el juego en todo momento mediante la transmisión de la siguiente acción de juego prevista como un mensaje corto 22 o 22'.

Por medio de la Figura 43 se ha de ilustrar el desarrollo del procedimiento para transmitir informaciones de juego desde un emisor 12 hasta al menos un receptor 14, 14' y/o 14". En el ejemplo de realización mostrado en la Figura 42 se ha partido de la base de que el emisor 12 y el receptor 14 estaban de acuerdo en iniciar un juego. La Figura 43 ilustra el caso en el que un emisor 12 desea iniciar un juego, pero momentáneamente no hay disponible ningún receptor 14 como compañero de juego. Tal como ya se ha explicado en relación con la Figura 42, el inicio del juego tiene lugar mediante el envío de un mensaje corto 22 al proveedor de servicios 24. Éste transmite dicho mensaje corto 22 a una agencia 26 que conoce a numerosos receptores 14, 14', 14" potenciales, que están interesados en jugar. La agencia 26 puede enviar entonces el mensaje corto 22 del emisor 12 a cada uno de los receptores 14 potenciales. En este contexto puede estar previsto enviar el mensaje corto 22 a todos los receptores 14 potenciales o que los receptores 14 hayan comunicado previamente a la agencia 26 que esperan la recepción de un mensaje corto 22 que incluye una acción de juego de cualquier emisor 12.

Una vez enviado el mensaje corto 22 a todos los receptores 14 potenciales, la agencia de juegos 26 determina cuál de los receptores 14 potenciales es el primero en enviar un mensaje corto 22' y por lo tanto en indicar la disponibilidad para iniciar el juego. En este contexto, el mensaje corto 22' puede incluir inmediatamente una acción de juego en respuesta a la acción de juego del emisor 12. Todos los demás receptores 14 potenciales no son incluidos en el juego. En el ejemplo mostrado en la Figura 43 se parte de la base de que el receptor 14 es el primero en enviar el mensaje corto 22' para el inicio del juego.

También se pueden concebir variantes en las que la agencia 26 conecta a varios receptores 14 como compañeros de juego. En este caso se pueden llevar a cabo en particular juegos que admiten más de dos jugadores. Éstos pueden ser, por ejemplo, las "damas chinas", el "parchís" o similares. A través de la agencia 26 y el proveedor de servicios 24 se comunican respectivamente los mensajes cortos 22 o 22' correspondientes a todos los emisores 12 o receptores 14 unidos a la teleconferencia. A través de la agencia 26 también se supervisa y controla el orden de la emisión de mensajes cortos 22 o 22' de los emisores 12 o los receptores 14 individuales que participan en el juego.

También es posible que la agencia 26 tenga asignado un ordenador de juego 27 que, en caso necesario, inicia el juego con el emisor 12. Esto puede ocurrir por ejemplo cuando ninguno de los receptores 14, 14', 14" está listo para jugar, desea jugar o similares.

De acuerdo con otra variante es posible que el emisor 12, cuando inicia un juego, sea conectado con varios receptores 14, 14', 14", de modo que el emisor 12 puede intercambiar información de juego simultáneamente con varios receptores 14. En este caso se puede jugar por ejemplo "ajedrez simultáneo" entre el emisor 12 y los

receptores 14 individuales. Para ello, el emisor 12 tiene almacenadas en su elemento de memoria 16 las máscaras de juego asignadas a los receptores 14, 14', 14" individuales y, después de recibir el mensaje corto 22 respectivo de uno de los receptores 14, 14', 14", accede a la máscara de juego correspondiente en el dispositivo de visualización 18. Por medio de la identificación de la fuente enviada normalmente en los mensajes cortos (número de llamada asignado por el proveedor de servicios) se posibilita de forma sencilla una asignación de los receptores 14, 14', 14" individuales al emisor 12, con lo que queda excluida la posibilidad de que los juegos se mezclen entre sí.

La Figura 44 muestra esquemáticamente un teléfono móvil 28, que puede ser utilizado como emisor 12 y/o receptor 14 por medio de los ejemplos de realización explicados en relación con las Figuras 42 y 43. El teléfono móvil 28 incluye el dispositivo de visualización 18, el teclado 20 alfanumérico, un microprocesador 30 integrado y los medios de memoria 16. Además está prevista una alimentación de energía no representada. Éste consiste por ejemplo en una batería recargable. La disposición de los elementos individuales solo es ejemplar y evidentemente también puede ser diferente. El teclado 20 tiene por ejemplo una tecla de menú M, por medio de la cual se puede acceder a través de menús a juegos almacenados en el elemento de memoria 16. En este contexto pueden estar almacenados varios juegos, por ejemplo "ajedrez", "damas chinas", "damas", "hundir la flota", "serpientes y escaleras", "pirámide de la suerte", "dominó", "Pachisi®", "parchís" o similares. Correspondientemente a la selección de uno de los juegos por parte de un operador, en el dispositivo de visualización 18 se representa una máscara de juego 32 correspondiente. En el presente ejemplo se parte de la base de que por medio del operador se ha de jugar al ajedrez, de modo que en la visualización 18 está representada la máscara de juego "ajedrez". Para simplificar, en la Figura 44 solo están representados los contornos con las asignaciones individuales de las letras "a" a "h" o de las cifras 1 a 8. Las propias figuras de ajedrez no están representadas por motivos de claridad. La representación en el dispositivo de visualización 18 puede tener lugar por ejemplo con figuras. No obstante, para simplificar también puede estar previsto asignar letras a las figuras de ajedrez individuales, por ejemplo "P" para peón, "T" para torre, "C" para caballo, "A" para alfil, "D" para dama y "R" para rey. Para diferenciar entre las piezas negras y blancas puede tener lugar una señal adicional, por ejemplo un "*" o similar. También puede estar previsto asignar un color a las figuras de ajedrez individuales. De este modo puede tener lugar una representación de un juego de forma simplificada en teléfonos móviles, en particular en caso de pantallas en color. Para diferenciar las piezas negras y blancas pueden estar disponibles diferentes intensidades de color.

Correspondientemente al manejo de los menús, el microprocesador 30 accede a la máscara de juego 32 correspondiente en el elemento de memoria 16 y la visualiza. Para ello, el microprocesador 30 está conectado, tal como se indica con línea discontinua en la Figura 44, con el elemento de memoria 16 así como con el dispositivo de visualización 18 y el teclado de mando 20 alfanumérico. El teléfono móvil 28 incluye además dispositivos de emisión y recepción no representados aquí en detalle, mediante los cuales, además de las funciones habituales, también se pueden emitir los mensajes cortos 22 o recibir los mensajes cortos 22'.

A partir de ese momento, un operador del emisor 12 puede seleccionar el movimiento de apertura de la partida ajedrez a través del teclado 20 alfanumérico. Si por ejemplo se ha de mover el caballo de B1 a C3, esto se introduce a través del teclado alfanumérico. Al activar una función de juego, el teclado 20 alfanumérico se puede cambiar a funciones de juego por medio del microprocesador 30. No obstante, los movimientos individuales también son posibles sin cambiar el teclado a la función de juego. Está indicada una asignación de las teclas del teclado 20 como la habitualmente existente en los teléfonos móviles. Junto con las cifras 1 a 0 hay asignaciones múltiples de las teclas individuales para introducir las letras del alfabeto. Correspondientemente a la acción de juego deseada, por ejemplo caballo de B1 a C3, este movimiento se introduce a través del teclado 20 y se envía como un mensaje corto 22. Con el fin de caracterizar este mensaje corto 22 como un movimiento de juego, adicionalmente puede tener lugar una identificación, por ejemplo con la tecla "#", de modo que el mensaje corto consiste en la cadena de caracteres "CB1C3#". En este contexto, "C" representa caballo, "B1" representa la posición real y "C3" representa la posición de destino, y "#" representa la identificación como movimiento de juego.

El receptor 14 o los receptores 14, 14', 14" reciben esta cadena de caracteres a través del proveedor de servicios 24 correspondientemente a las posibilidades explicadas en relación con la Figura 42 y la Figura 43. La estructura del receptor 14 es en principio igual a la del emisor 12. Por lo tanto, en el receptor 14 el microprocesador 30 evalúa la cadena de caracteres y, debido a la identificación con el carácter "#", la reconoce como un movimiento de juego. Si el receptor 14 inicialmente desconoce de qué juego se trata, puede tener lugar otra identificación adicional en forma de una combinación de letras, una combinación de cifras o similares, que identifica de forma inequívoca si se trata, por ejemplo, de un movimiento de juego para el juego "ajedrez". Acto seguido, por medio del microprocesador 30 se accede a la máscara de juego correspondiente en el elemento de memoria 16 y se visualiza en el dispositivo de visualización 18. Este acceso puede tener lugar inmediatamente o después de la lectura del mensaje corto por parte del operador del receptor 14. El mensaje corto 22 se almacena temporalmente hasta el acceso. Junto con el acceso a la máscara de juego en el lado de recepción, en el dispositivo de visualización 18 se visualiza al mismo tiempo la acción de juego enviada por el emisor 12, indicándose por ejemplo el movimiento "caballo de B1 a C3". A partir de ese momento, el operador del receptor 14 puede transmitir inmediatamente o más tarde un movimiento de respuesta, por ejemplo peón de D7 a D6, como su acción de juego. El receptor 14 adopta de este modo la función de emisión, mientras que el emisor original adopta la función de recepción. En este caso, como cadena de caracteres se introduciría "BD7D6#".

Por lo tanto, correspondientemente al intercambio de mensajes cortos 22 o 22', el emisor 12 y el receptor 14 pueden

ES 2 716 177 T3

jugar una partida de ajedrez a lo largo de cualquier período de tiempo. La máscara de juego 32 respectiva con el estado de juego actual está almacenada en el elemento de memoria 16 y en caso necesario se puede acceder a la misma a través del menú M. Por lo tanto, la partida también se puede jugar con interrupciones prolongadas.

REIVINDICACIONES

1. Procedimiento para transmitir informaciones desde un teléfono móvil apto para mensajes cortos hasta al menos otro teléfono móvil, operando estos teléfonos móviles en una red de telefonía móvil de acceso público, caracterizado por que a una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de estos datos, que están almacenados en el teléfono móvil del emisor, se les asigna en cada caso una cadena de caracteres alfanuméricos inequívoca y esta asignación está almacenada en el teléfono móvil del emisor, esta cadena de caracteres alfanuméricos se puede seleccionar por medio del teclado y se transmite a un teléfono móvil receptor a través de un mensaje corto, donde, debido a una asignación igualmente inequívoca, almacenada en el teléfono móvil receptor, de la cadena de caracteres, se visualiza en la pantalla del teléfono móvil receptor y/o se reproduce en el altavoz del mismo una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de estos datos, también almacenados en el teléfono móvil receptor, de modo que a través de la red de telefonía móvil efectivamente solo se transmite una sucesión corta de caracteres alfanuméricos en lugar de los propios datos de imagen y/o de sonido voluminosos.
2. Procedimiento según la reivindicación 1, caracterizado por que en el lado de emisión se seleccionan el símbolo determinado y la cadena de caracteres asignada al símbolo determinado mediante un microprocesador controlado por una unidad de entrada por medio de un algoritmo previamente almacenado en una memoria, y por que, en el lado de recepción, un microprocesador determina el símbolo asignado a la cadena de caracteres recibida por medio de una tabla de cadenas de caracteres y símbolos asignados utilizando un algoritmo previamente almacenado en una memoria, y accede al mismo en una memoria, memoria en la que ha sido almacenado junto con la cadena de caracteres antes de dicho acceso.
3. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que en el lado de emisión, antes del envío de la cadena de caracteres se añade una identificación a la cadena de caracteres, identificación que caracteriza la cadena de caracteres como un símbolo encriptado, siendo enviada la identificación junto con la cadena de caracteres, y por que en el lado de recepción únicamente se determina un símbolo asignado en el caso de aquellas cadenas de caracteres recibidas que portan una identificación, identificación que caracteriza la cadena de caracteres como un símbolo encriptado.
4. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que en el lado de emisión se seleccionan al menos dos símbolos relacionados no idénticos, para cada uno de los al menos dos símbolos se determina una cadena de caracteres en el lado de emisión, las cadenas de caracteres asignadas a los símbolos se envían al receptor, y en el lado de recepción la sucesión de las cadenas de caracteres se convierten en los símbolos correspondientes y los símbolos asignados se visualizan de forma sucesiva en un dispositivo de visualización.
5. Procedimiento según una de las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado por que la sucesión de los símbolos relacionados no idénticos corresponde a las secuencias de imágenes de una imagen en movimiento, pudiendo accederse a los símbolos en una tabla almacenada en el lado de emisión y siendo transmitidas las cadenas de caracteres asignadas a los símbolos individuales de forma de forma sucesiva al receptor.
6. Procedimiento según la reivindicación 5, caracterizado por que símbolos relacionados no idénticos están agrupados en un bloque.
7. Procedimiento según la reivindicación 6, caracterizado por que los símbolos agrupados en un bloque tienen asignada una misma cadena de caracteres, raíz, que solo se diferencia en un cambio, adición o similar que caracteriza la desviación respectiva de la secuencia de imágenes siguiente.
8. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que a una sucesión de cadenas de caracteres que representan símbolos, secuencias de imágenes, se le añade un identificador general.
9. Procedimiento según una de las reivindicaciones 5 a 7, caracterizado por que cada uno de los símbolos, secuencias de imágenes, tienen asignado al menos en el lado de emisión un número de orden que los caracteriza.
10. Procedimiento según la reivindicación 9, caracterizado por que al seleccionar un primer número de orden dentro de un bloque se accede a todos los símbolos, secuencia de imágenes, pertenecientes a dicho bloque, y éstos son emitidos.
11. Procedimiento según la reivindicación 10, caracterizado por que a partir de todos los números de orden de un bloque tiene lugar una selección parcial de al menos dos números de orden, y únicamente se emiten símbolos (secuencia de imágenes) correspondientes a estos números de orden seleccionados.
12. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que en el lado de emisión se seleccionan al menos dos símbolos relacionados no idénticos, para cada uno de los dos símbolos se determina una cadena de caracteres en el lado de emisión, las cadenas de caracteres asignadas a los símbolos se envían al receptor, y en el lado de recepción las cadenas de caracteres se convierten en los símbolos correspondientes y los símbolos se visualizan de forma sucesiva en un dispositivo de visualización, y al mismo tiempo se reproduce acústicamente al menos una sucesión de sonidos asignada a los símbolos.

13. Procedimiento según la reivindicación 12, caracterizado por que la al menos una sucesión de sonidos asignada a los símbolos está asignada de forma fija en el lado de recepción.
14. Procedimiento según la reivindicación 12, caracterizado por que desde el lado de emisión se puede influir en la sucesión de sonidos reproducida en el lado de recepción.
- 5 15. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que en el lado de recepción están almacenadas varias sucesiones de sonidos, pudiendo accederse desde el lado de emisión al menos a una de las sucesiones de sonidos.
16. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que en el lado de emisión se puede acceder a los caracteres correspondientes a los símbolos y a la al menos una sucesión de sonidos en una
10 tabla almacenada, y los caracteres se transmiten de forma sucesiva al, al menos un, receptor.
17. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que imágenes y sonidos relacionados están agrupados en un bloque.
18. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que al seleccionar una imagen perteneciente a un bloque automáticamente se transmiten todas las imágenes y sonidos pertenecientes a dicho
15 bloque.
19. Procedimiento según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado por que la imagen, la secuencia de imágenes, el sonido o la sucesión de sonidos o cualquier combinación de estos datos se pueden seleccionar en una tabla de símbolos.
20. Teléfono móvil con función de mensajes cortos para operar en una red de telefonía móvil con el fin de enviar y/o recibir informaciones, caracterizado por una memoria (4) para almacenar al menos un símbolo en forma de una imagen, una secuencia de imágenes, un sonido o una secuencia de sonidos y un microprocesador que interacciona con estos símbolos, un medio de selección para seleccionar al menos uno de los símbolos, un medio de asignación para asignar una cadena de caracteres, que incluye al menos un carácter y que no representa el símbolo por completo, al, al menos un, símbolo en forma de una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión
25 de sonidos o cualquier combinación de los mismos, un medio de emisión y/o medio de recepción para emitir y/o recibir la cadena de caracteres a través de un mensaje corto, y un medio de visualización para visualizar y/o reproducir el al menos un símbolo en forma de una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o una combinación de los mismos.
21. Teléfono móvil con función de mensajes cortos para operar en una red de telefonía móvil con el fin de enviar y/o recibir informaciones según la reivindicación 20, **caracterizado por** medios de asignación adicionales para asignar una cadena de caracteres al símbolo, así como medios de identificación para identificar la cadena de caracteres como un símbolo encriptado y medios de emisión para emitir la cadena de caracteres;
- medios de diferenciación para diferenciar una cadena de caracteres encriptada de una cadena de caracteres no encriptada, incluyendo los medios de diferenciación un medio de reconocimiento que reconoce una identificación
35 añadida a una cadena de caracteres, identificación que indica al medio de diferenciación que la cadena de caracteres consiste en un símbolo encriptado; medios de diferenciación para diferenciar una cadena de caracteres encriptada de una cadena de caracteres no encriptada;
- medios de asignación para asignar un símbolo a la cadena de caracteres encriptada recibida;
- medios de recepción para recibir la cadena de caracteres;
- 40 medios de visualización óptica y de reproducción acústica para visualizar y/o reproducir la cadena de caracteres recibida.
22. Teléfono móvil con función de mensajes cortos para operar en una red de telefonía móvil con el fin de enviar y/o recibir informaciones según una de las reivindicaciones 20 a 21, caracterizado por:
- una memoria (4) para almacenar caracteres (a, b, c, d, e, f, g, e) que representan información de audio;
- 45 un medio de selección (6) para seleccionar en la memoria (4) una información de audio en forma de al menos un carácter (a, b, c, d, e, f, g, e) que representa dicha información de audio;
- un emisor para emitir el al menos un carácter (b) que representa la información de audio, siendo los caracteres (a, b, c, d, e, f, g, e) sonidos (a, b, c, d, e, f, g, e) o letras (a, b, c, d, e, f, g, e) que representan sonidos;
- 50 un receptor para recibir caracteres (a, b, c, d, e, f, g, e) que representan información de audio; un convertidor (18) para convertir el carácter (a, b, c, d, e, f, g, e) que representa la información de audio en señales de sonido (a, b, c, d, e, f, g, e); un medio de altavoz (24) para reproducir las señales de sonido (a, b, c, d, e, f, g, e).

- 5 23. Teléfono móvil con función de mensajes cortos para operar en una red de telefonía móvil con el fin de enviar y/o recibir informaciones según una de las reivindicaciones 20 a 22, caracterizado por que el emisor (12) y el al menos un receptor (14) tienen asignado un microprocesador que interacciona con al menos un medio de memoria (16), y en el al menos un medio de memoria (16) están archivados una cantidad previamente determinable de símbolos relacionados no idénticos, secuencias de imágenes, con sus cadenas de caracteres correspondientes, así como al menos una sucesión de sonidos asignada a los símbolos, y con un dispositivo de visualización para visualizar los símbolos así como con un dispositivo de reproducción acústica para reproducir la al menos una sucesión de sonidos y con un dispositivo de emisión y recepción para transmitir las cadenas de caracteres.
- 10 24. Teléfono móvil con función de mensajes cortos para operar en una red de telefonía móvil con el fin de enviar y/o recibir informaciones según una de las reivindicaciones 20 a 23, caracterizado por una memoria (4) para almacenar caracteres (a, b, c, d, e, f, g, e) que representan información de audio; un medio de selección (6) para seleccionar en la memoria (4) una información de audio en forma de al menos un carácter (a, b, c, d, e, f, g, e) que representa dicha información de audio; un emisor para emitir el al menos un carácter (b) que representa la información de audio.
- 15 25. Utilización de un teléfono móvil con función de mensajes cortos, que opera en una red de telefonía móvil de acceso público, con el que a una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de estos datos, que están almacenados en el teléfono móvil del emisor, se les asigna en cada caso una cadena de caracteres alfanuméricos inequívoca y esta asignación está almacenada en el teléfono móvil del emisor, esta cadena de caracteres alfanuméricos se puede seleccionar por medio del teclado y se transmite a un teléfono móvil receptor a través de un mensaje corto, donde, debido a una asignación igualmente inequívoca,
- 20 almacenada en el teléfono móvil receptor, de la cadena de caracteres, se visualiza en la pantalla del teléfono móvil receptor y/o se reproduce en el altavoz del mismo una imagen, una sucesión de imágenes, un sonido o una sucesión de sonidos o cualquier combinación de estos datos, también almacenados en el teléfono móvil receptor, de modo que a través de la red de telefonía móvil efectivamente solo se transmite una sucesión corta de caracteres alfanuméricos en lugar de los propios datos de imagen y/o de sonido voluminosos.

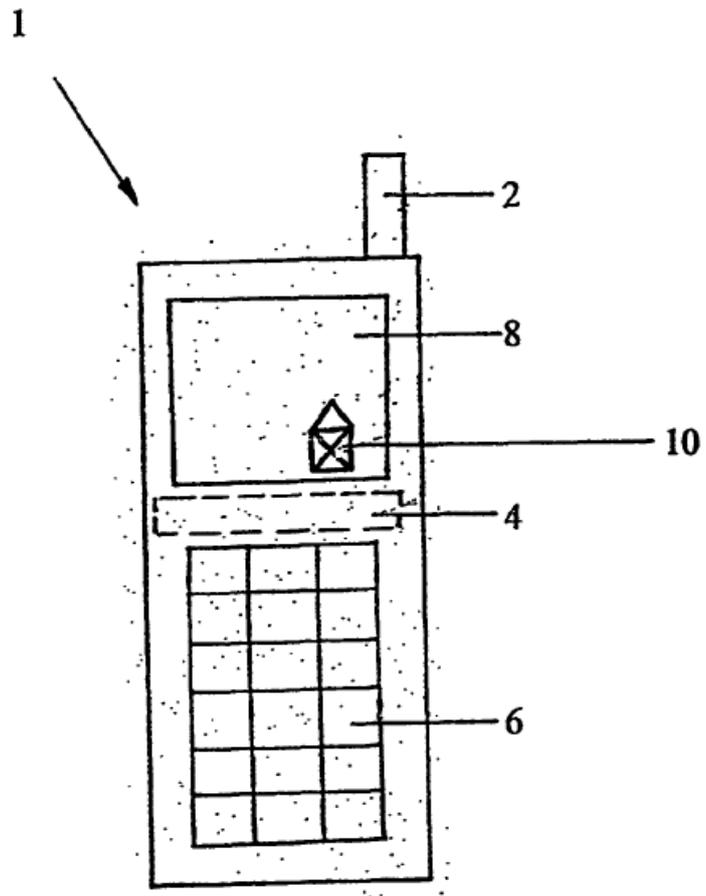


Fig. 1



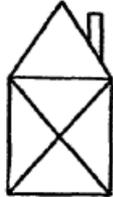
Corazón con flecha

Fig. 2



Corazón

Fig. 3



Casa

Fig. 4



Ciclomotor

Fig. 5



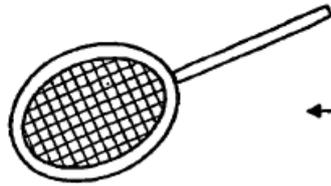
Gafas

Fig. 6



Suerte

Fig. 7



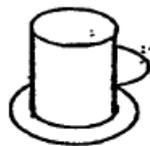
Tenis

Fig. 8



Vino

Fig. 9



Té/café

Fig. 10



Comida

Fig. 11



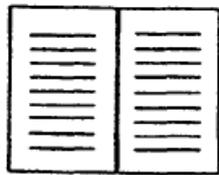
Pelota

Fig. 12



Cerveza

Fig. 13



Libro

Fig. 14



Copa

Fig. 15



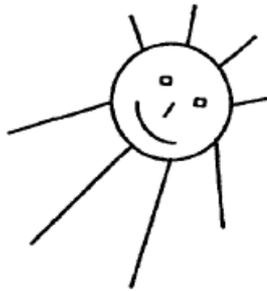
Música

Fig. 16



Tierra

Fig. 17



Sol

Fig. 18



Árbol

Fig. 19



Coche

Fig. 20



Fumar

Fig. 21



PC

Fig. 22



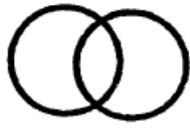
Auriculares

Fig. 23



Carta

Fig. 24



Anillos

Fig. 25



Beso

Fig. 26

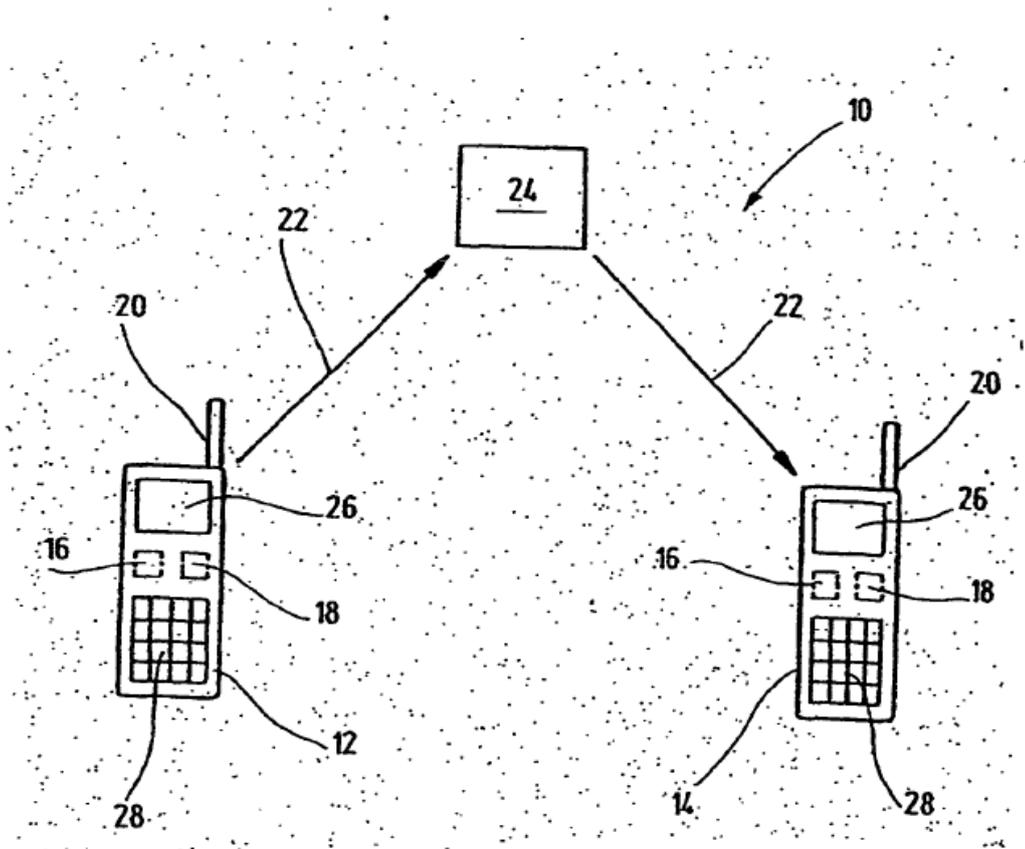


Fig. 27

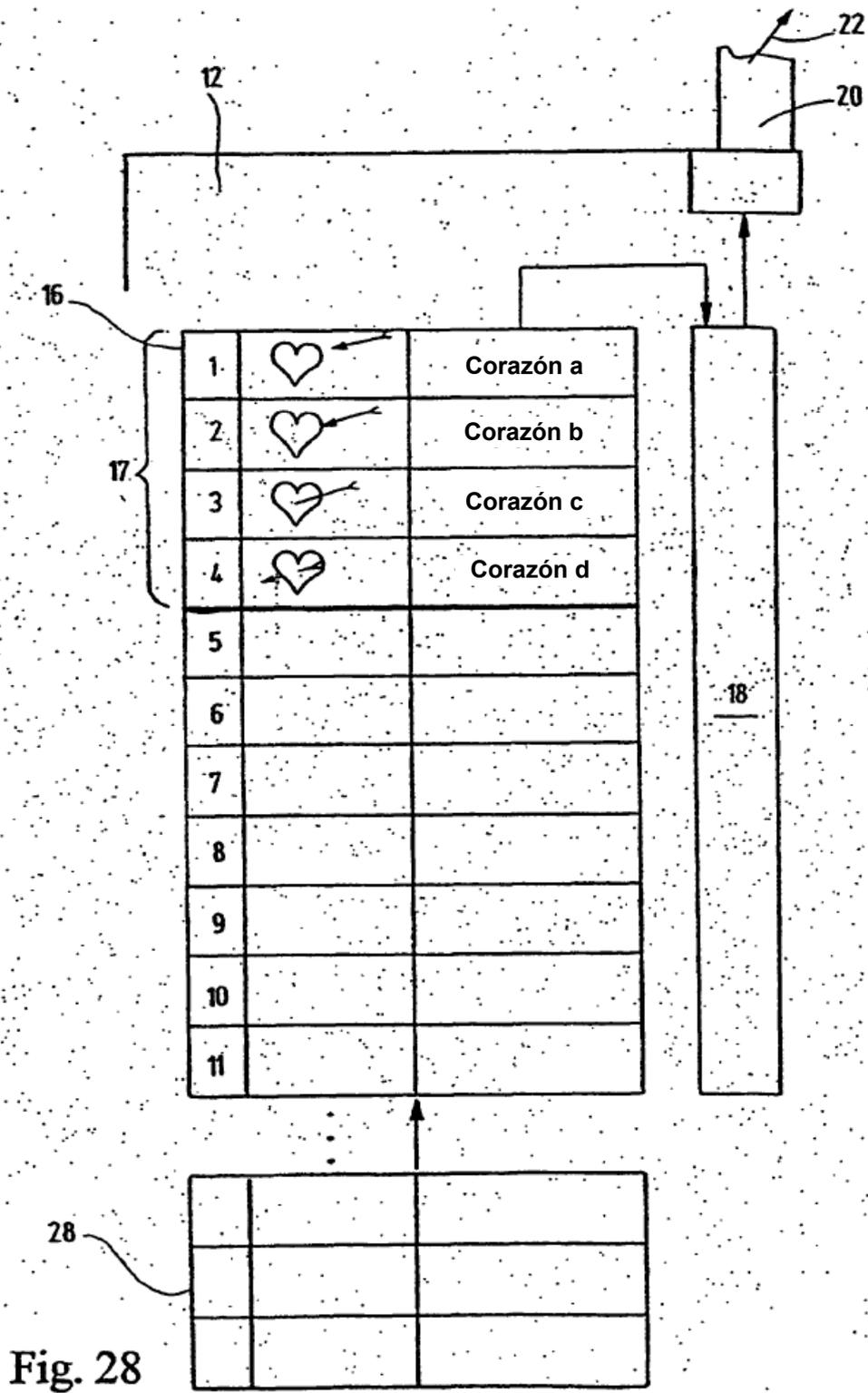


Fig. 28

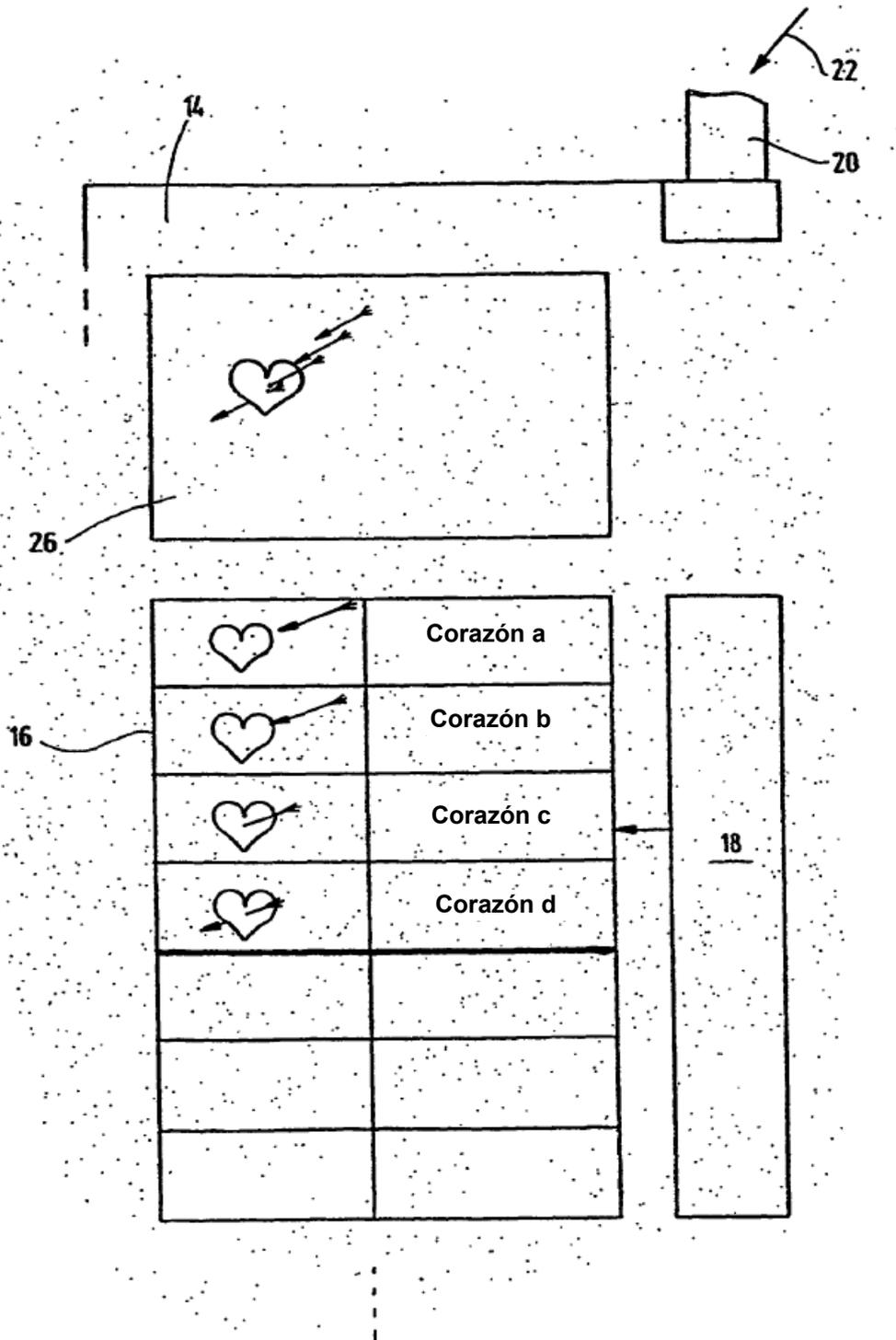


Fig. 29

16

17

5	o	Punto a
6		Punto b
7		Punto c
8		Punto d
9		Punto e

Fig. 30

16

17

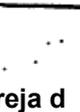
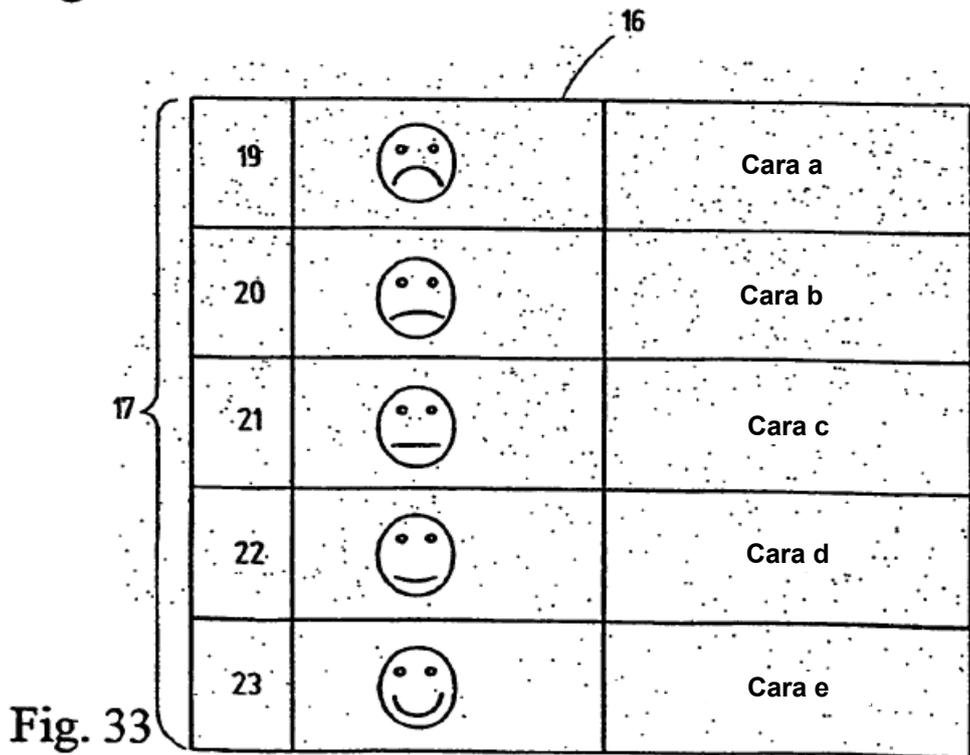
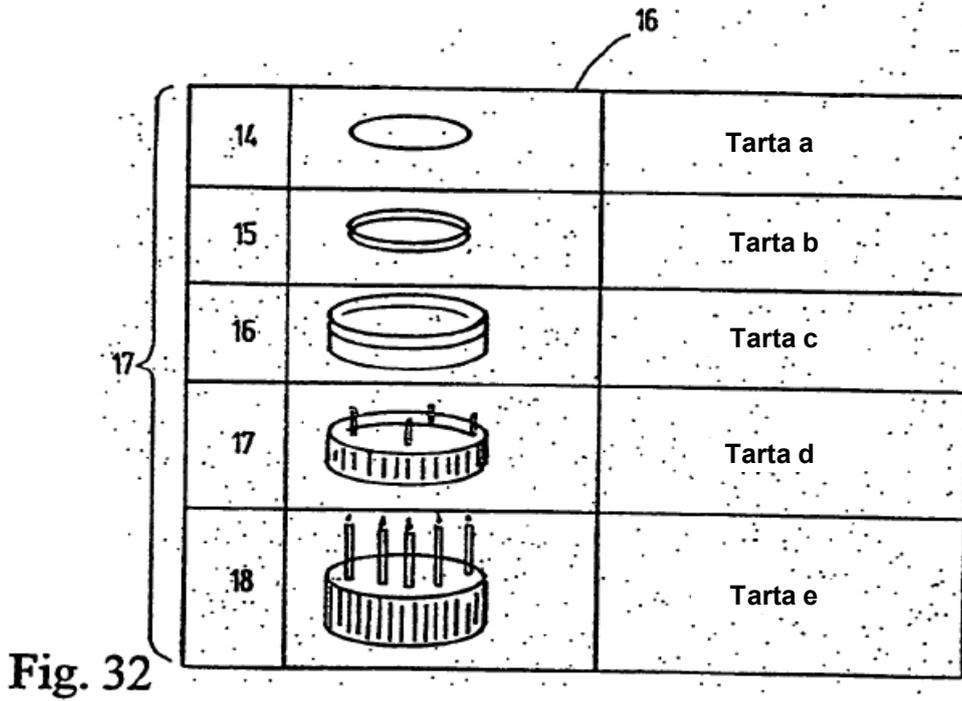
10		Pareja a
11		Pareja b
12		Pareja c
13		Pareja d

Fig. 31



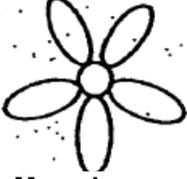
16.

24		Demonio a
25		Demonio b
26		Demonio c
27		Demonio d
28		Demonio e

17

Fig. 34

16

29	 Me quiere	Amor a
30	 No me quiere	Amor b
31	 Me quiere	Amor c
32	 No me quiere	Amor d
33	 Sí me quiere	Amor e

17

Fig. 35

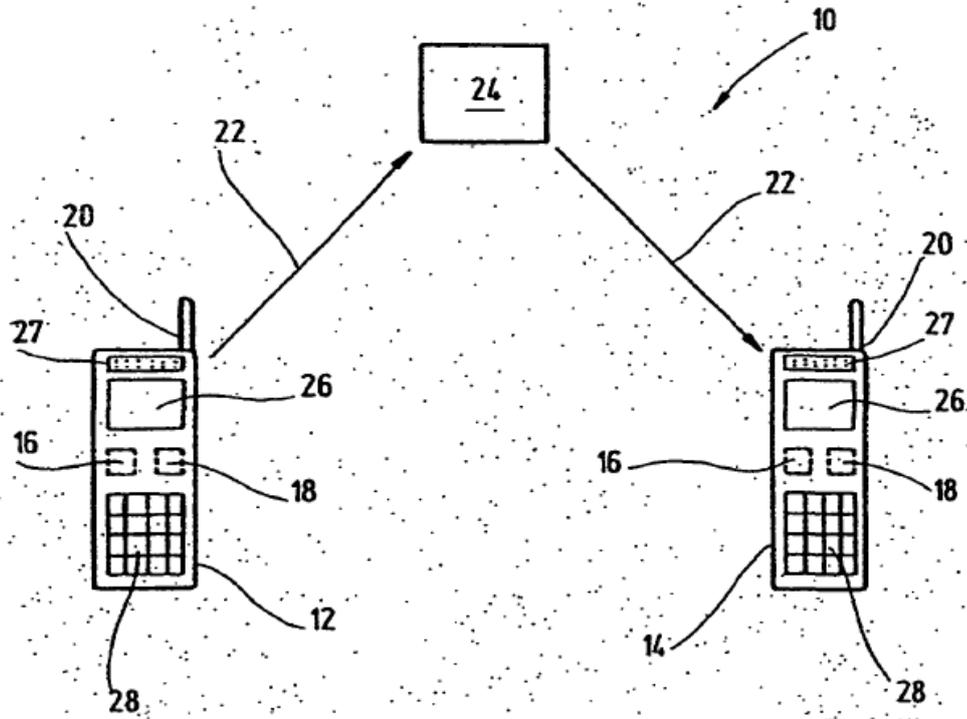


Fig. 36

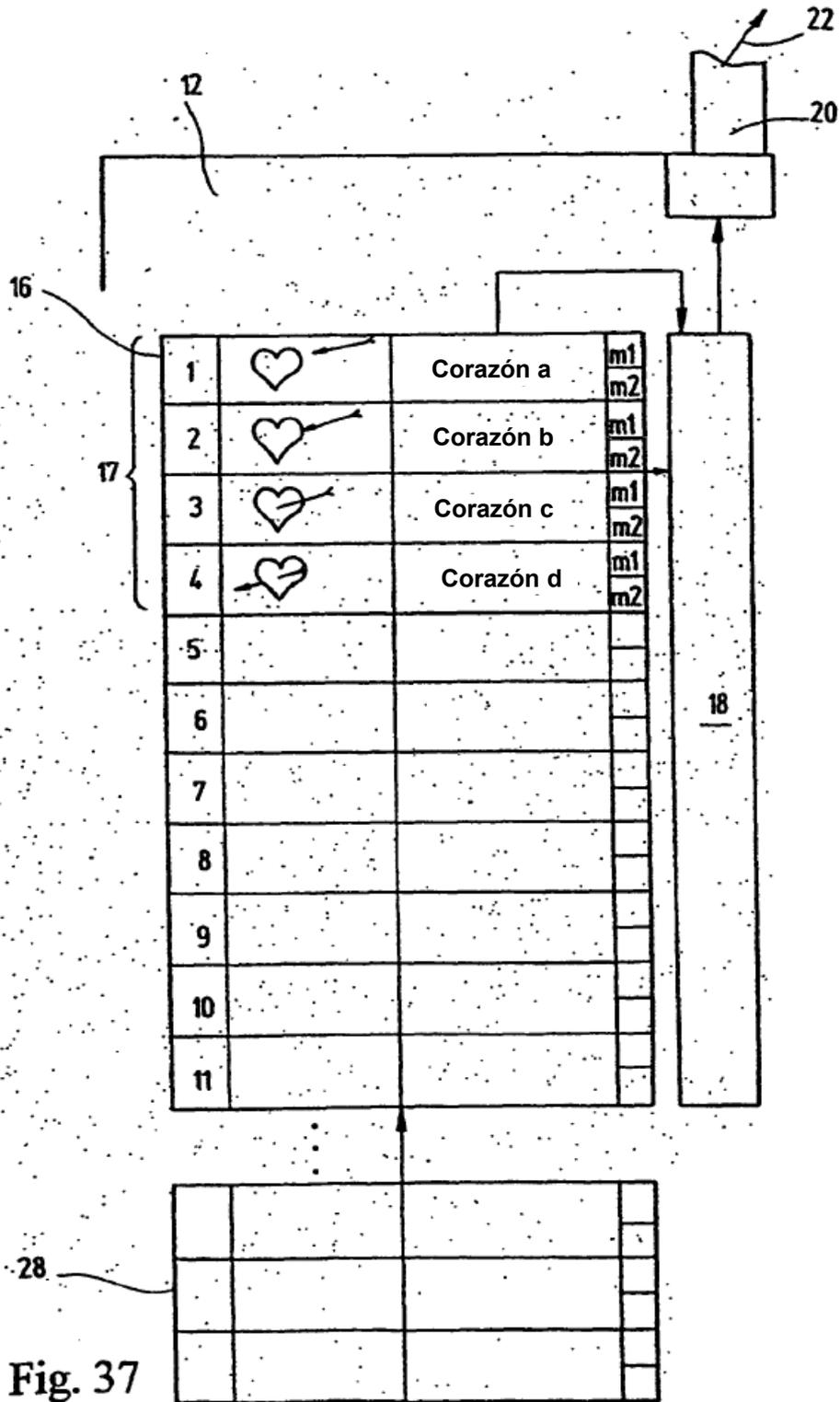


Fig. 37

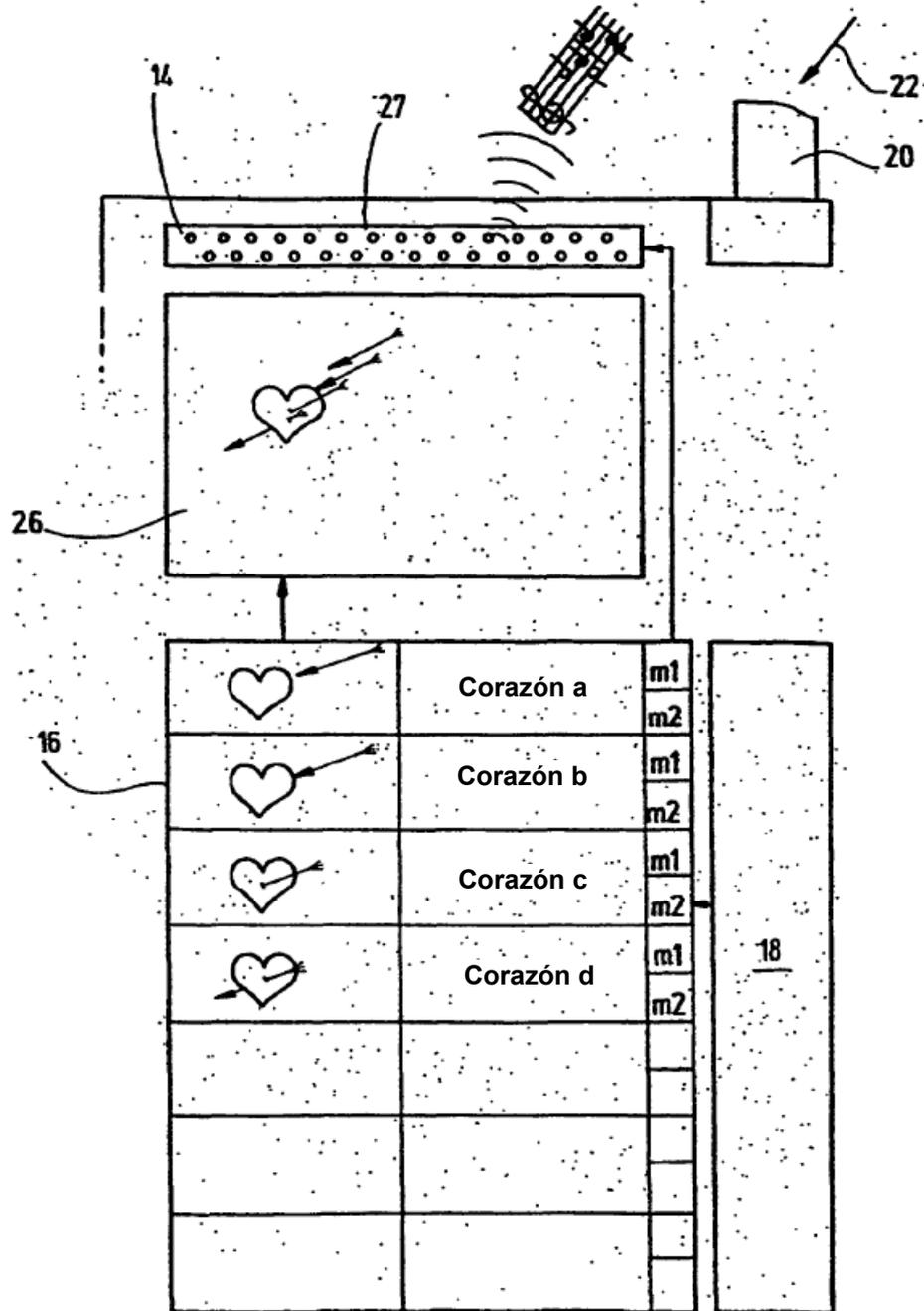
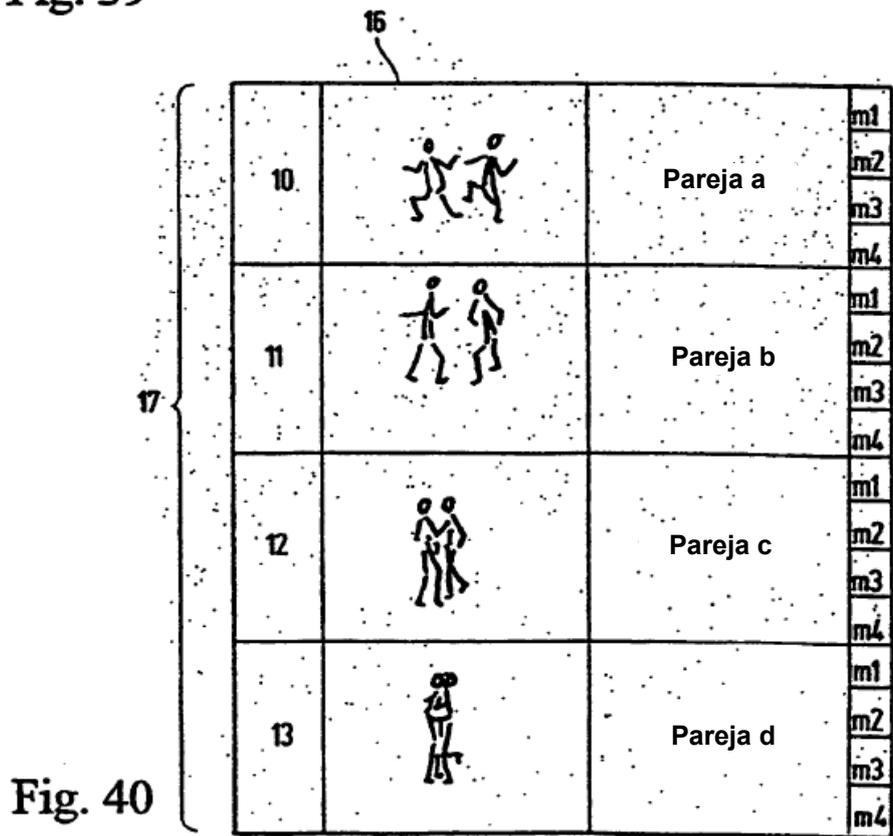
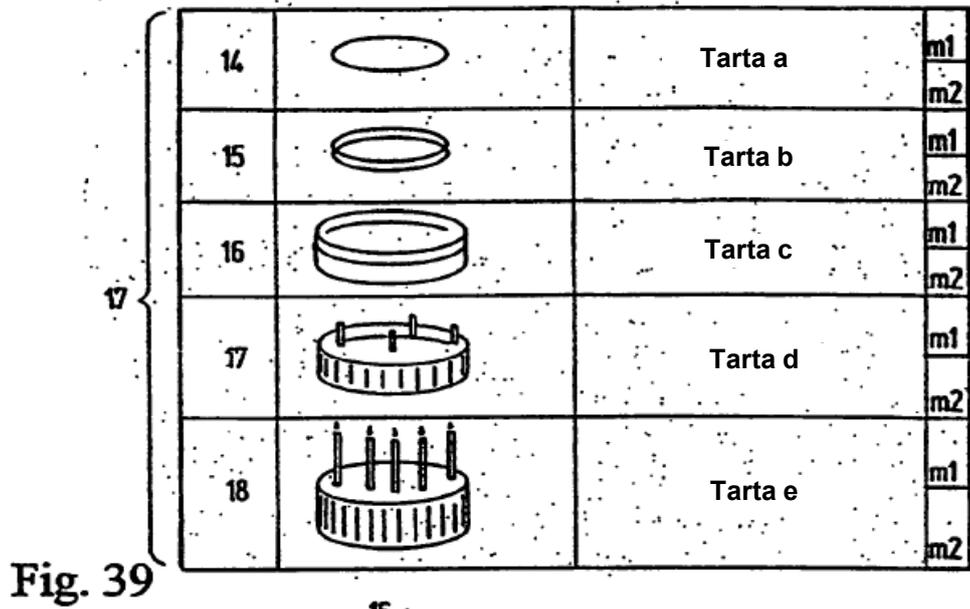


Fig. 38



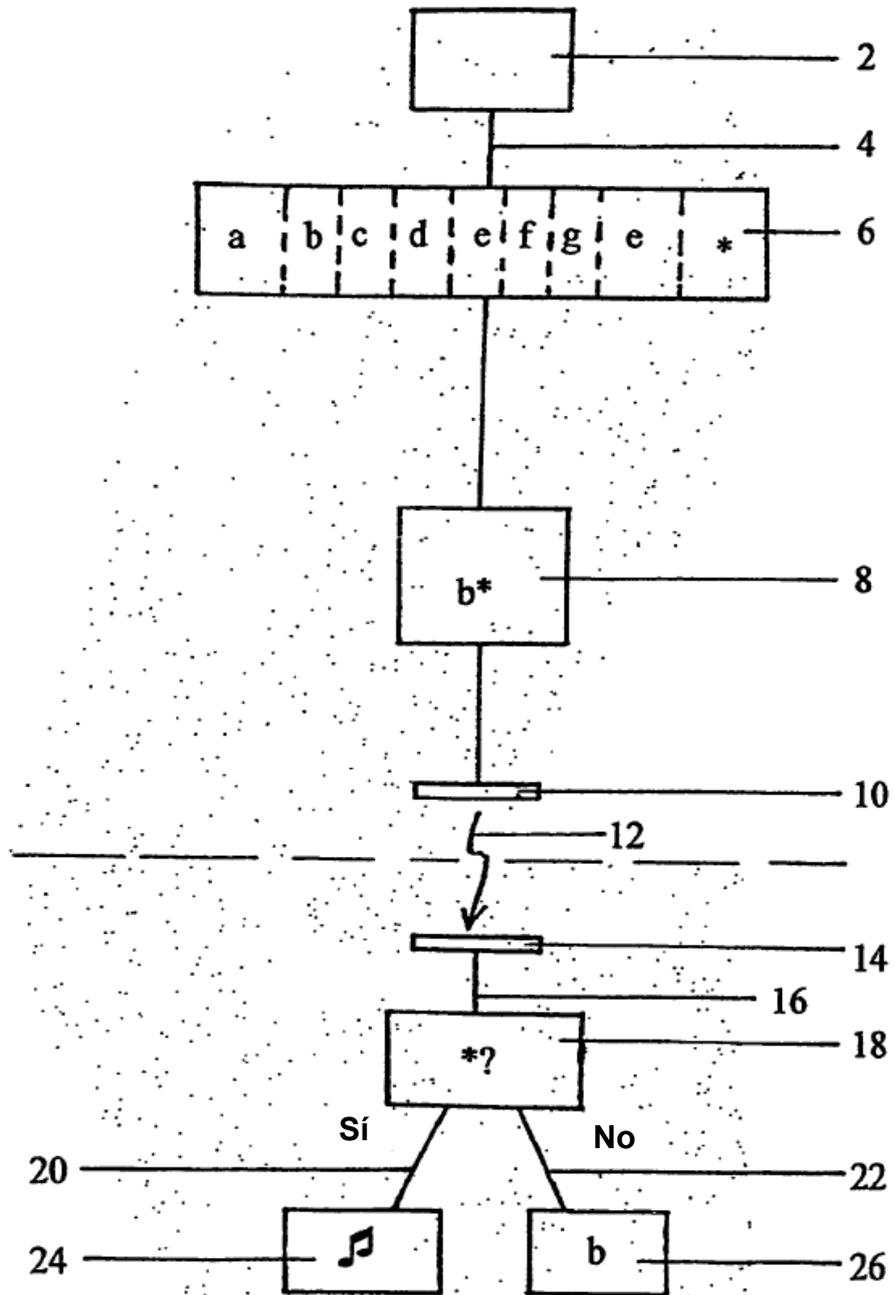


Fig. 41

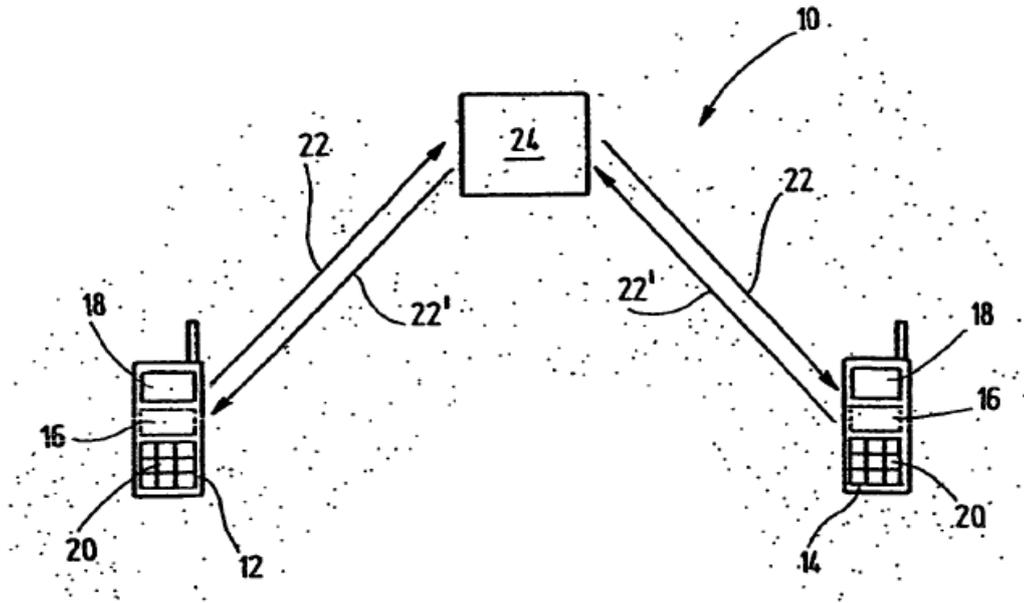


Fig. 42

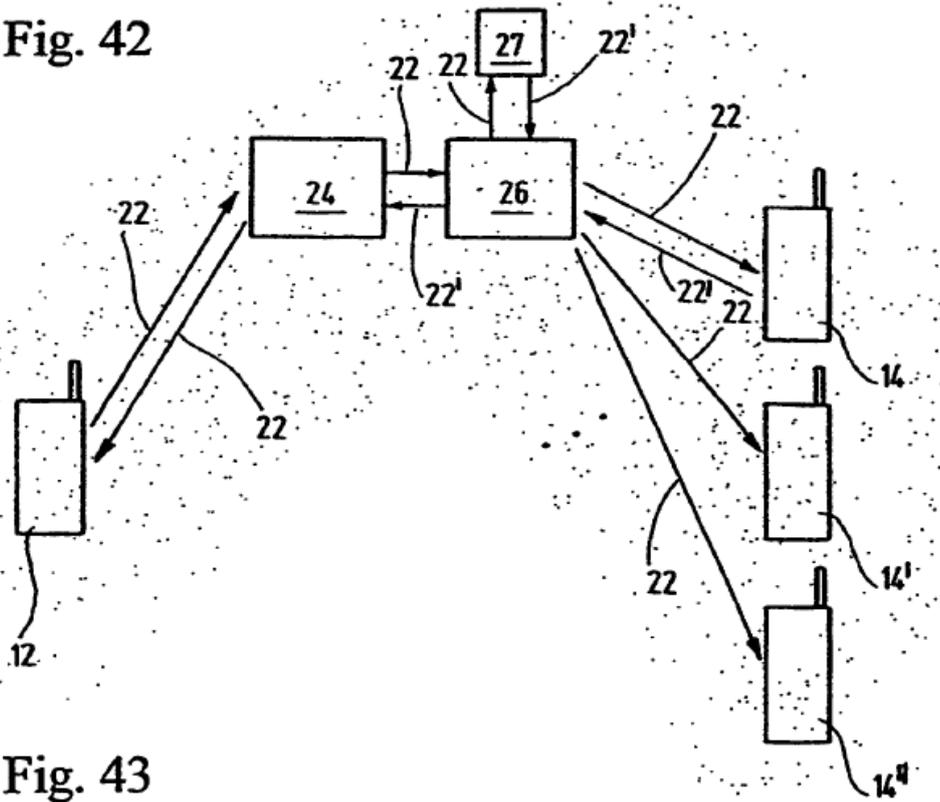


Fig. 43

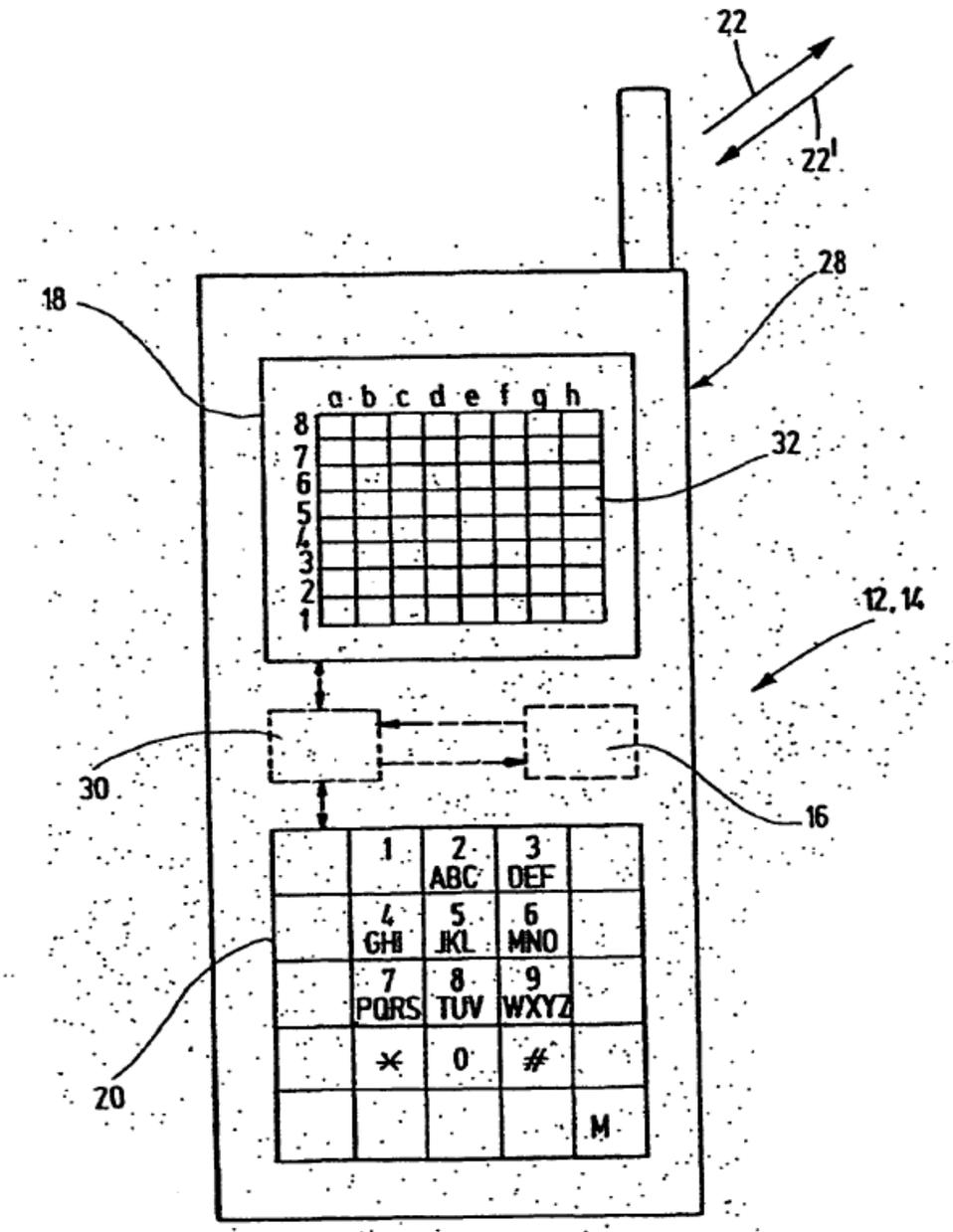


Fig. 44