

19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 782 573**

51 Int. Cl.:

**A63F 13/87** (2014.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **10.04.2014** **E 14164275 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **12.02.2020** **EP 2818215**

54 Título: **Método y sistema para expresar emociones durante el juego**

30 Prioridad:

**26.06.2013 KR 20130073910**  
**17.12.2013 KR 20130156866**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:  
**15.09.2020**

73 Titular/es:

**SMILEGATE ENTERTAINMENT, INC. (100.0%)**  
**5th Floor, Solidspace Bldg., 220, Pangyoyeok-ro,**  
**Bundang-gu**  
**Seongnam-si, Gyeonggi-do, 463-400, KR**

72 Inventor/es:

**LEE, JUN HEE y**  
**KWON, HYUK BIN**

74 Agente/Representante:

**ELZABURU, S.L.P**

**ES 2 782 573 T3**

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

## DESCRIPCIÓN

Método y sistema para expresar emociones durante el juego

### Campo técnico

5 La presente divulgación se refiere a un método y un sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego, y más particularmente, a un método y sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego en el que la selección del tipo de emoción es perceptible intuitivamente para un usuario y la selección de una emoción y la determinación de una escala emocional se hacen simultáneamente mediante un solo gesto de selección, lo cual permite una transmisión de emociones efectiva y rápida en un juego de ritmo rápido y proporciona una respuesta rápida a la expresión de emoción de un oponente.

### 10 Antecedentes

En apoyo de las tecnologías de información y comunicación, los juegos en línea o móviles están ganando popularidad. En general, un juego en línea o móvil puede clasificarse en un juego para un solo jugador diseñado para ser jugado por un solo usuario y un juego multijugador diseñado para ser jugado por al menos dos usuarios al mismo tiempo.

15 En el caso de un juego multijugador, debido a que una pluralidad de usuarios juegan el juego en diferentes lugares, los usuarios no pueden identificar sus caras entre sí y, como resultado, existe la desventaja de que el intercambio de emociones entre los usuarios es difícil.

20 Además, en una situación de juego acelerado, existe el defecto de que transmitir un tipo de emoción y un nivel de emoción al mismo tiempo es difícil. Por ejemplo, la Solicitud de Patente Coreana n.º 2007-0123075 divulga una tecnología para conectar las emociones mutuamente entre los personajes en un juego de rol, pero es incapaz de transmitir un tipo de emoción y un nivel de emoción de un jugador usando un solo gesto del usuario, y por lo tanto no es adecuada en una situación de juego acelerado.

25 El manual del videojuego "Quake" como puede encontrarse aquí: <http://quakeone.com/forums/quake-talk/quake-central/215-quake-1-pdf-manual.html> - muestra un texto basado en sistema de chat en el juego, donde los usuarios pueden expresar sus emociones usando texto o emoticones basados en texto.

El documento US 2009/0 187 860 A1 divulga un menú de control radial para controlar un parámetro entre valores predeterminados mínimos y máximos. El valor se controla mediante el posicionamiento angular del cursor.

30 El documento EP 2 383 027 A2 divulga un aparato de procesamiento de interfaz de usuario que tiene un controlador virtual para evitar la obstrucción de ciertas partes de la pantalla.

El documento US 2003/0 137 515 A1 divulga un aparato para animar a un personaje que habla y se mueve en tiempo real.

El documento US 2009/0 158 167 A1 divulga un método para personalizar un menú de un dispositivo electrónico.

### 35 Compendio

La presente divulgación proporciona un método para expresar una emoción durante el juego que puede determinar y transmitir una emoción del usuario de manera efectiva y dar una respuesta rápida a una expresión de emoción de un oponente en una situación de juego acelerado, y un aparato de control para ello.

### 40 Efecto

45 Según la presente divulgación, los menús de emociones opuestos se muestran simétricamente con respecto a una imagen que representa una emoción del usuario. Posteriormente, un usuario selecciona un menú particular entre la pluralidad de menús de emociones que se muestran simétricamente, y en este caso, se determina un grado de cambio de imagen que representa un tipo de emoción basándose en la distancia entre un punto de selección de menú y un punto central de la imagen.

Por consiguiente, la presente divulgación tiene el efecto de permitir la transmisión efectiva y rápida de emociones en un juego acelerado porque la selección del tipo de emoción es perceptible intuitivamente para el usuario y la selección de una emoción y la determinación de una escala emocional se hacen simultáneamente mediante un solo gesto de selección.

50 Además, la presente divulgación tiene el efecto de permitir una transmisión de emociones efectiva y rápida en un juego de ritmo rápido y de dar una respuesta rápida a una expresión de emoción de un oponente.

### Breve descripción de los dibujos

La FIG. 1 es un diagrama de flujo que ilustra un método para expresar una emoción del usuario durante el juego según un primer modo de realización de la presente divulgación.

5 Las FIGS. 2 a 7 son diagramas que ilustran el método para expresar la emoción durante el juego según el primer modo de realización de la presente divulgación.

La FIG. 8 es un diagrama que ilustra el menú de selección de emociones según el primer modo de realización de la presente divulgación.

10 La FIG. 9 es un diagrama que ilustra un proceso de selección de "enfado" y su escala simultáneamente mediante un gesto de selección (por ejemplo, un toque) a través de la imagen y el menú de selección de emociones de la FIG. 8).

La FIG. 10 es un diagrama de flujo que ilustra un método para expresar una emoción del usuario durante el juego según un segundo modo de realización de la presente divulgación.

Las FIGS. 11 a 14 son diagramas que ilustran el método para expresar la emoción durante el juego según el segundo modo de realización de la presente divulgación.

15 La FIG. 15 es un diagrama de bloques que ilustra un sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego según un modo de realización de la presente divulgación.

### Descripción detallada de las realizaciones

20 En lo sucesivo, se proporcionará una descripción detallada con referencia a los dibujos que se acompañan para permitir que una persona que tenga una habilidad ordinaria en la técnica relacionada con la presente divulgación practique fácilmente los modos de realización de la presente divulgación. En la siguiente descripción, se proporcionan los mismos nombres y los mismos números de referencia a los mismos elementos para la conveniencia de la descripción.

25 Los términos tal como se usan en el presente documento se seleccionan de palabras comunes que se usan actualmente de la manera más amplia posible, pero en un caso particular, algunos de ellos pueden ser seleccionados arbitrariamente por el Solicitante, y en este caso, sus significados se explican específicamente en la descripción correspondiente de la presente divulgación. En consecuencia, la presente divulgación debe entenderse por los significados de las palabras en lugar de los nombres de las palabras.

30 Se entenderá además que los elementos suficientes para los elementos "módulo" y "unidad" utilizados en lo sucesivo solo se dan en consideración de la facilidad para escribir la especificación y pueden usarse indistintamente, y no tienen significados o roles distinguibles entre sí.

La FIG. 1 es un diagrama de flujo que ilustra un método para expresar una emoción del usuario durante el juego según un primer modo de realización de la presente divulgación.

35 Con referencia a la FIG. 1, una imagen que representa una emoción del usuario se activa en una pantalla de un terminal en el que se juega un juego (S110). En la especificación, el juego representa un juego que puede ser jugado por una pluralidad de usuarios que usan un ordenador, un dispositivo móvil y similares.

40 En la presente divulgación, el terminal incluye un ordenador con una pantalla, un dispositivo móvil (un teléfono móvil, una tablet, etc.) y similares, y la activación de la imagen representa permitir la selección de un tipo de emoción y una escala emocional con respecto a la imagen en el terminal basándose en una señal eléctrica generada por un gesto de manipulación del usuario. En consecuencia, a medida que se activa la imagen, se muestran al menos dos menús de emociones con respecto a la imagen activada (S120).

45 En el primer modo de realización de la presente divulgación, los al menos dos menús de emociones tienen la forma de una barra o un gráfico circular y están formados radialmente con respecto a la imagen, y las emociones contrastantes (por ejemplo, "enfado" - "alegría", "entusiasmo" - "aburrimiento") están organizadas simétricamente. De este modo, el usuario puede seleccionar el tipo de emoción de manera más intuitiva.

50 Después de que se muestra el menú de selección de emociones con respecto a la imagen, se realiza una primera selección de un tipo de emoción basándose en una señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones mostrados (S130). Por ejemplo, una señal eléctrica generada por una señal táctil o de clic del ratón puede ser la señal de selección del usuario, y en este caso, la señal de selección del usuario puede generarse en un punto del menú de selección de emociones.

Como se describió anteriormente, el tipo de emoción se selecciona mediante la primera selección, y la presente divulgación permite una segunda selección de una escala emocional basándose en una distancia

entre el punto (es decir, una ubicación en la pantalla donde está la señal de selección del usuario generado) del menú de selección de emociones y la imagen (S140).

5 Es decir, la presente divulgación está diseñada por el inventor para cambiar la escala emocional basándose en la distancia entre la imagen y la ubicación de selección (por ejemplo, una ubicación táctil en el caso de una pantalla táctil o una ubicación final de arrastre). Por ejemplo, cuando se pretende mostrar un gran enfado, puede seleccionarse un mayor enfado tocando o haciendo clic con el ratón en el punto más alejado de la imagen en un menú de enfado.

10 Dado que el tipo de emoción y la escala emocional a transmitir se seleccionan a la vez solo mediante una selección, el método según la presente divulgación es particularmente útil en una situación de juego acelerado.

Posteriormente, la imagen se cambia basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada (S150). En el primer modo de realización de la presente divulgación, la imagen se cambia de tal manera que se determina un tipo de cambio de imagen basándose en el tipo de emoción y se determina un grado de cambio de imagen basándose en la escala emocional.

15 Por ejemplo, cuando el tipo de emoción es "alegría", la imagen (un personaje, una foto) cambia a una expresión sonriente, y cuando una escala de alegría es muy grande, la imagen cambia a una expresión sonriente más brillante. En la presente divulgación, la primera selección y la segunda selección se realizan simultáneamente mediante un gesto de selección del usuario, y como resultado, se logra una transmisión de emociones rápida y efectiva incluso en una situación de juego acelerado.

20 En lo sucesivo, el método para expresar la emoción durante el juego según el primer modo de realización de la presente divulgación se describe con referencia a los dibujos.

Las FIGS. 2 a 7 son diagramas que ilustran el método para expresar la emoción durante el juego según el primer modo de realización de la presente divulgación.

25 Con referencia a la FIG. 2, una imagen 210 se activa en una pantalla de un terminal en el que se juega un juego. Aquí, "activado" representa que un menú de selección de emociones se muestra mediante un gesto de manipulación (por ejemplo, un toque, un clic del ratón) de un usuario. Por ejemplo, en la etapa de activar la imagen que representa la emoción del usuario, la imagen puede ser activada por el usuario moviendo la imagen al centro de la pantalla con un toque o un gesto de arrastre para la imagen.

30 Con referencia a la FIG. 3, a medida que se activa la imagen, se muestra radialmente un menú de selección de emociones 220 con respecto a la imagen en forma de un gráfico circular. Por consiguiente, el menú de selección de emociones está formado por un disco circular en su conjunto, y los menús de selección de emociones respectivos corresponden a fragmentos del disco circular.

35 Mediante una señal de manipulación para seleccionar cualquiera de los fragmentos proporcionados en la pantalla, se selecciona un tipo de emoción correspondiente al fragmento seleccionado, y en el primer modo de realización de la presente divulgación, los tipos opuestos de emociones se organizan simétricamente. De manera diferente, el menú de selección de emociones puede mostrarse en forma de barra, y esto cae dentro del alcance de la presente divulgación siempre que el menú de selección de emociones se muestre a lo largo de la periferia de la imagen al menos con respecto a la imagen.

40 Con referencia a la FIG. 4, cuando se selecciona un menú 221 correspondiente a "alegría" entre el menú de selección de emociones 220 mediante un gesto táctil o de clic del ratón, la imagen (carácter) en el centro del menú de selección de emociones circular en forma de disco 220 cambia a una expresión sonriente.

Con referencia a la FIG. 5, un grado de cambio de la imagen varía basándose en la distancia de un punto de selección final desde la imagen central, y en la FIG. 5, a medida que aumenta la distancia, la imagen cambia a una expresión sonriente de mayor escala.

45 La FIG. 6 ilustra un modo de realización en el que, basándose en un punto distante del menú de selección de emociones, se muestra la información de emoción correspondiente al punto. En este caso, el usuario puede seleccionar efectivamente la información de emoción deseada tocando o haciendo clic en el punto correspondiente de antemano.

50 En la FIG. 7, la imagen cambiada basándose en el tipo y escala seleccionados se transmite a un terminal de juego de otro usuario con el que el usuario está jugando el juego a través de un servidor o similar. De este modo, el usuario puede transmitir el tipo de emoción deseada y escalar a otro usuario rápidamente solo con un gesto de selección (un toque, un arrastre, un clic del ratón).

55 Por ejemplo, si la imagen cambiada no se activa nuevamente, la imagen mantiene el estado cambiado y el usuario puede transmitir su emoción como una imagen arrastrando la imagen y soltándola a un personaje de otro usuario con el que el usuario está jugando juego. De forma alternativa, el usuario puede transmitir la imagen a través de una ventana de chat que aparece durante el juego. Es decir, cae dentro del alcance

de la presente divulgación siempre que al menos la imagen cambiada se transmita al terminal de otro usuario.

La FIG. 8 es un diagrama que ilustra el menú de selección de emociones según el primer modo de realización de la presente divulgación.

5 Con referencia a la FIG. 8, una imagen que cambia basándose en un tipo de menú de selección de emociones y una escala emocional seleccionada basándose en la distancia entre un punto de generación de señal de selección (por ejemplo, un punto de contacto, un punto en el que se suelta el toque después de arrastrar) y un punto central de la imagen se muestran en el centro, y los menús de selección de emociones se muestran radialmente con respecto a la imagen.

10 La FIG. 9 es un diagrama que ilustra un proceso de selección de "enfado" y su escala simultáneamente mediante un gesto de selección (por ejemplo, un toque) a través de la imagen y el menú de selección de emociones de la FIG. 8.

Además, la imagen puede ser una foto, por ejemplo, una foto del usuario y similares. En este caso, la expresión más enfadada puede coincidir con un menú de enfado con respecto a la imagen, y por lo tanto, un grado de cambio de emoción basado en distancias puede seleccionarse efectivamente al hacer automáticamente un cambio de expresión entre una expresión normal y una expresión más enfadada. Como se describió anteriormente, la imagen que cambia basándose en la selección de emociones puede ser cambiada por el usuario.

Anteriormente, se ha descrito el método para expresar la emoción durante el juego según el primer modo de realización de la presente divulgación que puede determinar y transmitir una emoción del usuario de manera efectiva en una situación de juego acelerado, y en lo sucesivo se describirá un método para expresar una emoción durante el juego según un segundo modo de realización de la presente divulgación en el que un usuario puede dar una respuesta rápida a una expresión de emoción de un oponente.

La FIG. 10 es un diagrama de flujo que ilustra un método para expresar una emoción del usuario durante el juego según un segundo modo de realización de la presente divulgación.

Con referencia a la FIG. 10, el método para expresar la emoción del usuario durante el juego según el segundo modo de realización de la presente divulgación incluye recibir una imagen de emoción del oponente (S210), mostrar la imagen de emoción del oponente (S220), seleccionar una respuesta a la imagen de emoción del oponente (S230), mostrar un menú de selección de emociones (S240), realizar una primera selección de un tipo de emoción (S250), realizar una segunda selección de una escala emocional (S260), cambiar una imagen de emoción de respuesta basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada (S270), y transmitir la imagen de emoción de respuesta cambiada (S280).

Primero, una imagen de emoción del oponente 310 generada en un terminal del oponente se recibe a través de un servidor (S210). Aquí, la imagen de emoción del oponente 310 corresponde a una imagen que representa una emoción seleccionada por un oponente, y puede ser una imagen generada por el oponente a través de un menú de selección de emociones según el primer modo de realización de la presente divulgación descrita anteriormente. Además, la imagen de emoción del oponente 310 puede incluir una imagen de emoción generada según el primer modo de realización de la presente divulgación e imágenes generadas por diversos métodos para expresar también una emoción del usuario.

Además, no solo la imagen de emoción del oponente 310 sino también la información de identificación del oponente y la información de emoción que incluye un tipo de emoción y una escala emocional de la imagen de emoción del oponente 310 pueden recibirse adicionalmente desde el terminal del oponente.

Además, la imagen de emoción del oponente 310 se muestra en una pantalla de un terminal (S220). La imagen de emoción del oponente 310 recibida puede emitirse en una ubicación que permite al usuario percibir fácilmente una emoción del oponente, por ejemplo, en una ventana de chat o un personaje del oponente. Además, la imagen de emoción del oponente 310 puede mostrarse agregando varios efectos de imagen, tales como ampliación, un cambio de color y parpadeo, a la imagen de emoción del oponente 310.

Además, la presente divulgación puede mostrar la imagen de emoción del oponente 310 en el menú de selección de emociones 220. En este caso, un tipo de emoción y una escala emocional de la imagen de emoción del oponente 310 se reconocen usando la información de emoción recibida. Además, la imagen de emoción del oponente 310 se muestra en una ubicación del menú de selección de emociones 220 correspondiente al tipo de emoción y la escala emocional de la imagen de emoción del oponente 310. Además, la presente divulgación puede reconocer el tipo de emoción y la escala emocional de la imagen de emoción del oponente 310 a través del autoanálisis de la imagen de emoción del oponente 310.

Además, la imagen de emoción del oponente 310 puede mostrarse agregando información de identificación del oponente a la imagen de emoción del oponente 310. Su descripción detallada se proporcionará con referencia a la FIG. 12.

5 Además, se selecciona una respuesta a la imagen de emoción del oponente 310 basándose en una señal de respuesta del usuario (S230). Por ejemplo, una señal eléctrica generada por una señal táctil o de clic del ratón puede ser una señal de respuesta del usuario, y en este caso, la señal de respuesta del usuario puede generarse en un punto de la imagen de emoción del oponente 310.

Es decir, el usuario responde a la expresión de emoción del oponente introduciendo una señal de clic o toque en la imagen de emoción del oponente que se muestra 310.

10 Cuando se realiza la respuesta a la imagen de emoción del oponente 310, se muestra el menú de selección de emociones 220 que incluye al menos dos menús de emociones con respecto a la imagen de emoción del oponente 310 (S240).

15 Como se describió anteriormente en el primer modo de realización de la presente divulgación, los al menos dos menús de emociones están formados radialmente con respecto a la imagen de emoción del oponente 310 en forma de barra o gráfico circular, y emociones contrastantes (por ejemplo, "enfado" - "alegría", "emoción" - "aburrimiento") están simétricamente organizadas.

20 Además, se realiza una primera selección de un tipo de emoción basándose en una señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones mostrados (S250), y se realiza una segunda selección de una escala emocional (S260). Además, se genera una imagen de emoción de respuesta 320 basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada (S270).

Un método para generar la imagen de emoción de respuesta 320 en S260 a S270 es el mismo que el primer modo de realización de la presente divulgación.

25 Es decir, después de que se muestre el menú de selección de emociones 220 con respecto a la imagen de emoción del oponente 310, la primera selección del tipo de emoción se realiza basándose en la señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones mostrados (S250), y la segunda selección de la escala emocional se realiza basándose a una distancia entre un punto del menú de selección de emociones 220 donde se genera la señal de selección de usuario (es decir, una ubicación en la pantalla donde se genera la señal de selección de usuario) y la imagen de emoción del oponente 310 (S260).

30 Posteriormente, la imagen de emoción de respuesta 320 se genera basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada (S270). Primero, la imagen de emoción del oponente 310 cambia basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada. La imagen se cambia de tal manera que se determina un tipo de cambio de imagen basándose en el tipo de emoción y se determina un grado de cambio de imagen basándose en la escala emocional. La imagen de emoción del oponente cambiada 310 se genera en la imagen de emoción de respuesta 320.

40 Además, la imagen de emoción de respuesta generada 320 se transmite al terminal del oponente a través del servidor (S280). Al transmitir la imagen de emoción de respuesta 320 al terminal del oponente, el usuario responde a la expresión de emoción del oponente.

En consecuencia, el usuario puede dar una respuesta rápida y eficiente a la expresión de emoción del oponente a través del menú de selección de emociones 220 incluso en una situación de juego acelerado.

A continuación, el método para expresar la emoción durante el juego según el segundo modo de realización de la presente divulgación se describe en detalle con referencia a los dibujos.

45 Las FIGS. 11 a 14 son diagramas que ilustran el método para expresar la emoción durante el juego según el segundo modo de realización de la presente divulgación.

50 Con referencia a la FIG. 11, (a) ilustra que la imagen de emoción del oponente 310 se envía a la pantalla del terminal. La imagen de emoción del oponente 310 recibida desde el terminal del oponente se emite en una ubicación en la pantalla que permite al usuario percibir fácilmente la emoción del oponente, por ejemplo, en una ventana de chat o un personaje del oponente, junto con información de identificación del oponente (oponente A). Como se describió anteriormente, la imagen de emoción del oponente 310 puede mostrarse agregando varios efectos de imagen, tales como ampliación, un cambio de color y parpadeo, a la imagen de emoción del oponente 310.

55 Cuando el usuario introduce una señal de respuesta haciendo clic o tocando la imagen de emoción del oponente 310, el menú de selección de emociones 220 se muestra con respecto a la imagen de emoción del oponente 310 como se muestra en (b).

En el menú de selección de emociones 220, el usuario realiza una primera selección de un tipo de emoción y una segunda selección de una escala emocional. El usuario selecciona una emoción para proporcionar una respuesta al oponente, entre el menú de selección de emociones 220 mostrado con respecto a la imagen de emoción del oponente 310. En (b) de la FIG. 11, se ilustra la selección del tipo de emoción y la escala emocional de "temor" por parte del usuario.

5

Además, la imagen de emoción de respuesta 320 se genera basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada.

La FIG. 12 ilustra que la imagen de emoción del oponente 310 se muestra en el menú de selección de emociones 220. En el segundo modo de realización de la presente divulgación, la imagen de emoción del oponente 310 recibida desde el terminal del oponente puede mostrarse en el menú de selección de emociones 220 emitido previamente.

10

Como se describió anteriormente, no solo la imagen de emoción del oponente 310 sino también la información de identificación y la información de la emoción pueden recibirse desde el terminal del oponente. En consecuencia, utilizando la información de emoción recibida, puede reconocerse un tipo de emoción y una escala emocional de la imagen de emoción del oponente 310, y la imagen de emoción del oponente 310 puede mostrarse en una ubicación del menú de selección de emociones 220 correspondiente al tipo de emoción y la escala emocional.

15

En (a), se ilustra la imagen de emoción del oponente 310 del "opponente A" mostrada en el menú de selección de emociones 220 tras el recibo. Además, como se muestra en el dibujo, la imagen de emoción del oponente 310 puede enviarse junto con información de identificación del oponente.

20

El usuario puede responder a la expresión de emoción del oponente seleccionando la imagen de emoción del oponente 310 que se muestra en el menú de selección de emociones 220. Es decir, después de que el usuario haga una selección haciendo clic o tocando la imagen de emoción del oponente 310, el usuario realiza una primera selección de un tipo de emoción y una segunda selección de una escala emocional entre el menú de selección de emociones 220. Por lo tanto, la imagen de emoción de respuesta se genera basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada.

25

En (b), se ilustra al usuario que responde a la expresión de emoción del "opponente A" arrastrando y soltando la imagen de emoción del oponente 310 del "opponente A" a una ubicación de "temor". Además, como se muestra en (b), el usuario puede seleccionar el tipo de emoción y la escala emocional mediante la introducción de varias señales de usuario que incluyen arrastrar y soltar, así como un clic o un toque.

30

Según el segundo modo de realización de la presente divulgación, una pluralidad de imágenes de emoción del oponente 310 puede emitirse en un menú de selección de emociones 220, y puede hacerse una respuesta a cada una de las imágenes de emoción del oponente 310 en el menú de selección de emociones único 220. Como resultado, existe un efecto de responder a las expresiones de emoción de una pluralidad de oponentes de manera más rápida y efectiva.

35

La FIG. 13 ilustra un mensaje de emoción de respuesta 320 basado en tres escalas emocionales para un tipo de emoción "alegría".

La presente divulgación puede generar el mensaje de emoción de respuesta 320, así como la imagen de emoción de respuesta 310, basándose en el tipo de emoción y la escala emocional seleccionada por el usuario. El mensaje de emoción de respuesta 320 es un mensaje correspondiente al tipo de emoción y la escala emocional seleccionada por el usuario a través del menú de selección de emociones 220.

40

Cuando se genera la imagen de emoción de respuesta 310, se selecciona un mensaje correspondiente al tipo de emoción y la escala emocional seleccionados por el usuario entre el mensaje de emoción de respuesta preestablecido 320 y se transmite al oponente.

45

Es decir, un mensaje correspondiente a cada tipo de emoción y cada escala emocional puede preestablecerse para el mensaje de emoción de respuesta 320. En el dibujo, puede verse que el mensaje de emoción de respuesta 320 se preestablece basándose en tres escalas emocionales para un tipo de emoción "alegría". Además, el mensaje de emoción de respuesta 320 puede establecerse recibiendo una entrada de un mensaje correspondiente a cada tipo de emoción y cada escala emocional del usuario.

50

En consecuencia, la presente divulgación tiene el efecto de transmitir una emoción del usuario de forma rápida y efectiva durante un juego que no soporta la salida de una imagen de emoción o en un terminal del oponente.

La FIG. 14 ilustra el menú de selección de emociones 220 cambiando en un tamaño de un menú de emociones.

55

La presente divulgación puede cambiar el tamaño de un menú de emociones para una emoción basándose en la frecuencia con la que la emoción correspondiente se transmite o recibe de un oponente. Es decir, para

una emoción cuya transmisión mutua ocurre con frecuencia, puede aumentar un tamaño de un menú de emociones de la emoción correspondiente, y para una emoción cuya transmisión mutua rara vez tiene lugar, puede reducirse un tamaño de un menú de emociones de la emoción correspondiente.

5 Describiendo con referencia al dibujo, (a) ilustra el menú de selección de emociones 220 para el "oponente A", y (b) ilustra el menú de selección de emociones 220 para el "oponente B". Es decir, (a) ilustra el menú de selección de emociones 220 para la imagen de emoción del oponente 310 recibida en un terminal de "oponente A", y (b) ilustra el menú de selección de emociones 220 para la imagen de emoción del oponente 310 recibida en un terminal de "oponente B".

10 En el dibujo, puede verse que el menú de selección de emociones 220 del "oponente A" tiene menús de emociones "alegría" y "placer" de gran tamaño. Esto implica la transmisión frecuente de emociones "alegría" y "placer" entre el usuario y el "oponente A".

De manera similar, puede verse que el menú de selección de emociones 220 del "oponente B" tiene menús de emociones "temor" y "tristeza" de gran tamaño. Esto implica la transmisión frecuente de emociones "temor" y "tristeza" entre el usuario y el "oponente B".

15 En consecuencia, el terminal reconoce la frecuencia de una emoción transmitida y recibida entre el usuario y el oponente analizando la emoción. Además, el menú de selección de emociones 220 para el oponente correspondiente se genera aumentando el tamaño de un menú de emociones correspondiente a una emoción de alta frecuencia y reduciendo el tamaño de un menú de emociones correspondiente a una emoción de baja frecuencia.

20 En consecuencia, la presente divulgación tiene el efecto de dar una respuesta a una expresión de emoción de un oponente más eficientemente al generar el menú de selección de emociones 220 de manera diferente basándose en los oponentes.

25 La presente divulgación puede proporcionar un sistema para implementar el método mencionado anteriormente para expresar la emoción durante el juego y un terminal de juego (un teléfono móvil y similares) utilizado en el mismo.

La FIG. 15 es un diagrama de bloques que ilustra un sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego según un modo de realización de la presente divulgación.

30 Con referencia a la FIG. 15, el sistema incluye un terminal 10 equipado con una pantalla para mostrar una imagen que representa una emoción del usuario, y un servidor 20 para transmitir información de la imagen mostrada en el terminal 10 a un terminal de un oponente. En los modos de realización de la presente divulgación, el terminal 10 puede corresponder a un ordenador o un dispositivo móvil tal como un teléfono móvil, una tablet y similares, y la transmisión del servidor puede basarse en un esquema de comunicación por cable o inalámbrico.

35 Aquí, el terminal 10 incluye una unidad de visualización de menú de emociones 11 para mostrar al menos dos menús de emociones con respecto a la imagen proporcionada en la pantalla, una unidad de selección de tipo de emoción 13 para seleccionar un tipo de emoción basándose en una señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones, una unidad de selección de escala emocional 15 para seleccionar una escala emocional basándose en una distancia entre una ubicación en la pantalla donde se genera la señal de selección de usuario y la imagen, y una unidad de cambio de imagen 17 para  
40 cambiar la imagen proporcionada en la pantalla basándose en el tipo de emoción y la escala emocional seleccionados.

45 La unidad de visualización del menú de emociones 11 provista en el terminal muestra el menú de emociones radialmente con respecto a la imagen en forma de barra o un fragmento, y organiza simétricamente tipos de emoción opuestos. El tipo de emoción puede identificarse más intuitivamente organizando simétricamente emociones opuestas, por ejemplo, "sorpresa" - "anticipación" y "placer" - "tristeza", como se muestra en la FIG. 8.

50 En los modos de realización de la presente divulgación, la pantalla puede ser una pantalla táctil, y la señal de selección del usuario puede ser una señal táctil en la pantalla del terminal. Además, la imagen puede ser un personaje o una foto, y en el caso de una foto, una foto que coincida con el menú de selección de emociones puede cambiar automáticamente basándose en una ubicación de selección como se describió anteriormente.

55 Además, el terminal 10 del sistema para expresar la emoción durante el juego según el modo de realización de la presente divulgación puede incluir además una unidad transmisora 19 para transmitir información de la imagen cambiada por la unidad de cambio de imagen 17 a un terminal del oponente 20 a través del servidor.

Además, el terminal 10 puede incluir además una unidad receptora 12 y una unidad de visualización de emociones del oponente 14.

La unidad receptora 12 recibe la imagen de emoción del oponente 310 transmitida desde el terminal 20 del oponente. Además, la unidad receptora 12 puede recibir además información de identificación e información de emoción del oponente desde el terminal 20 del oponente.

5 La unidad de visualización de emociones del oponente 14 emite, a la pantalla, la imagen de emoción del oponente 310 transmitida desde el terminal del oponente 20. La unidad de visualización de emociones del oponente 14 emite la imagen de emoción del oponente 310 en una ventana de chat o un personaje, y puede permitir al usuario percibir intuitivamente una expresión de emoción del oponente al emitir información de identificación del oponente conjuntamente.

10 Además, la unidad de visualización del menú de emociones 11 emite el menú de selección de emociones 220 mostrando el menú de emociones radialmente con respecto a la imagen de emoción del oponente 310 en forma de una barra o un fragmento.

15 La presente divulgación descrita anteriormente puede ejecutarse como instrucciones de programa para su implementación, y el medio de grabación legible por ordenador para grabar las instrucciones del programa incluye, por ejemplo, memoria de solo lectura (ROM), memoria de acceso aleatorio (RAM), discos CD ROM, cinta magnética, disquetes, dispositivos de almacenamiento de medios ópticos y similares.

20 El medio de grabación legible por ordenador para grabar el programa descrito anteriormente también puede distribuirse a través de sistemas informáticos acoplados a la red de modo que el código legible por ordenador se almacene y ejecute de manera distribuida. En este caso, al menos un ordenador entre una pluralidad de ordenadores distribuidos puede ejecutar una parte de las funciones descritas anteriormente y transmitir el resultado de la ejecución a al menos uno de los otros ordenadores distribuidos, y el ordenador que recibe el resultado también puede ejecutar una parte de las funciones descritas anteriormente y proporcionar el resultado a los otros ordenadores distribuidos.

25 Debe entenderse que el medio de grabación legible por ordenador para grabar una aplicación como el programa para llevar a cabo el método para expresar una emoción durante el juego según los modos de realización de la presente divulgación incluye un ordenador personal (PC) general como un ordenador de escritorio o un ordenador portátil y un terminal móvil, como un teléfono inteligente, una tablet, un asistente digital personal (PDA) y un terminal de comunicación móvil, y abarca todo tipo de dispositivos informáticos.

30 Aunque la descripción anterior muestra que todos los componentes que constituyen los modos de realización de la presente divulgación se combinan en uno o funcionan en asociación con la misma, la presente divulgación no está limitada por los modos de realización a modo de ejemplo. Es decir, dentro del alcance de la presente divulgación, todos los componentes pueden combinarse selectivamente en al menos uno y funcionar en asociación con la misma. Además, aunque todos los componentes pueden implementarse respectivamente como un hardware independiente, algunos o todos los componentes pueden implementarse como un programa informático que tiene un módulo de programa que realiza algunas o todas las funciones combinadas en uno o una pluralidad de hardware. Además, los códigos o segmentos de código que comprenden el programa informático pueden ser inferidos fácilmente por un experto en la técnica relacionado con la presente divulgación. El programa informático se almacena en un medio legible por ordenador y es leído y ejecutado por el ordenador para que se puedan implementar los modos de realización de la presente divulgación. Los medios legibles por ordenador pueden incluir medios de grabación magnéticos, medios de grabación ópticos y similares.

45 Se entenderá además que, a menos que se indique lo contrario, el término "que comprende", "que incluye" o "que tiene", como se mencionó anteriormente, especifica la presencia de un componente correspondiente, pero no excluye la presencia o adición de uno o más componentes. A menos que se defina lo contrario, todos los términos (incluidos los términos técnicos y científicos) utilizados en el presente documento tienen el mismo significado que comúnmente entiende un experto en la técnica al que pertenece este concepto inventivo. Se entenderá además que los términos, como los definidos en los diccionarios de uso común, deben interpretarse como que tienen un significado que sea coherente con su significado en el contexto de la técnica relevante y/o la presente especificación y no se interpretarán en un sentido idealizado o demasiado formal a menos que así se defina expresamente en el presente documento.

50

**REIVINDICACIONES**

1. Un método para expresar la emoción de un usuario durante el juego, con el método que comprende:
- mostrar una imagen de emoción (310) recibida de un terminal del oponente (20) en una pantalla de un terminal (10) en el que se juega un juego;
- 5       mostrar un menú de selección de emociones (220) con respecto a la imagen de emoción mostrada (310), en el que el menú de selección de emociones (220) incluye al menos dos menús de emociones, en el que cada menú de emociones representa un tipo de emoción y de cada menú de emociones es seleccionable una escala emocional, en el que el menú de emociones se muestra radialmente con respecto a la imagen de emoción (310) en forma de barra, y los tipos opuestos de emociones están organizados simétricamente, en el que un tamaño de visualización del menú de emociones cambia basándose en la frecuencia de las transmisiones de emoción con el oponente;
- 10       hacer una primera selección de un tipo de emoción basándose en una señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones mostrados;
- 15       hacer una segunda selección de una escala emocional basándose en la distancia entre una ubicación en la pantalla donde se genera la señal de selección del usuario y la imagen de emoción;
- cambiar la imagen de emoción basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada; y
- generar la imagen de emoción cambiada en una imagen de emoción de respuesta (320) y transmitir la imagen de emoción de respuesta (320) al terminal del oponente (20).
- 20    2. El método para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 1, que comprende además:
- recibir, desde el terminal del oponente (20), información de emoción que incluye un tipo de emoción y una escala emocional de la imagen emocional (310),
- 25       en el que la imagen de emoción (310) se muestra en un punto correspondiente del menú de emociones basándose en la información de emoción.
3. El método para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 2, en el que dicha selección del tipo de emoción y la escala emocional comprende seleccionar el tipo de emoción y la escala emocional basándose en una ubicación del punto del menú de emociones en la que la imagen de emoción (310) que se muestra en el menú de emociones se arrastra y suelta.
- 30    4. El método para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 1, que comprende además:
- preestablecer un mensaje de emoción de respuesta correspondiente al tipo de emoción y la escala emocional; y
- 35       seleccionar el mensaje de emoción de respuesta basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada, y transmitir el mensaje de emoción de respuesta al terminal del oponente (20).
5. Un medio de grabación legible por ordenador que comprende una instrucción de programa para implementar el método para expresar la emoción del usuario durante el juego, definido en cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4.
- 40    6. Un sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego, con el sistema que comprende:
- un terminal (10) en el que se juega un juego y que tiene una pantalla para mostrar una imagen que representa una emoción del usuario; y
- un servidor para transmitir información de la imagen mostrada en el terminal (10) a un terminal (20) de un oponente,
- 45       en el que el terminal (10, 20) comprende,
- una unidad receptora (12) para recibir una imagen de emoción (310) del oponente desde el terminal externo del oponente (20) a través del servidor;
- una unidad de visualización de imágenes de emoción para mostrar la imagen de emoción en la pantalla;

- 5 una unidad de visualización del menú de emociones (11) para mostrar un menú de selección de emociones (220) con respecto a la imagen de emoción mostrada provista en la pantalla, en el que el menú de selección de emociones (220) incluye al menos dos menús de emociones, en el que cada menú de emociones representa un tipo de emoción y de cada menú de emociones puede seleccionarse una escala emocional, en el que la unidad de visualización del menú de emociones (11) muestra un menú de emociones de una forma de barra radialmente con respecto a la imagen de emoción, y organiza simétricamente tipos opuestos de emociones, en el que la unidad de visualización del menú de emociones (11) cambia el tamaño de visualización del menú de emociones basándose en la frecuencia de las transmisiones de emociones con el oponente;
- 10 una unidad de selección de tipo de emoción (13) para seleccionar un tipo de emoción basándose en una señal de selección de usuario para cualquiera de los al menos dos menús de emociones;
- una unidad de selección de escala emocional (15) para seleccionar una escala emocional basándose en una distancia entre una ubicación en la pantalla donde se genera la señal de selección de usuario y la imagen de emoción;
- 15 una unidad de cambio de imagen (17) para cambiar la imagen de emoción proporcionada en la pantalla basándose en el tipo de emoción y la escala emocional seleccionados; y
- una unidad transmisora (19) para generar la imagen de emoción cambiada en una imagen de emoción de respuesta (320) y transmitir la imagen de emoción de respuesta (320) al terminal del oponente (20) a través del servidor.
- 20 7. El sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 6, en el que la unidad receptora (12) recibe además, desde el terminal del oponente (20), información de la emoción que incluye un tipo de emoción y una escala emocional de la imagen de emoción, y
- la unidad de visualización de imagen de emoción (11) muestra la imagen de emoción en un punto correspondiente del menú de emociones basándose en la información de emoción.
- 25 8. El sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 7, en el que la unidad de selección de tipo de emoción (13) y la unidad de selección de escala emocional (15) seleccionan el tipo de emoción y la escala emocional basándose en una ubicación del punto del menú de emociones al que se arrastra y suelta la imagen de emoción que se muestra en el menú de emociones.
- 30 9. El sistema para expresar una emoción del usuario durante el juego según la reivindicación 6, en el que la unidad transmisora (19) selecciona un mensaje de emoción de respuesta preestablecido basándose en el primer tipo de emoción seleccionado y la segunda escala emocional seleccionada, y transmite el mensaje de emoción de respuesta al terminal del oponente (20).
10. Un terminal (10, 20) utilizado en el sistema para expresar la emoción del usuario durante el juego, definida en cualquiera de las reivindicaciones 6 a 9.
- 35 11. El terminal (10, 20) utilizado en el sistema para expresar la emoción del usuario según la reivindicación 10, en el que el terminal (10, 20) es un ordenador o un dispositivo móvil.

FIG.1

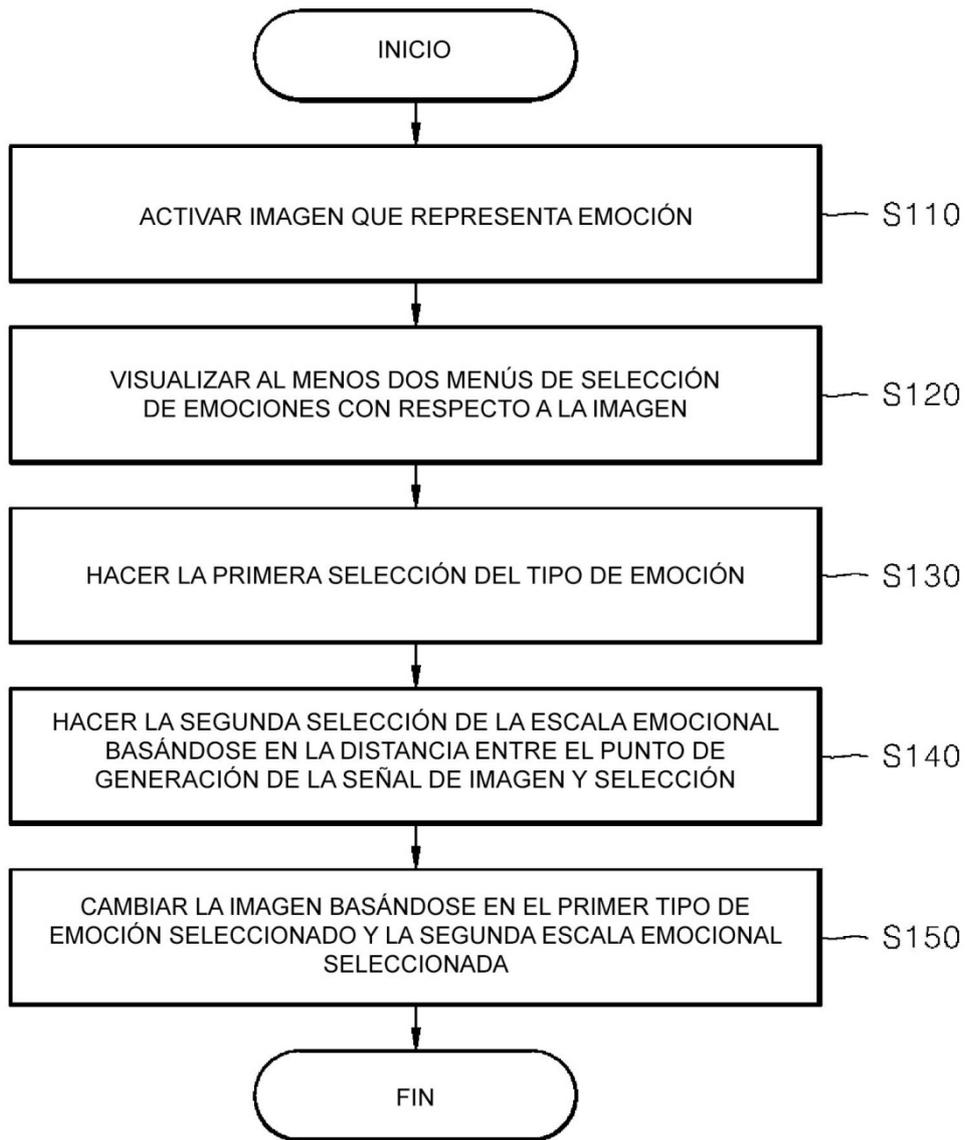


FIG.2

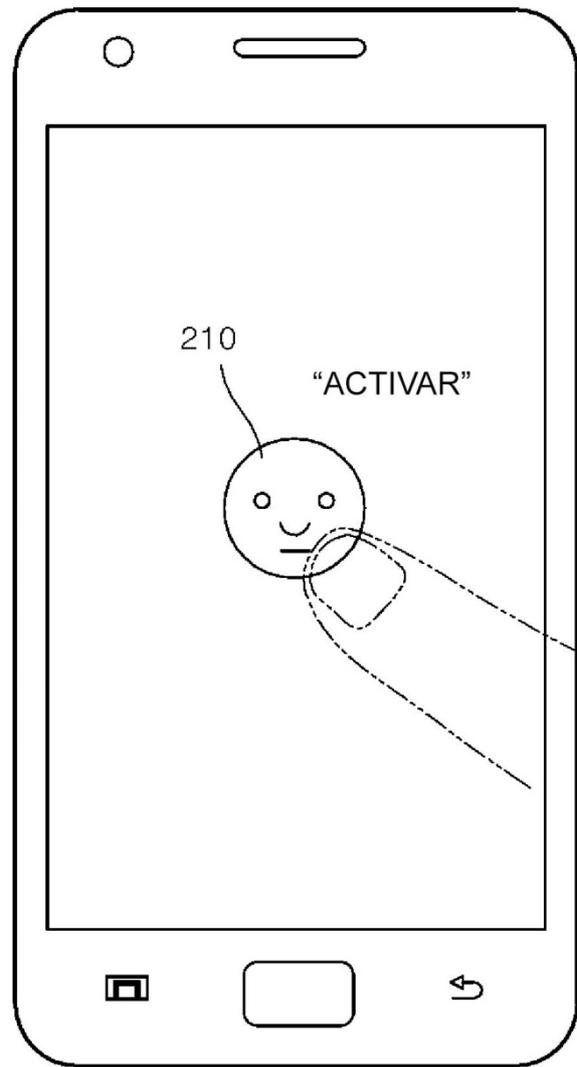


FIG.3

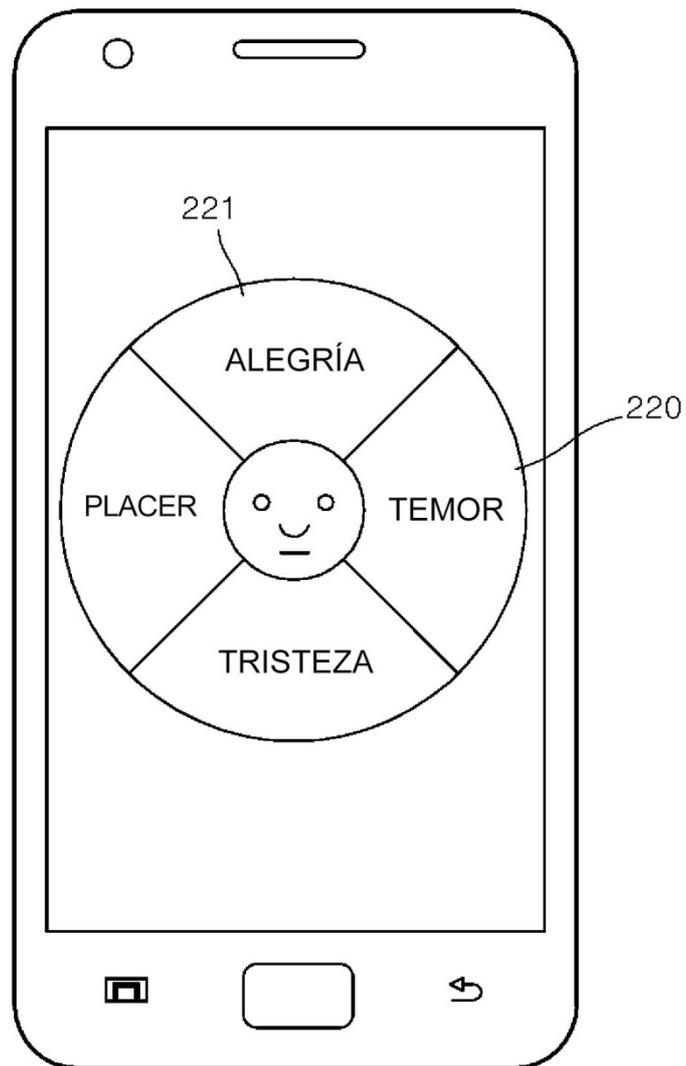


FIG.4

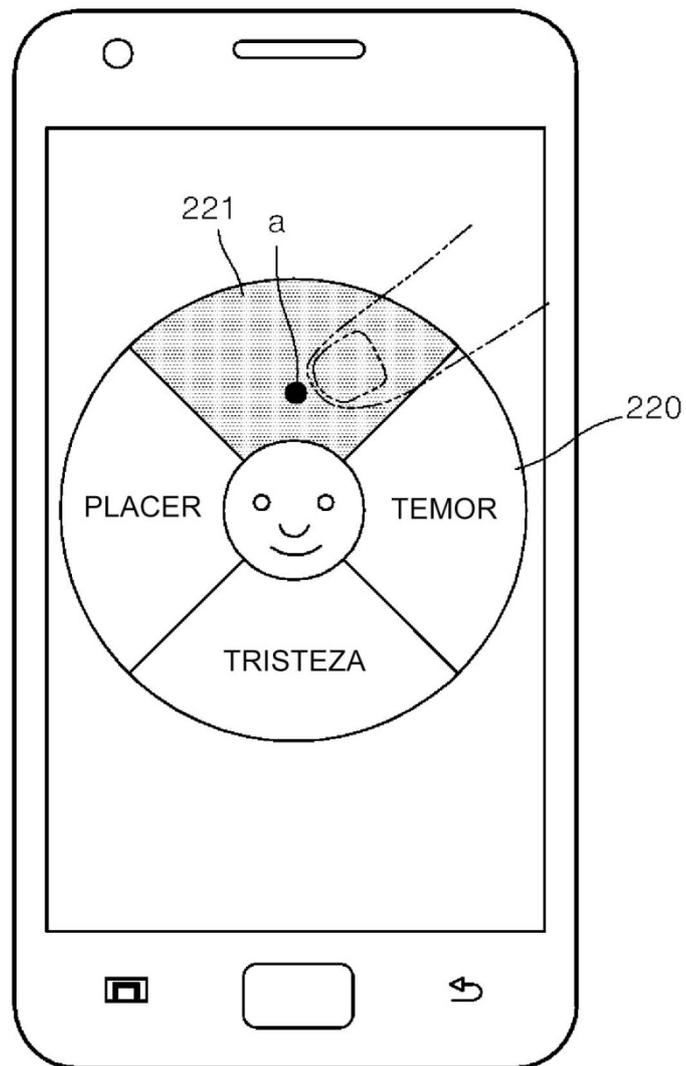


FIG.5

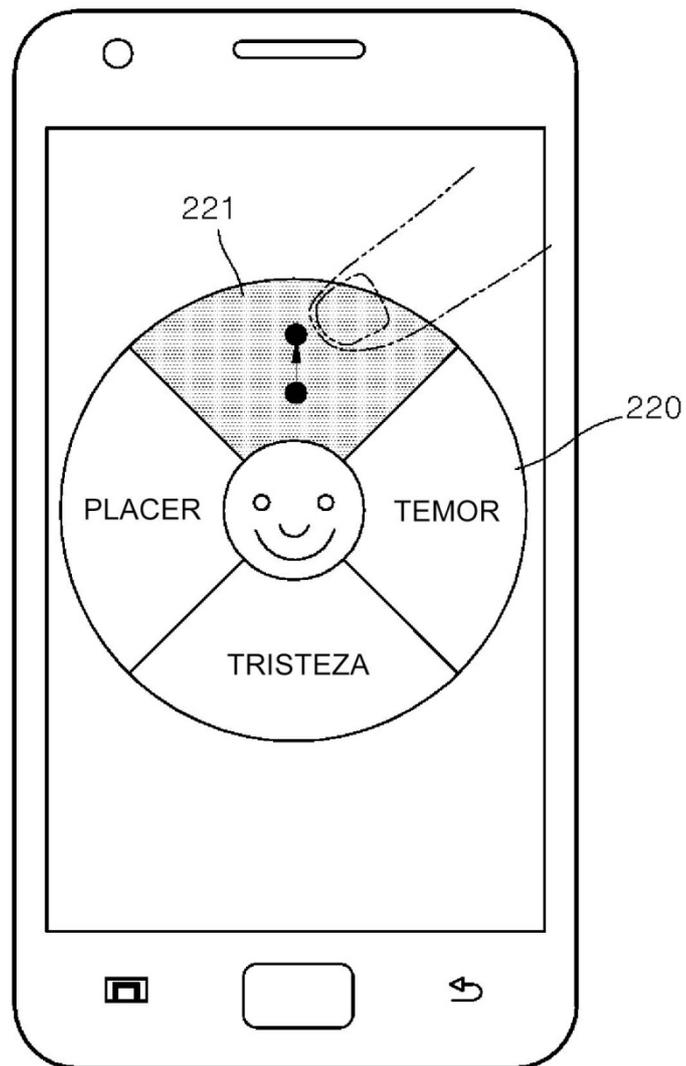


FIG.6

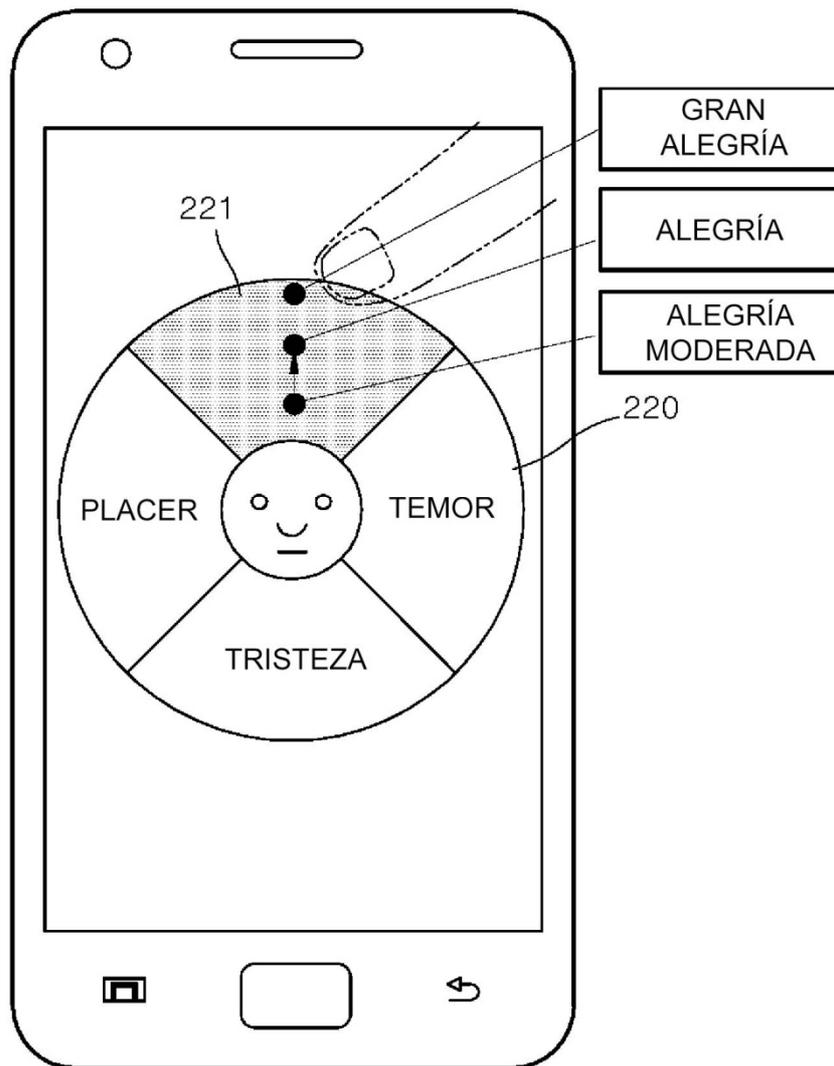


FIG.7



FIG.8

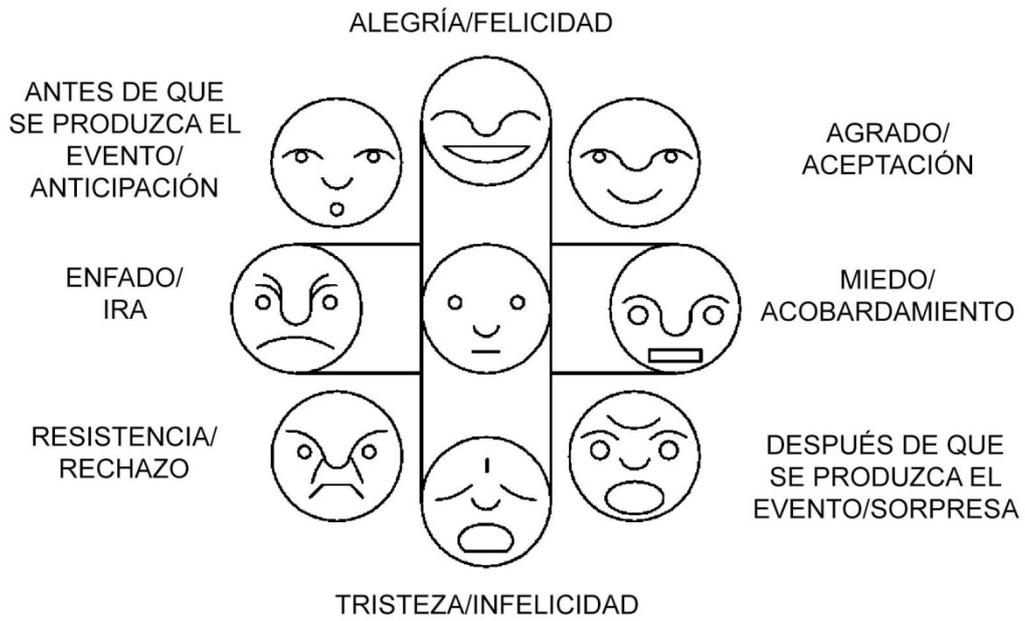


FIG.9

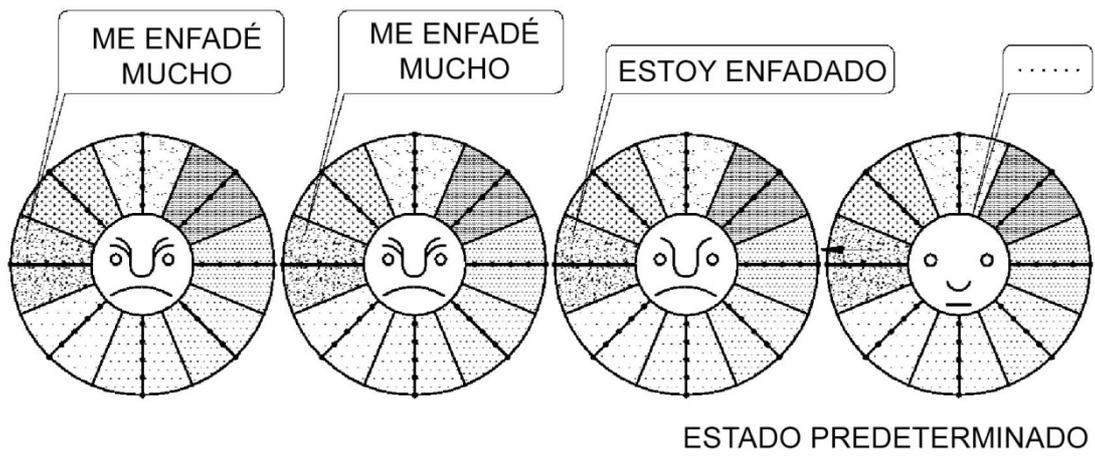


FIG.10

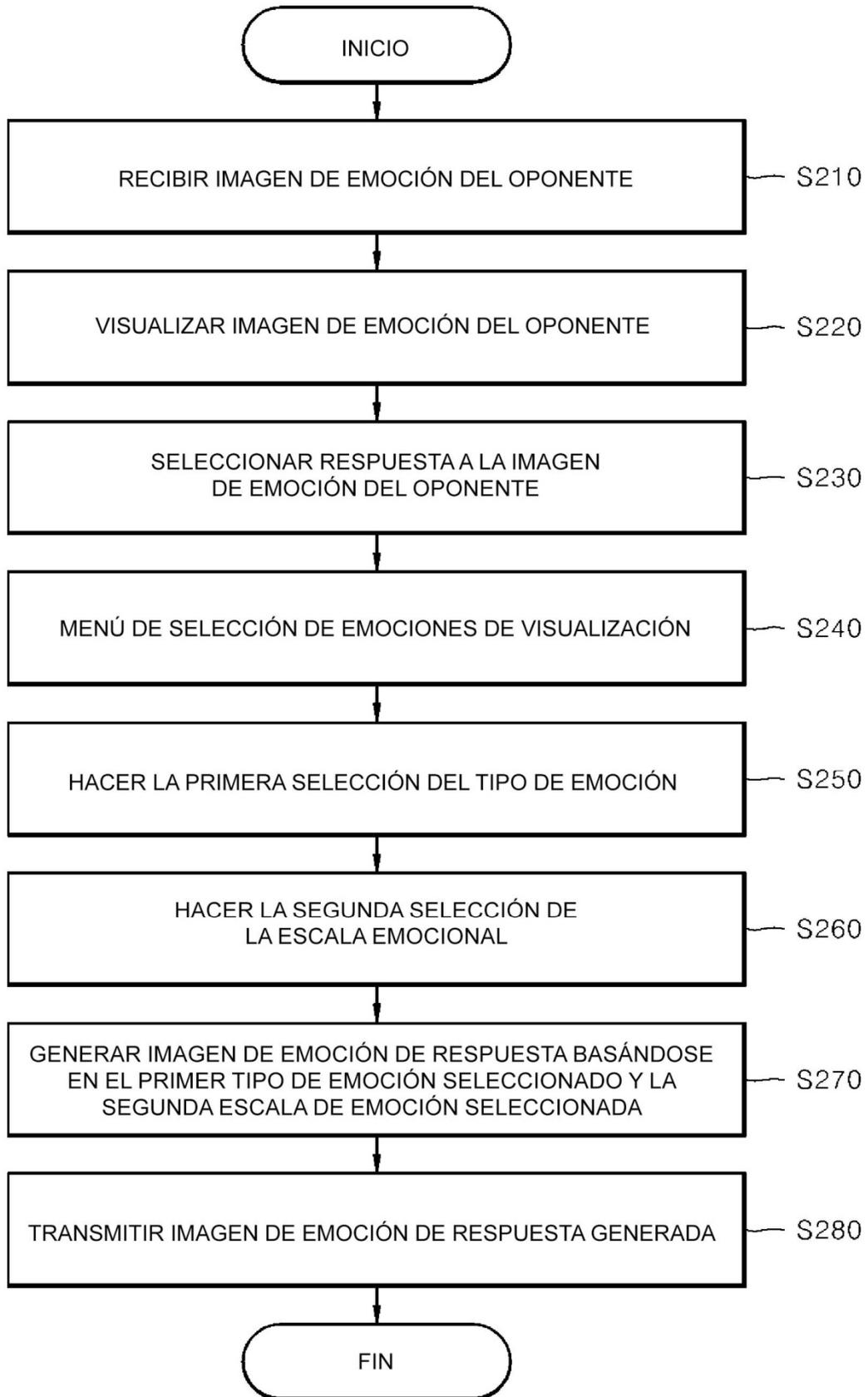


FIG.11

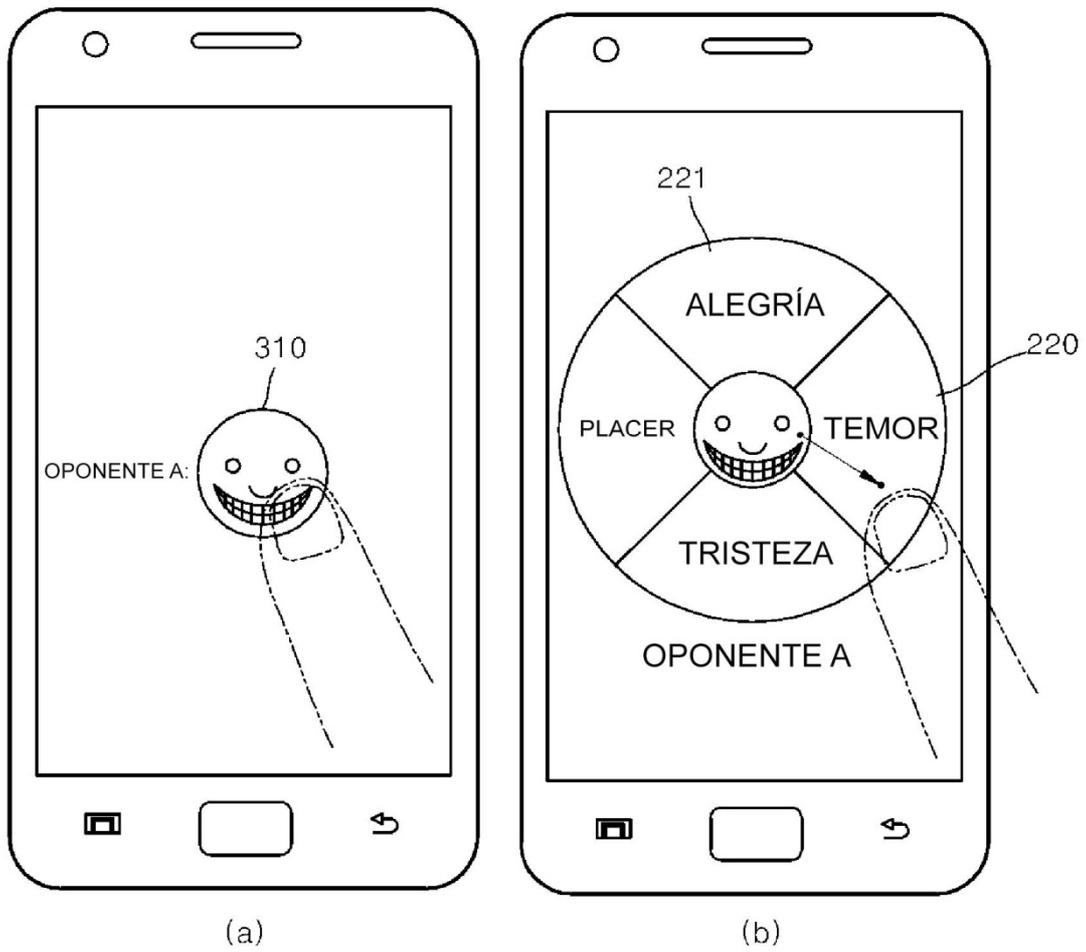


FIG.12

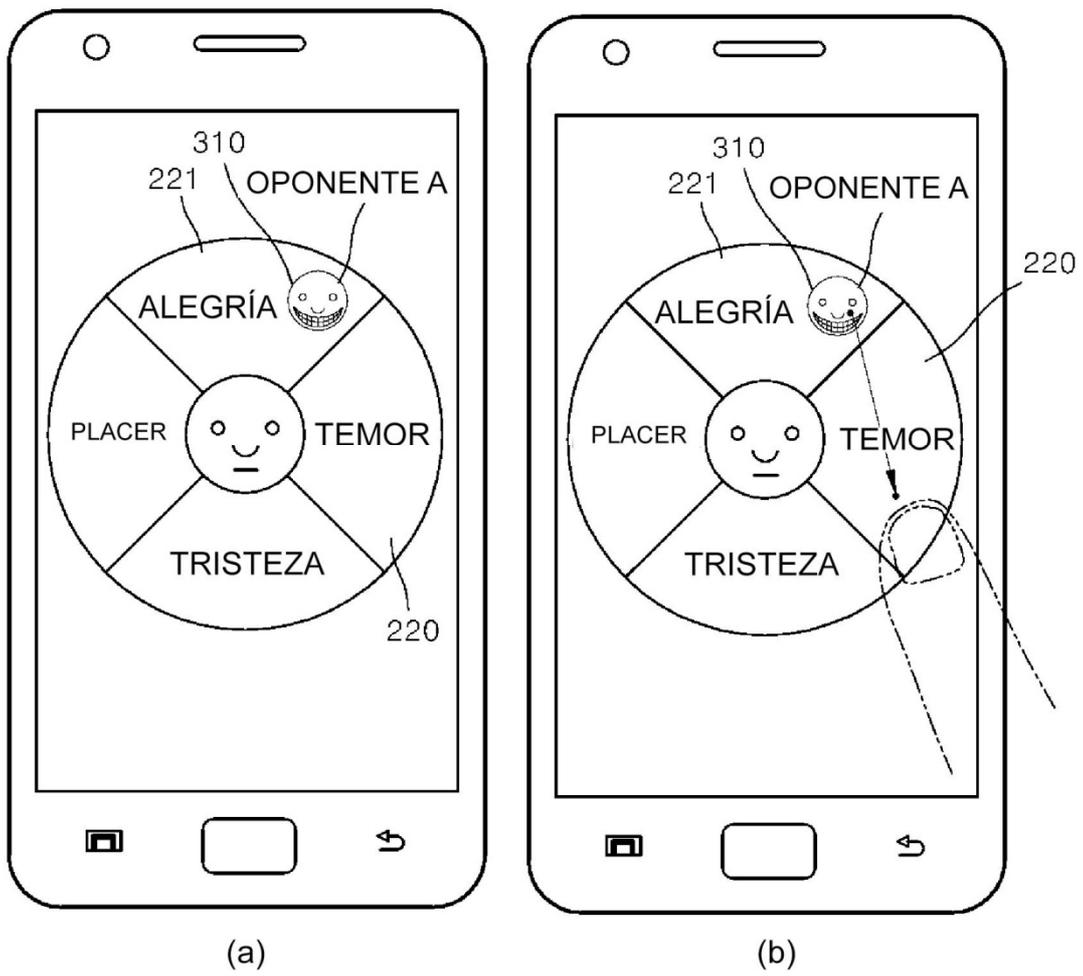


FIG.13

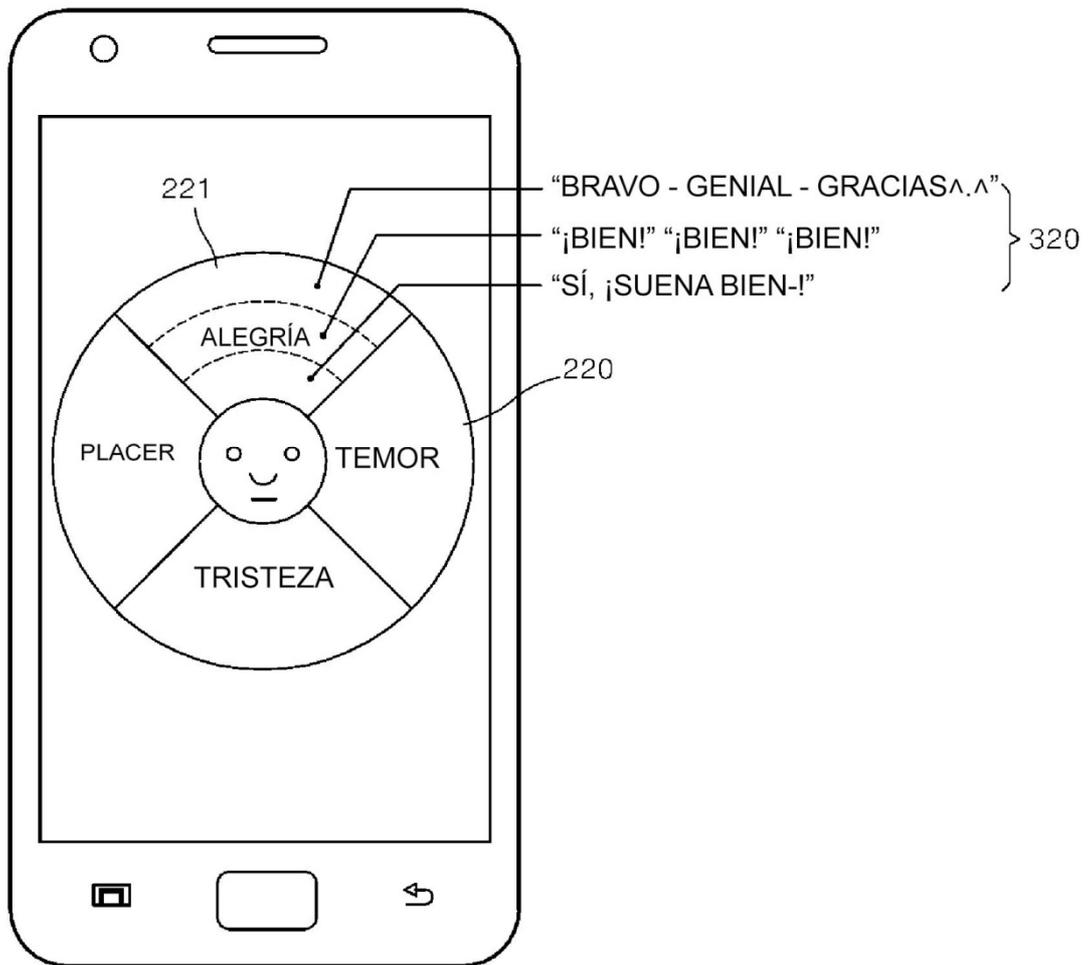


FIG.14

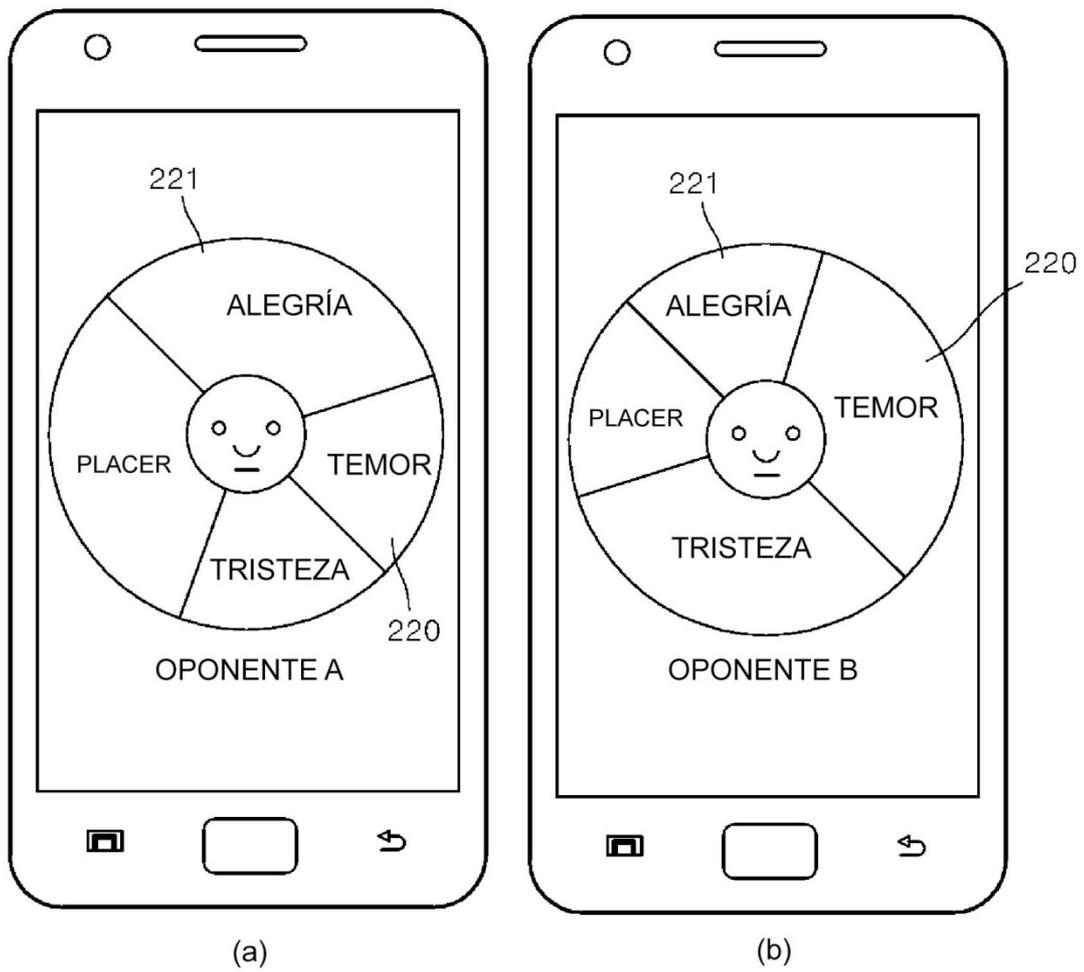


FIG.15

