

República Federativa do Brasil
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e do Comércio Exterior
Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

(21) **PI 0721448-0 A2**

(22) Data de Depósito: 14/03/2007
(43) Data da Publicação: 15/01/2013
(RPI 2193)



(51) *Int.Cl.:*
H04Q 7/24
G06Q 30/00

(54) **Título:** MÉTODO PARA ANÚNCIO UTILIZANDO JOGOS DE MÚLTIPLOS JOGADORES MÓVEIS E SISTEMA PARA O MESMO

(73) **Titular(es):** M-Biz Global Company Limited, Sung-Yong Choi

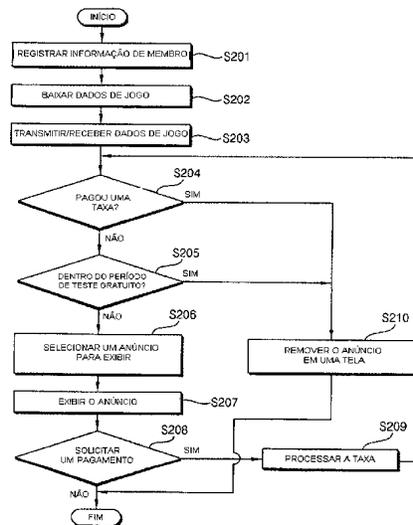
(72) **Inventor(es):** HYong-Suk Kim

(74) **Procurador(es):** Orlando de Souza

(86) **Pedido Internacional:** PCT KR2007001248 de 14/03/2007

(87) **Publicação Internacional:** WO 2008/111696de 18/09/2008

(57) **Resumo:** MÉTODO PARA ANUNCIAR UTILIZANDO JOGO DE MÚLTIPLOS JOGADORES DE DISPOSITIVO MÓVEL E SISTEMA DO MESMO. Um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel, compreendendo: transmitir/receber dados para executar o jogo de múltiplos jogadores no dispositivo móvel através de um canal de rede; verificar se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou para jogar o jogo de múltiplos jogadores e determinar se exibe ou não um anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores com base no resultado da verificação e se um período de teste gratuito esgotou ou não.



**MÉTODO PARA ANUNCIAR UTILIZANDO JOGO DE MÚLTIPLOS JOGADORES
DE DISPOSITIVO MÓVEL E SISTEMA DO MESMO**

Campo Técnico

A presente invenção se refere a um método de anunciar
5 utilizando um jogo móvel de múltiplos jogadores e um
sistema do mesmo. Mais especificamente, a presente invenção
se refere a um método e a um sistema para anunciar mediante
exibição de um anúncio em uma tela de um dispositivo móvel
para um jogo de múltiplos jogadores quando um usuário do
10 jogo de múltiplos jogadores não tiver pago para jogar o
jogo de múltiplos jogadores, e remover o anúncio da tela
quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos
jogadores.

Fundamentos da Técnica

15 Atualmente, tecnologia móvel está sendo rapidamente
desenvolvida. Assim, vários dispositivos móveis, tais como
telefones celulares e assistentes pessoais digitais (PDA),
são amplamente utilizados. Os usuários dos dispositivos
móveis podem usar vários conteúdos, tais como jogos,
20 aprendizado eletrônico e transações bancárias eletrônicas,
utilizando os dispositivos móveis.

Como o número dos usuários dos dispositivos móveis
está aumentando, vários métodos de mercadologia utilizando
os dispositivos móveis estão surgindo. Por exemplo, alguns
25 métodos de mercadologia utilizam cupons online, cabeçalhos
de Protocolo de Aplicação Sem Fio (WAP), exibindo anúncios
de acordo com os locais dos usuários, etc.

Um dos métodos de mercadologia utilizando os
dispositivos móveis é o de utilizar um serviço de mensagens
30 curtas (SMS) de um telefone celular. No método de marketing

utilizando o SMS, uma mensagem curta anunciando um produto ou um serviço é transmitida ao usuário de um dispositivo móvel. O tamanho dos dados de texto que podem ser transmitidos durante uma transmissão, contudo, é limitado a um tamanho predeterminado, e apenas os dados de texto podem ser transmitidos. Assim, vários tipos de anúncios podem não ser providos utilizando-se o SMS.

Adicionalmente, a eficiência do anúncio pode diminuir quando o usuário retira a subscrição para recebimento de mensagens de anúncio adicionais. A transmissão indiscreta de mensagens de anúncio pode irritar os usuários e causar má impressão sobre o produto e serviço sendo anunciado.

Assim, um método de anunciar capaz de induzir os usuários a naturalmente aceitar vários tipos de anúncios é exigido. Adicionalmente, um modelo de negócio proporcionando anúncios apropriados selecionados com base nas preferências dos usuários e capaz de realizar lucro em associação com os provedores de anúncio é exigido.

Revelação da Invenção

20 Problema Técnico

A presente invenção provê um método e um sistema para anunciar mediante exibição de um anúncio em uma tela de um dispositivo móvel para um jogo de múltiplos jogadores quando um usuário do jogo de múltiplos jogadores não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores, e remover o anúncio na tela quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

A presente invenção provê um método e um sistema para anunciar mediante exibição de um anúncio adequadamente selecionado de acordo com informação de membro de um

usuário.

Solução Técnica

Conseqüentemente, a presente invenção é provida para substancialmente obviar um ou mais problemas devidos a limitações e desvantagens da técnica correlata.

Em uma modalidade exemplar da presente invenção, um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel compreende transmitir/receber dados para executar o jogo de múltiplos jogadores no dispositivo móvel através de um canal de rede, verificar se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou para jogar o jogo de múltiplos jogadores, e determinar se exibe ou não um anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores com base no resultado da verificação e se um período de teste gratuito expirou ou não.

Em outra modalidade exemplar da presente invenção, um sistema de anúncio utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel compreende uma unidade de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores, móvel e uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio. A unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores transmite/recebe os dados de exigidos para jogar o jogo de múltiplos jogadores através de um canal de rede. A unidade móvel de gerenciamento de anúncio é associada com a unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores. A unidade móvel de gerenciamento de anúncio verifica se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores, determina se exibe ou não o anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo

de múltiplos jogadores, e controla a transmissão de dados para exibir o anúncio.

Em ainda outra modalidade da presente invenção, um servidor de gerenciamento de anúncio compreende uma memória, um processador e um transmissor. A memória armazena um programa de gerenciamento de anúncio móvel para controlar se exibe ou não um anúncio em uma tela de um dispositivo móvel para um jogo de múltiplos jogadores, e um tipo de anúncio, com base em se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores. O processador controla as funções do programa de gerenciamento de anúncio móvel. A unidade transmissora/receptora transmite/recebe os dados através da rede de comunicação para determinar se exibe ou não o anúncio na tela e o tipo de exibição de anúncio.

Em ainda outra modalidade da presente invenção, um dispositivo móvel compreende uma memória, uma unidade de controle, uma unidade transmissora/receptora, um teclado e uma unidade de exibição. A memória armazena um jogo de múltiplos jogadores tendo uma função de anúncio para controlar se exibe ou não um anúncio e um tipo de exibição de anúncio em resposta a um sinal de controle recebido a partir de uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio. A unidade de controle executa o jogo de múltiplos jogadores e controla a função de anunciar. A unidade transmissora/receptora transmite/recebe os dados para a unidade móvel de gerenciamento de anúncio através de uma rede de comunicação. A unidade transmissora/receptora é controlada pela unidade de controle. Um teclado opera o jogo de múltiplos jogadores. A unidade de exibição exibe o

jogo de múltiplos jogadores e o anúncio.

Descrição Resumida dos Desenhos

As vantagens mencionadas acima e outras da presente invenção se tornarão mais evidentes mediante descrição em detalhe de suas modalidades exemplares com referência aos
5 desenhos anexos, nos quais:

A Figura 1 é um fluxograma ilustrando resumidamente um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores.

10 A Figura 2 é um fluxograma ilustrando em detalhe um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores.

A Figura 3 é um fluxograma ilustrando um procedimento para registrar informação de membro.

15 As Figuras 4 a 6 são telas de interface de um dispositivo móvel para ilustrar um método de anunciar de acordo com uma modalidade exemplar.

As Figuras 7 a 9 são telas de interface de um dispositivo móvel para ilustrar um procedimento para registrar informação de membro e exibir o anúncio utilizando a informação de membro.

As Figuras 10 a 12 são telas de interface de um dispositivo móvel para ilustrar vários métodos de anunciar.

25 As Figuras 13 a 14 são telas de interface para ilustrar um sistema de pagamento de cartão de crédito.

A Figura 15 é um diagrama estrutural ilustrando um sistema de anúncio utilizando o jogo de múltiplos jogadores.

30 A Figura 16 é um diagrama de blocos ilustrando a estrutura de um servidor de gerenciamento de anúncio móvel

realizando o método de anunciar utilizando o jogo de múltiplos jogadores.

A Figura 17 é um diagrama de blocos ilustrando a estrutura de um dispositivo móvel para exibir o anúncio utilizando o jogo de múltiplos jogadores.

Melhor Modo para Realização da Invenção

Em seguida, a presente invenção será descrita em detalhe com referência aos desenhos anexos. Nos desenhos, números semelhantes se referem a elementos semelhantes. Em um caso onde uma descrição detalhada pode tornar a matéria em estudo obscura, a descrição detalhada será omitida.

A Figura 1 é um fluxograma ilustrando resumidamente um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores.

Com referência à Figura 1, o método de anunciar de acordo com uma modalidade exemplar da presente invenção utiliza um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel. Assim, os dados exigidos pelos usuários de uma pluralidade de dispositivos móveis para jogar o jogo de múltiplos jogadores é transmitido e recebido (etapa S110). Aqui, um anúncio pode ser exibido em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores. Vários provedores de anúncio podem anunciar seus produtos ou serviços utilizando o jogo de múltiplos jogadores para naturalmente induzir os usuários do jogo de múltiplos jogadores para estarem interessados em seus produtos e serviços. A determinação de se exibe ou não o anúncio na tela pode ser feita de acordo com o fato de se o usuário pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores, porque exibir de forma indiscreta o anúncio na tela pode

irritar o usuário. Em uma modalidade exemplar da presente invenção, se o usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores é verificado antes de o usuário começar a jogar o jogo de múltiplos jogadores (etapa S120). A determinação de se 5
exibe ou não um anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores é determinado com base no resultado da verificação e se ou não um período de teste gratuito se esgotou (etapa S130). Uma taxa para jogar o 10
jogo de múltiplos jogadores pode corresponder a uma taxa para remover o anúncio na tela.

A Figura 2 é um fluxograma ilustrando em detalhe um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores.

15 Com referência à Figura 2, o método de anunciar utilizando o dispositivo móvel pode incluir registrar informação de membro do usuário do jogo de múltiplos jogadores (etapa S201). O anúncio a ser exibido na tela é selecionado utilizando-se a informação de membro do 20
usuário. Selecionar o anúncio para exibição na tela utilizando a informação de membro pode aumentar a eficiência do anúncio. A informação de membro também pode ser usada no processamento de dados exigidos para o jogo de múltiplos jogadores.

25 Em uma modalidade exemplar, o jogo de múltiplos jogadores pode ser transferido a partir de um servidor (etapa S202). Em outra modalidade exemplar, o método de anunciar pode usar um jogo de múltiplos jogadores inicialmente embutido no dispositivo móvel. Mediante 30
implementação de um jogo que pode ser transferido, o jogo

de múltiplos jogadores pode ser facilmente atualizado à medida que o dispositivo móvel e o sistema de jogos são desenvolvidos, e vários tipos de jogos de múltiplos jogadores podem ser usados para anunciar.

5 O método de anunciar inclui etapas de executar funções gerais para jogar o jogo de múltiplos jogadores porque o método de anunciar mostra o anúncio ao usuário do jogo de múltiplos jogadores. Executar funções gerais pode incluir transmitir/receber dados exibidos para jogar o jogo de
10 múltiplos jogadores (etapa S203).

Se o usuário pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores é verificado antes de o usuário começar a jogar o jogo de múltiplos jogadores ou quando o usuário joga o jogo de múltiplos jogadores (etapa S204). Exibir ou
15 não o anúncio pode ser determinado com base em se o usuário pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores. Aqui, condições adicionais podem ser aplicadas para determinar se exibe ou não o anúncio. Em uma modalidade exemplar da presente invenção, o usuário pode jogar o jogo
20 de múltiplos jogadores por um período de teste gratuito mesmo se o usuário não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores. Assim, determinar se exibe ou não o anúncio pode incluir adicionalmente verificar se o usuário joga ou não o jogo de múltiplos jogadores dentro do período
25 de teste gratuito (etapa S205). O período de teste gratuito pode ajudar a aumentar o número de usuários iniciais do jogo de múltiplos jogadores e pode ajudar o usuário a facilmente decidir se compra ou não o jogo de múltiplos jogadores.

30 O anúncio na tela pode ser removido e o usuário pode

jogar o jogo de múltiplos jogadores sem o anúncio quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores ou o período de teste gratuito não tiver ainda expirado (etapa S210). (Nesse relatório descrito, "remover o anúncio" significa "não exibir o anúncio").

O anúncio a ser exibido na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores é selecionado quando o usuário não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores e o período de teste gratuito tiver expirado (etapa S206). Vários anúncios podem ser providos a partir de uma pluralidade de provedores de anúncio. Assim, a eficiência do anúncio pode ser aumentada mediante seleção de um anúncio apropriado entre a pluralidade dos anúncios usando a informação de membro do usuário. Os dados para anúncio selecionado são transmitidos para o dispositivo móvel para exibir o anúncio na tela (etapa S207).

Em uma modalidade exemplar, o método de anunciar pode incluir processar a taxa que o usuário pagou em resposta a uma solicitação de pagamento. A taxa é processada (etapa S209) quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores (etapa S208). Vários métodos de processar a taxa podem ser realizados com várias implementações de acordo com modalidades exemplares. Em uma modalidade exemplar, a taxa pode ser processada com um sistema de pagamento de cartão de crédito. O usuário pode pagar a taxa utilizando o sistema de pagamento de cartão de crédito em um sítio da Rede designado na tela do dispositivo móvel. A taxa pode ser imposta como uma taxa de jogo, uma taxa de dados, uma taxa de serviço de mensagens curtas (SMS), ou uma taxa de sistema de resposta automática

(ARS). O jogo de múltiplos jogadores pode ser jogado sem o anúncio quando a taxa é processada de forma bem-sucedida.

A Figura 3 é um fluxograma ilustrando um procedimento para registrar informação de membro.

5 Com referência à Figura 3, registrar informação de membro pode incluir gerar um nome de usuário para o usuário (etapa S310), receber uma entrada de senha pelo usuário (etapa S320), receber informação sobre sexo e idade (etapa S330), e registrar dados de entrada em um banco de dados
10 (etapa S340).

O nome de usuário pode ser selecionado pelo usuário ou alocado automaticamente para conveniência. A senha pode ser introduzida para reconhecer o usuário. Em uma modalidade exemplar, informação adicional com o nome de usuário e
15 senha pode ser introduzida. A informação adicional pode incluir o sexo, idade, país de residência, idioma, passatempos e preferências do usuário. A informação adicional pode ser usada para selecionar o anúncio a ser exibido na tela do dispositivo móvel. Assim, a eficiência
20 do anuncio pode aumentar mediante seleção de um anúncio apropriado. A informação de membro do usuário usada para selecionar o anúncio e verificar se o usuário pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores pode ser registrada no banco de dados (etapa S340).

25 As Figuras 4 a 6 são telas de interface de um dispositivo móvel para ilustrar um método de anunciar de acordo com uma modalidade exemplar.

A Figura 4 é uma tela de um jogo tendo ambos, um modo de jogador único e um modo de múltiplos jogadores. Em uma
30 modalidade exemplar, exibir o anúncio utilizando o jogo

tendo ambos, o modo de múltiplos jogadores e o modo de um só jogador, pode aumentar a eficiência do anúncio.

O jogo de um só jogador ou de múltiplos jogadores pode ser inicialmente embutido no dispositivo móvel ou pode ser transferido a partir de um servidor. O jogo de múltiplos jogadores ou o jogo de um só jogador pode ser implementado em várias linguagens de programação tal como C/C++, Java ou Flash.

A Figura 5 é uma tela de um jogo no modo de um só jogador.

No modo de um só jogador na Figura 5, o usuário pode jogar um jogo contra a inteligência artificial (AI) de um computador em um dispositivo móvel sem outros usuários se conectarem ao jogo. O usuário pode jogar uma versão de demonstração em um modo de um só jogador. Então, o usuário pode jogar um jogo de versão completa quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de versão completa após solicitar o jogo de versão completa.

A Figura 6 é uma tela de um jogo no modo de múltiplos jogadores.

Com referência à Figura 6, no modo de múltiplos jogadores, o usuário pode jogar com AI assim como com outros usuários. O anúncio pode ser exibido em uma parte inferior da tela do dispositivo móvel. A eficiência do anúncio pode ser aumentada no modo de múltiplos jogadores porque mais usuários são exigidos no modo de múltiplos jogadores do que no modo de um só jogador.

As Figuras 7 a 9 são telas de interface de um dispositivo móvel para ilustrar um procedimento para registrar informação de membro e exibir o anúncio

utilizando a informação de membro.

A Figura 7 ilustra etapas de gerar o nome de usuário e receber a senha. O nome de usuário pode ser automaticamente alocado para o usuário para conveniência. A senha pode ser selecionada pelo usuário. Por exemplo, uma senha pode incluir números de 4-6 dígitos. A senha pode ser representada como asteriscos (*) quando o usuário introduz a senha de modo a não expor a senha a terceiros.

A Figura 8 é uma tela para receber informação adicional a partir do usuário.

Com referência à Figura 8, em uma modalidade exemplar, a informação adicional pode ser recebida mediante solicitação de respostas para perguntas simples. Por exemplo, o sexo, idade, país de residência, idioma, passatempos e preferências do usuário podem ser coletados. Informação adicional coletada pode ser usada para selecionar o anúncio a ser exibido em uma tela do dispositivo móvel.

A Figura 9 é uma tela de interface do dispositivo móvel para exibir o anúncio selecionado utilizando a informação de membro.

Com referência à Figura 9, o anúncio pode ser selecionado utilizando a informação de membro coletada nas etapas descritas com as Figuras 7 a 9. O anúncio selecionado é exibido em alguma parte da tela do dispositivo móvel. Por exemplo, um anúncio tal como aquele para um "Nintendo Wii" pode ser exibido quando o usuário é um adolescente masculino. Um anúncio de uma marca de moda tal como "Prada" pode ser exibido quando o usuário é uma mulher na faixa de 20 anos. Quando o usuário clica no

anúncio exibido, uma tela pode exibir informação detalhada do produto. Um local onde o usuário pode comprar o produto exibido na tela. O usuário pode comprar o produto diretamente utilizando o dispositivo móvel.

5 As Figuras 10 a 12 são telas de interface do dispositivo móvel para ilustrar vários métodos de anunciar.

 A Figura 10 ilustra um procedimento para transferir o jogo de múltiplos jogadores a partir de um servidor. O jogo de múltiplos jogadores pode estar inicialmente embutido no dispositivo móvel ou transferido a partir de um servidor. A
10 quantidade de dados transferidos pode ser exibida na tela como uma percentagem.

 A Figura 11 é uma tela exibindo o anúncio em uma tela cheia.

15 Com referência à Figura 11, o anúncio pode ser exibido na tela cheia antes do usuário começar a jogar o jogo de múltiplos jogadores quando o usuário não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores. O usuário pode ser forçado a assistir o anúncio porque o anúncio é exibido na
20 tela cheia por um curto espaço de tempo. O anúncio pode ser exibido com imagens e sons se o dispositivo móvel suportar som. O anúncio pode ser exibido como um vídeo, tal como um comercial similar àquele mostrado na televisão (TV).

 A Figura 12 ilustra uma tela exibindo o anúncio em
25 alguma parte da tela.

 O anúncio pode ser exibido em alguma parte da tela continuamente quando o usuário joga o jogo de múltiplos jogadores. O anúncio pode ser exibido por um período de tempo mais longo quando o anúncio é exibido em alguma parte
30 da tela do que quando está sendo exibido na tela cheia.

Vários anúncios podem ser exibidos alternadamente.

Quando o usuário clica no anúncio exibido ou aperta uma tecla específica, uma tela pode mostrar informação detalhada do produto. O usuário pode comprar o produto
5 diretamente utilizando o dispositivo móvel. O anúncio pode não ser exibido na tela quando o usuário não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

As Figuras 13 a 14 são telas de interface para ilustrar um sistema de pagamento de cartão de crédito.

10 Em uma modalidade exemplar, o método de anunciar pode incluir processar a taxa quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores sem anúncio. A taxa é processada com um sistema de pagamento de cartão de crédito. O usuário pode solicitar pagamento utilizando uma
15 mensagem SMS. Então, informação incluindo um período de utilização do jogo de múltiplos jogadores e um endereço de Localizador de Recursos Uniformes (URL) para o pagamento de crédito pode ser exibido na tela. O usuário pode pagar pelo jogo de múltiplos jogadores utilizando um cartão de crédito
20 no sítio da Rede designado na tela. A taxa para jogar o jogo de múltiplos jogadores pode ser imposta uma vez ou muitas vezes periodicamente.

A Figura 14 é uma tela para jogar o jogo de múltiplos jogadores pelo usuário após pagar a taxa.

25 Com referência à Figura 14, o usuário pode acessar o jogo de múltiplos jogadores após introduzir o nome de usuário e a senha. Um servidor verifica se o usuário pagou ou não a taxa. O anúncio pode ser exibido na tela quando o usuário tiver pago a taxa. O anúncio pode não ser exibido
30 em uma parte inferior da tela quando o usuário joga o jogo

de múltiplos jogadores ou quando posteriormente ao usuário ter pago a taxa.

A Figura 15 é um diagrama estrutural ilustrando um sistema de anúncio utilizando o jogo de múltiplos jogadores.

Com referência à Figura 15, o sistema de anúncio inclui uma unidade móvel de gerenciamento de jogos MGMS, e uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS. O sistema de anúncio pode incluir ainda um ou mais dispositivos móveis MD1-MD3.

A unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores MGMS realiza operações exigidas para jogar o jogo de múltiplos jogadores. A unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores MGMS transmite/recebe dados exigidos para jogar o jogo de múltiplos jogadores mediante formação de um canal de rede com os dispositivos móveis MD1-MD3. O canal de rede associado com a unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores MGMS e os dispositivos móveis MD1-MD3 pode ser um de vários tipos de canais de comunicação sem fio.

A unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS interage com a unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores MGMS para controlar o anúncio a ser exibido na tela. A unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS verifica se o usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores. A unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS não exibe o anúncio na tela quando o usuário tiver pago a taxa. A unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS exibe o anúncio na tela quando o usuário não tiver pago a

taxa. Aqui, a unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS pode selecionar o anúncio entre os anúncios providos a partir dos provedores de anúncio NAS1-NAS3. Selecionar o anúncio utilizando a informação de membro do usuário pode ser eficiente. O sistema de anúncio ou a unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores pode incluir ainda uma unidade de gerenciamento de banco de dados (não mostrada) para registrar e buscar a informação de membro.

Os provedores de anúncio NAS1-NAS3 interagem com a unidade móvel de gerenciamento de anúncio para prover informação sobre os anúncios. Os provedores de anúncio NAS1-NAS3 podem ser implementados com servidores em uma agência de anúncio. Uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio pode interagir com vários provedores de anúncio NAS1-NAS3 para receber os anúncios.

Os provedores de anúncio NAS1-NAS3 e a unidade móvel de gerenciamento de anúncio MGMS podem usar uma interface de programação de aplicação comum (API) para transmitir dados para comunicação. Por exemplo, a unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS pode solicitar ao menos um dos provedores de anúncio NAS1-NAS3 utilizando um formato tal como "NEO,1520M,DB05,MZTSOND900,UK". Aqui, "NEO" representa o nome de usuário, e "1520M" representa que o usuário é masculino de 15 a 20 anos de idade. "DB05" representa informação sobre um passatempo do usuário. "MZTSOND900" representa informação sobre um nome, um desenvolvedor e um estilo do jogo de múltiplos jogadores. "UK" representa que o usuário está acessando o sistema a partir do Reino Unido. Os provedores de anúncio NAS1-NAS3 proporcionam informação sobre um anúncio utilizando um

formato tal como "AP01,AD000000456789,01,UK". Aqui, "AP01" representa um número de provedor de anúncio, o qual é "01" nesse caso (NAS1). "AD000000456789" representa um número de anúncio. "01" representa o estilo do anúncio e "UK" representa que o anúncio está relacionado ao Reino Unido.

O formato dos dados transmitidos entre os provedores de anúncio NAS1-NAS3 e a unidade móvel de gerenciamento de anúncio MGMS pode ser definido de diversas formas.

Os vários dispositivos móveis MD1-MD3 podem acessar uma estação base utilizando métodos tal como Sistema Global para Comunicação Móvel (GSM), Serviço de Rádio de Pacote Geral (GPRS), Sistema de Comunicação Móvel Universal (UMTS), Acesso Múltiplo por Divisão de Código (CDMA), ou Wi-Fi. O dispositivo móvel executa o jogo de múltiplos jogadores e exibe o anúncio enquanto se conectando à unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores MGMS e à unidade móvel de gerenciamento de anúncio MAMS.

A Figura 16 é um diagrama estrutural de um servidor móvel de gerenciamento de anúncio realizando o método de anunciar utilizando o dispositivo móvel.

Com referência à Figura 16, o servidor móvel de gerenciamento de anúncio inclui uma memória 1610, um processador 1620 e uma unidade transmissora/receptora 1640.

A memória 1610 armazena o programa móvel de gerenciamento de anúncio MAMP. O programa móvel de gerenciamento de anúncio controla se exibe ou não o anúncio, e o tipo de exibição, com base em se o usuário pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

O processador 1620 executa o programa móvel de

gerenciamento de anuncio MAMP armazenado na memória 1610.

O transmissor/receptor 1640 transmite/recebe os dados para controlar se exibe ou não o anúncio e um tipo de exibição na tela do dispositivo móvel, em resposta ao processador 1620.

O servidor móvel de gerenciamento de anúncio pode incluir ainda um banco de dados 1630 para gerenciar informação de membro do usuário. A informação de membro 1630 armazenada no banco de dados pode ser usada para selecionar o anúncio a ser exibido na tela. Anúncio apropriado pode ser selecionado utilizando a informação de membro incluindo o sexo e a idade.

A Figura 17 é um diagrama ilustrando a estrutura do dispositivo móvel para exibir o anúncio utilizando o jogo de múltiplos jogadores.

O dispositivo móvel de acordo com uma modalidade exemplar pode ser um assistente pessoal digital (PDA), um telefone celular, um telefone de Serviço de Comunicação Pessoal (PCS), um telefone GSM, um telefone CDMA de Banda Larga (W-CDMA), um telefone CDMA-2000, um telefone de Sistema de Banda Larga Móvel (MBS).

Com referência à Figura 17, o dispositivo móvel de acordo com uma modalidade exemplar inclui uma memória 1710, uma unidade de controle 1720, uma unidade transmissora/receptora 1730, uma unidade de exibição 1740 e um teclado 1750.

A memória 1710 armazena o MPG de jogo de múltiplos jogadores. O jogo de múltiplos jogadores inclui uma função AMF para controlar a exibição do anúncio. Assim, o anúncio pode ser controlado durante o jogo. Um programa tendo

funções para controlar apenas a exibição do anúncio pode ser usado.

A unidade transmissora/receptora 1730 transmite/recebe os dados para controlar a exibição do anúncio e os dados para exibir o jogo de múltiplos jogadores.

A unidade de controle 1720 executa um jogo de múltiplos jogadores e controla se exibe ou não o anúncio na unidade de exibição 1740, e o tipo de exibição, em resposta à exibição de dados de controle recebidos através do transmissor/receptor 1730.

A unidade de exibição 1740 exibe o jogo de múltiplos jogadores e o anúncio. O usuário pode operar o jogo de múltiplos jogadores e introduzir a informação de membro utilizando um teclado 1750.

15 **Aplicabilidade Industrial**

Conforme descrito acima, um método e um sistema para anunciar utilizando o jogo de múltiplos jogadores exibem um anúncio em uma tela de um dispositivo móvel quando um usuário do jogo de múltiplos jogadores não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores, e remove o anúncio na tela quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores. Assim, vários provedores de anúncio podem anunciar seus produtos ou serviços utilizando o jogo de múltiplos jogadores para naturalmente induzir o usuário do jogo de múltiplos jogadores a estar interessado em seus produtos e serviços.

Adicionalmente, eficiência de anúncio pode ser aumentada mediante seleção de anúncio apropriado entre a pluralidade dos anúncios utilizando informação de membro do usuário.

Embora a presente invenção seja suscetível a várias modificações e formas alternativas, suas modalidades específicas são mostradas como exemplo nos desenhos e serão descritas aqui e em detalhe. Deve ser entendido, contudo, 5 que não se pretende limitar a invenção às formas específicas reveladas, mas ao contrário, a invenção deve abranger todas as modificações, equivalentes, e alternativas, abrangidos pelo espírito e escopo da invenção, conforme definidos pelas reivindicações.

REIVINDICAÇÕES

1. Método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel, caracterizado por compreender:

5 transmitir/receber dados para executar o jogo de múltiplos jogadores no dispositivo móvel através de um canal de rede;

verificar se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou para jogar o jogo de múltiplos jogadores; e

10 determinar se exibe ou não um anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores com base no resultado da verificação e se um período de teste gratuito expirou ou não.

2. Método, de acordo com a reivindicação 1, 15 caracterizado pelo fato de que a determinação de exibição ou não do anúncio compreende:

remover o anúncio na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

20 3. Método, de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que a determinação de exibição ou não do anúncio compreende:

exibir o anúncio na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores quando o usuário não tiver pago 25 para jogar o jogo de múltiplos jogadores e o período de teste gratuito tiver se esgotado.

4. Método, de acordo com a reivindicação 3, caracterizado pelo fato de que o anúncio é exibido em uma tela cheia antes do usuário começar a jogar o jogo de 30 múltiplos jogadores.

5. Método, de acordo com a reivindicação 3, caracterizado pelo fato de que o anúncio é exibido em alguma parte da tela quando o usuário joga o jogo de múltiplos jogadores.

5 6. Método, de acordo com a reivindicação 3, caracterizado pelo fato de que o anúncio compreende imagens e sons.

7. Método, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado por compreender ainda:

10 registrar informação de membro do usuário; e
selecionar o anúncio para exibição na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores entre uma pluralidade de anúncios providos a partir dos provedores de anúncio, com base na informação de membro do usuário do jogo de múltiplos jogadores.

8. Método, de acordo com a reivindicação 7, caracterizado pelo fato de que o registro da informação de membro do usuário compreende:

20 gerar um nome de usuário para o usuário; e
receber uma entrada de senha pelo usuário.

9. Método, de acordo com a reivindicação 8, caracterizado pelo fato de que o registro da informação de membro do usuário compreende ainda:

25 receber informação pessoal introduzida pelo usuário incluindo sexo e idade;

receber preferências introduzidas pelo usuário; e armazenar a informação pessoal e as preferências em um banco de dados.

30 10. Método, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que o jogo de múltiplos

jogadores é inicialmente embutido no dispositivo móvel ou transferível a partir de um servidor.

11. Método, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que uma taxa para jogar o jogo de múltiplos jogadores é repetidamente imposta para cada período predeterminado.

12. Método, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado por compreender ainda processar a taxa paga pelo usuário para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

13. Método, de acordo com a reivindicação 12, caracterizado pelo fato de que a taxa é processada com um sistema de pagamento de cartão de crédito.

14. Método, de acordo com a reivindicação 13, caracterizado pelo fato de que o sistema de pagamento de cartão de crédito é utilizado em um sítio da Rede.

15. Método, de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que os dados exibidos para processamento da taxa são transferidos através de uma mensagem de serviço de mensagens curtas (SMS).

16. Sistema de anúncio utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel, caracterizado por compreender:

uma unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores configurada para transmitir/receber dados exigidos para jogar o jogo de múltiplos jogadores através de um canal de rede; e

uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio configurada para ser associada com a unidade móvel de gerenciamento de jogo de múltiplos jogadores, verificar se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para

jogar o jogo de múltiplos jogadores, determinar se exibe ou não o anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores, e controlar a transmissão de dados para exibir o anúncio.

5 17. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 16, caracterizado por compreender ainda ao menos um provedor de anúncio proporcionando o anúncio para a unidade móvel de gerenciamento de anúncio.

10 18. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 17, caracterizado pelo fato de que a unidade móvel de gerenciamento de anúncio seleciona o anúncio para exibição na tela entre uma pluralidade dos anúncios providos a partir do ao menos um provedor de anúncio, com base na informação de membro do usuário do jogo de múltiplos
15 jogadores.

 19. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 17, caracterizado pelo fato de que a unidade móvel de gerenciamento de anúncio e o provedor de anúncio utilizam uma interface de programação de aplicação comum (API) para
20 transmitir dados para exibição do anúncio.

 20. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 16, caracterizado pelo fato de que a unidade móvel de gerenciamento de jogo, a unidade móvel de gerenciamento de anúncio e o dispositivo móvel se comunicam entre si
25 utilizando Sistema Global para Comunicações Móveis (GSM), Serviço de Rádio de Pacote Geral (GPRS), Acesso Múltiplo por Divisão de Código (CDMA), ou Wi-Fi.

 21. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 16, caracterizado por compreender ainda uma unidade de
30 processamento de taxa configurada para processar a taxa

quando o usuário paga a taxa.

22. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 21, caracterizado pelo fato de que a unidade de processamento de taxa corresponde a um sistema de pagamento de cartão de crédito.

23. Sistema de anúncio, de acordo com a reivindicação 22, caracterizado pelo fato de que o sistema de pagamento de cartão de crédito é utilizado em um sítio da Rede.

24. Servidor de gerenciamento de anúncio caracterizado por compreender:

uma memória configurada para armazenar um programa móvel de gerenciamento de anúncio para controlar se exibe ou não um anúncio em uma tela de um dispositivo móvel para um jogo de múltiplos jogadores, e um tipo de anúncio com base em se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou ou não para jogar o jogo de múltiplos jogadores;

um processador configurado para controlar as funções do programa móvel de gerenciamento de anúncio; e

uma unidade transmissora/receptora configurada para transmitir/receber dados através da rede de comunicação para determinar se exibe ou não o anúncio na tela e o tipo de exibição de anúncio.

25. Servidor de gerenciamento de anúncio, de acordo com a reivindicação 24, caracterizado pelo fato de que o programa móvel de gerenciamento de anúncio remove o anúncio na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores quando o usuário tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores.

26. Servidor de gerenciamento de anúncio, de acordo com a reivindicação 25, caracterizado pelo fato de que o

programa móvel de gerenciamento de anúncio exibe o anúncio na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores quando o usuário não tiver pago para jogar o jogo de múltiplos jogadores e um período de teste gratuito tiver se esgotado.

27. Servidor de gerenciamento de anúncio, de acordo com a reivindicação 24, caracterizado por compreender ainda uma unidade de gerenciamento de banco de dados configurada para gerenciar informação de membro do usuário do jogo de múltiplos jogadores.

28. Servidor de gerenciamento de anúncio, de acordo com a reivindicação 27, caracterizado pelo fato de que o programa móvel de gerenciamento seleciona o anúncio para exibição na tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores entre uma pluralidade de anúncios, com base na informação de membro do usuário do jogo de múltiplos jogadores.

29. Servidor de gerenciamento de anúncio, de acordo com a reivindicação 28, caracterizado pelo fato de que a informação de membro do usuário compreende um nome de usuário, uma senha, sexo, idade e país de residência.

30. Dispositivo móvel caracterizado por compreender:
uma memória configurada para armazenar um jogo de múltiplos jogadores tendo uma função de anunciar para controlar se exibe ou não um anúncio e um tipo de exibição de anúncio em resposta a um sinal de controle recebido a partir de uma unidade móvel de gerenciamento de anúncio;

uma unidade de controle configurada para executar o jogo de múltiplos jogadores e controlar a função de anunciar;

uma unidade transmissora/receptora configurada para transmitir/receber dados para a unidade móvel de gerenciamento de anúncio através de uma rede de comunicação, a unidade transmissora/receptora sendo controlada pela unidade de controle;

um teclado configurado para operar o jogo de múltiplos jogadores; e

uma unidade de exibição configurada para exibir o jogo de múltiplos jogadores e o anúncio.

31. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 30, caracterizado pelo fato de que o anúncio é exibido em uma tela cheia antes do usuário começar a jogar o jogo de múltiplos jogadores.

32. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 30, caracterizado pelo fato de que o anúncio é exibido em alguma parte da tela quando o usuário joga o jogo de múltiplos jogadores.

33. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 30, caracterizado pelo fato de que o anúncio compreende imagens e sons.

34. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 30, caracterizado pelo fato de que a unidade móvel de gerenciamento de anúncio e o dispositivo móvel se comunicam entre si utilizando Sistema Global para Comunicações Móveis (GSM), Serviço de Rádio de Pacote Geral (GPRS), Acesso Múltiplo por Divisão de Código (CDMA), ou Wi-Fi.

35. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 30, caracterizado pelo fato de que o jogo de múltiplos jogadores é inicialmente embutido no dispositivo móvel ou transferível a partir de um servidor.

36. Dispositivo móvel, de acordo com a reivindicação 35, caracterizado pelo fato de que o jogo de múltiplos jogadores é implementado na linguagem de programação Java.

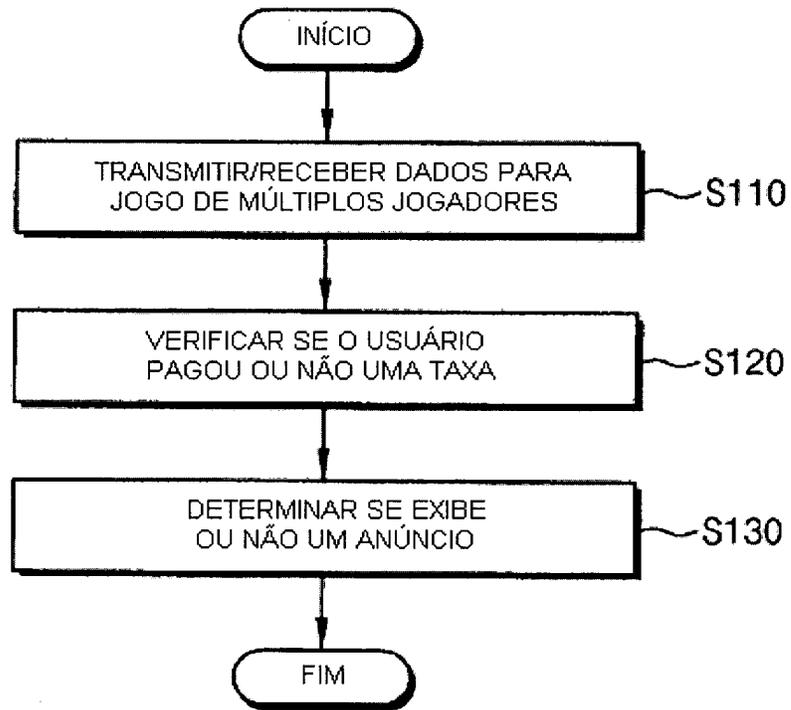


FIG.2

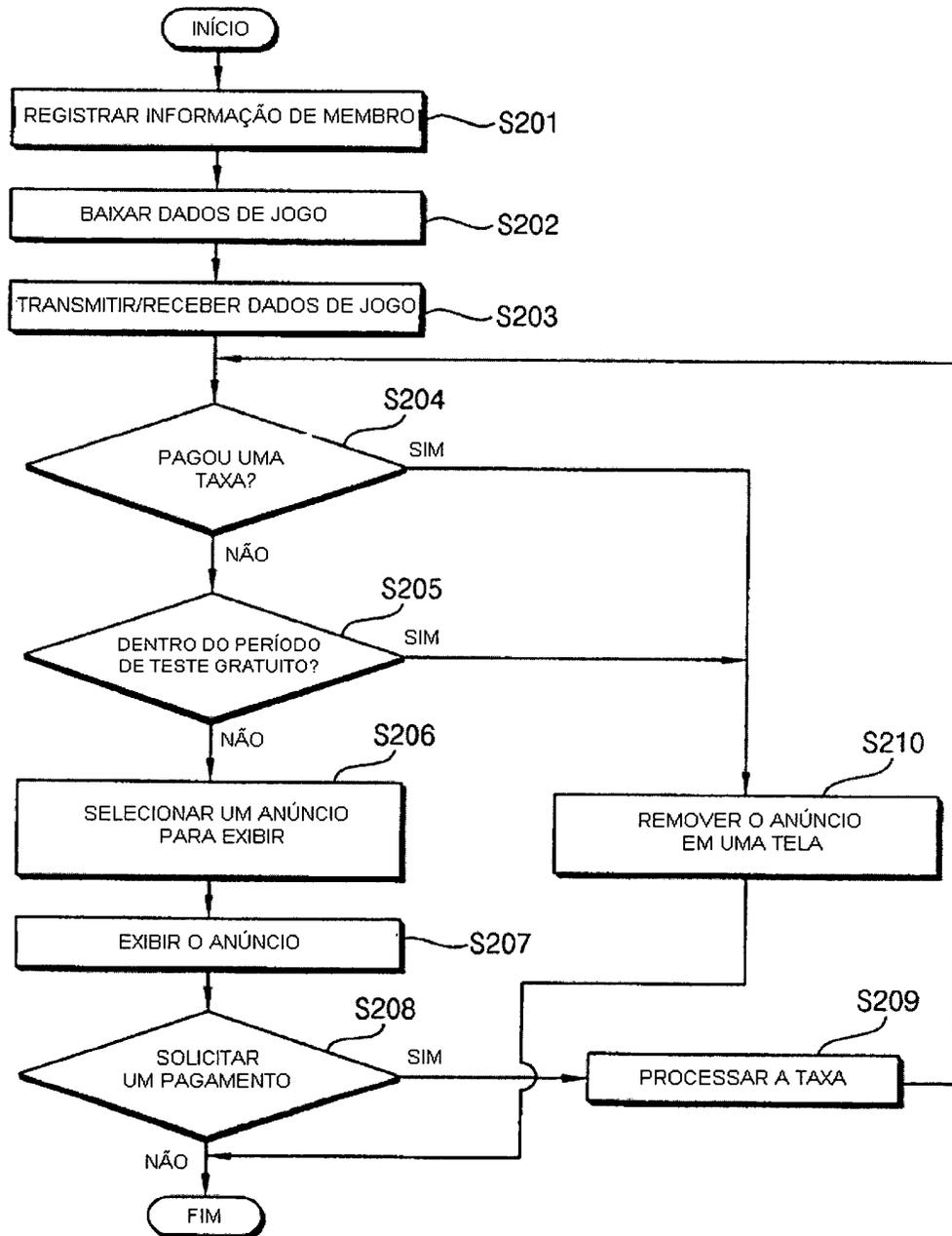


FIG.3

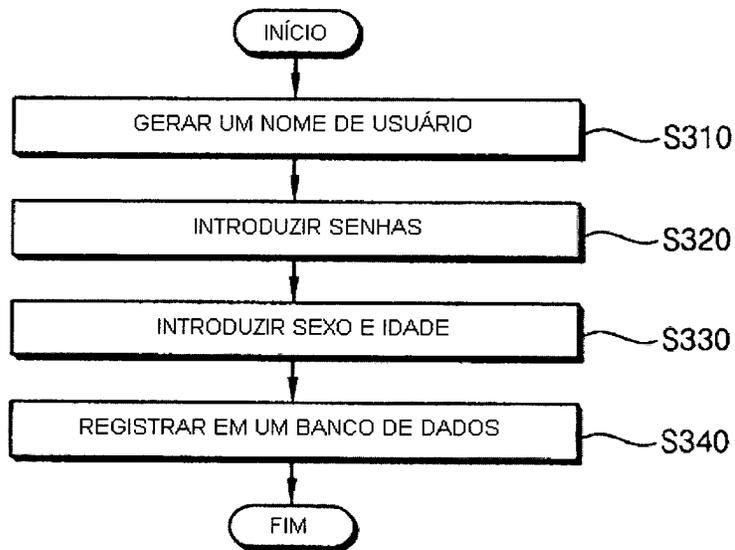


FIG.4



FIG.5

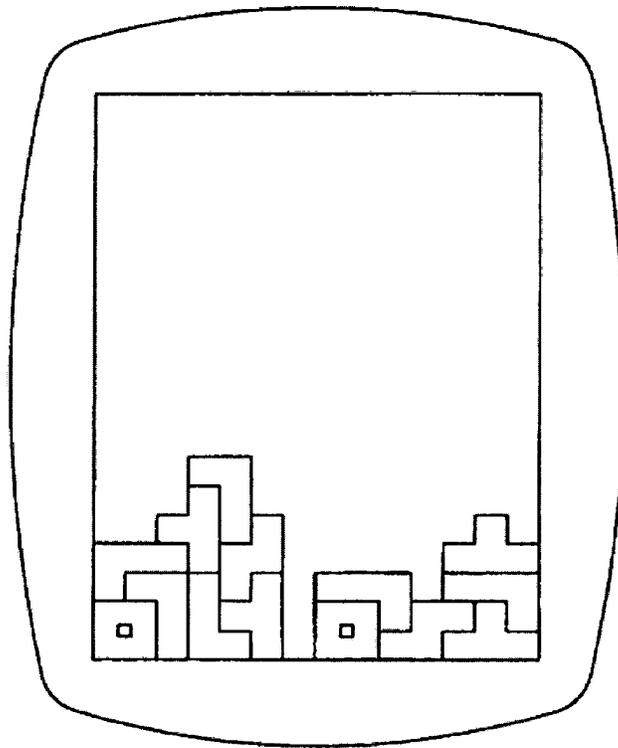


FIG.6

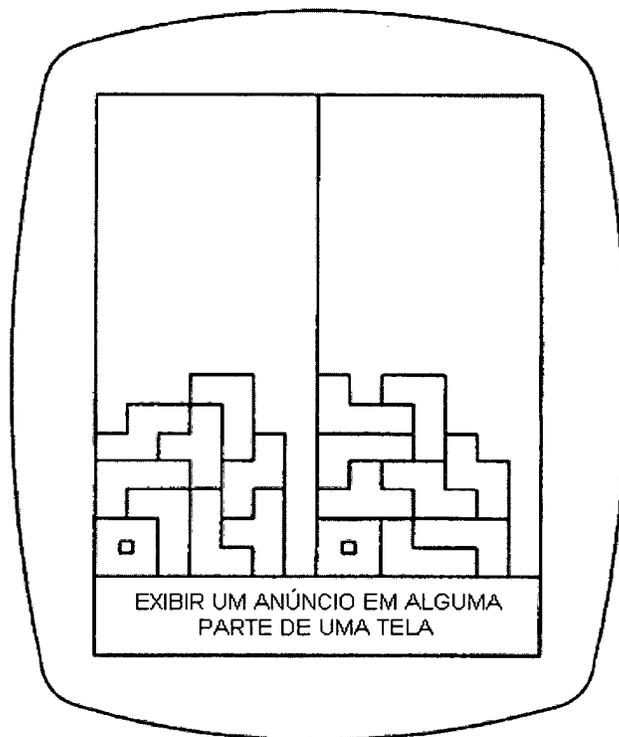


FIG.7



FIG.8

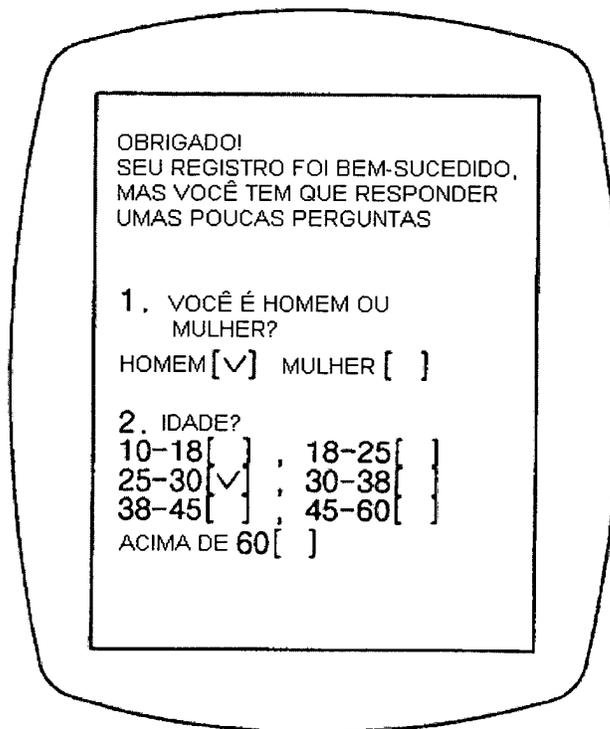


FIG.9

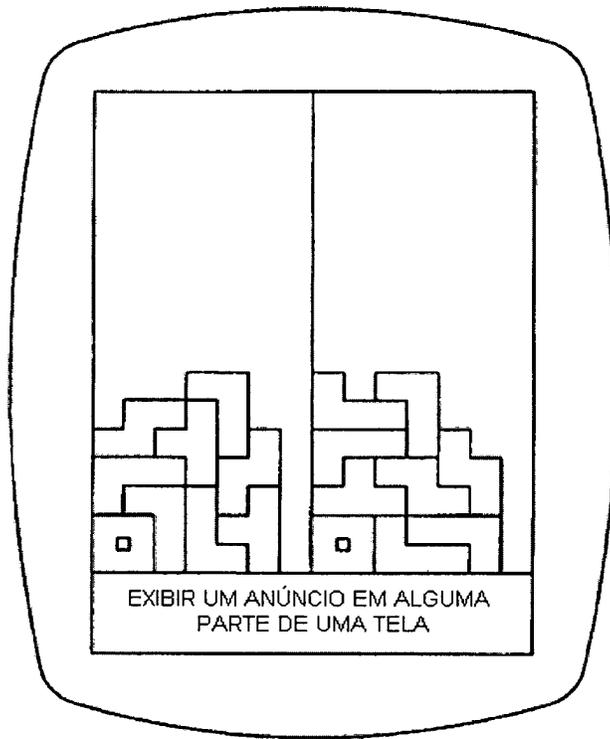


FIG.10

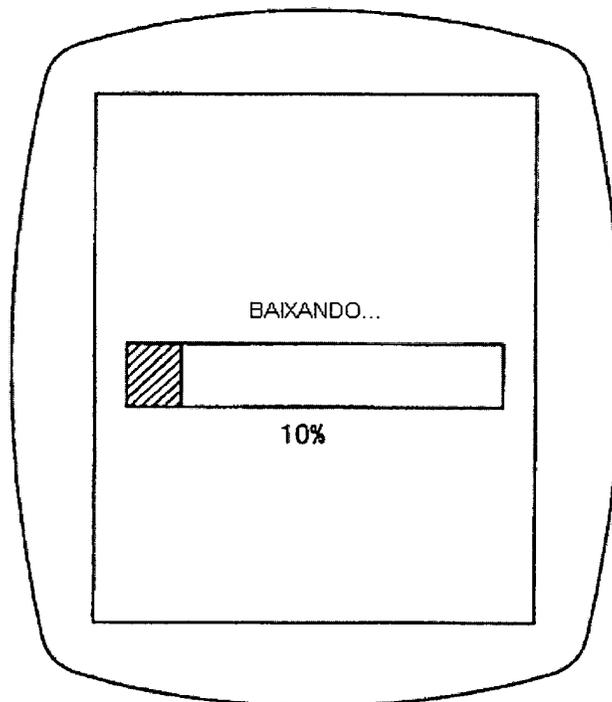


FIG. 11



FIG. 12

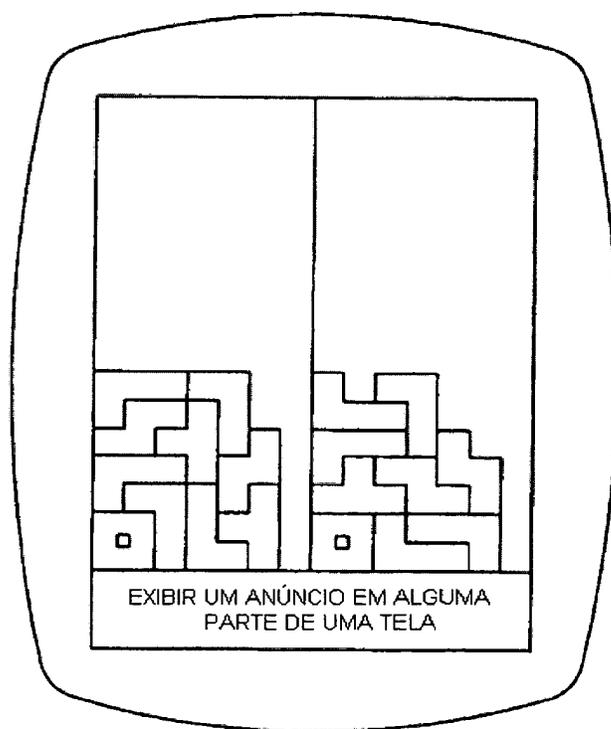


FIG.13

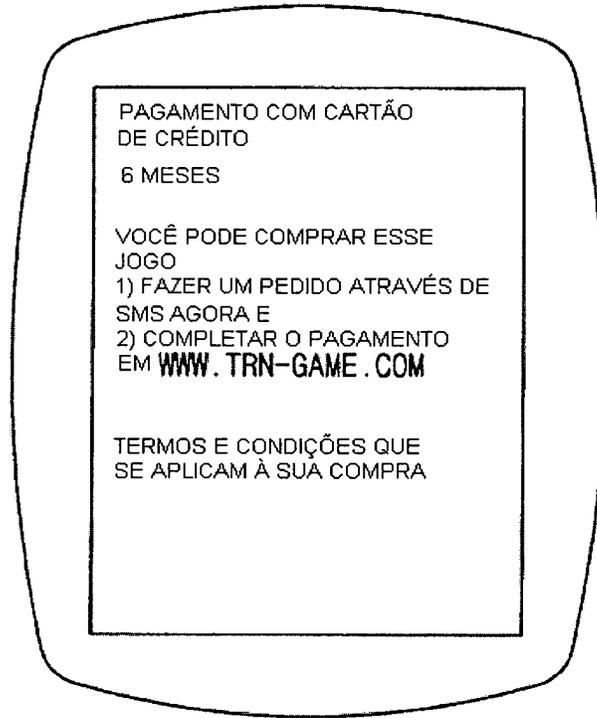


FIG.14

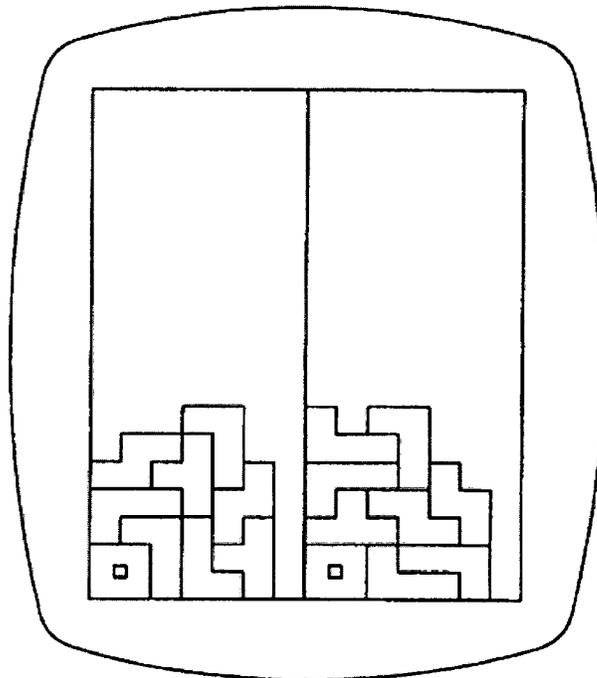


FIG. 15

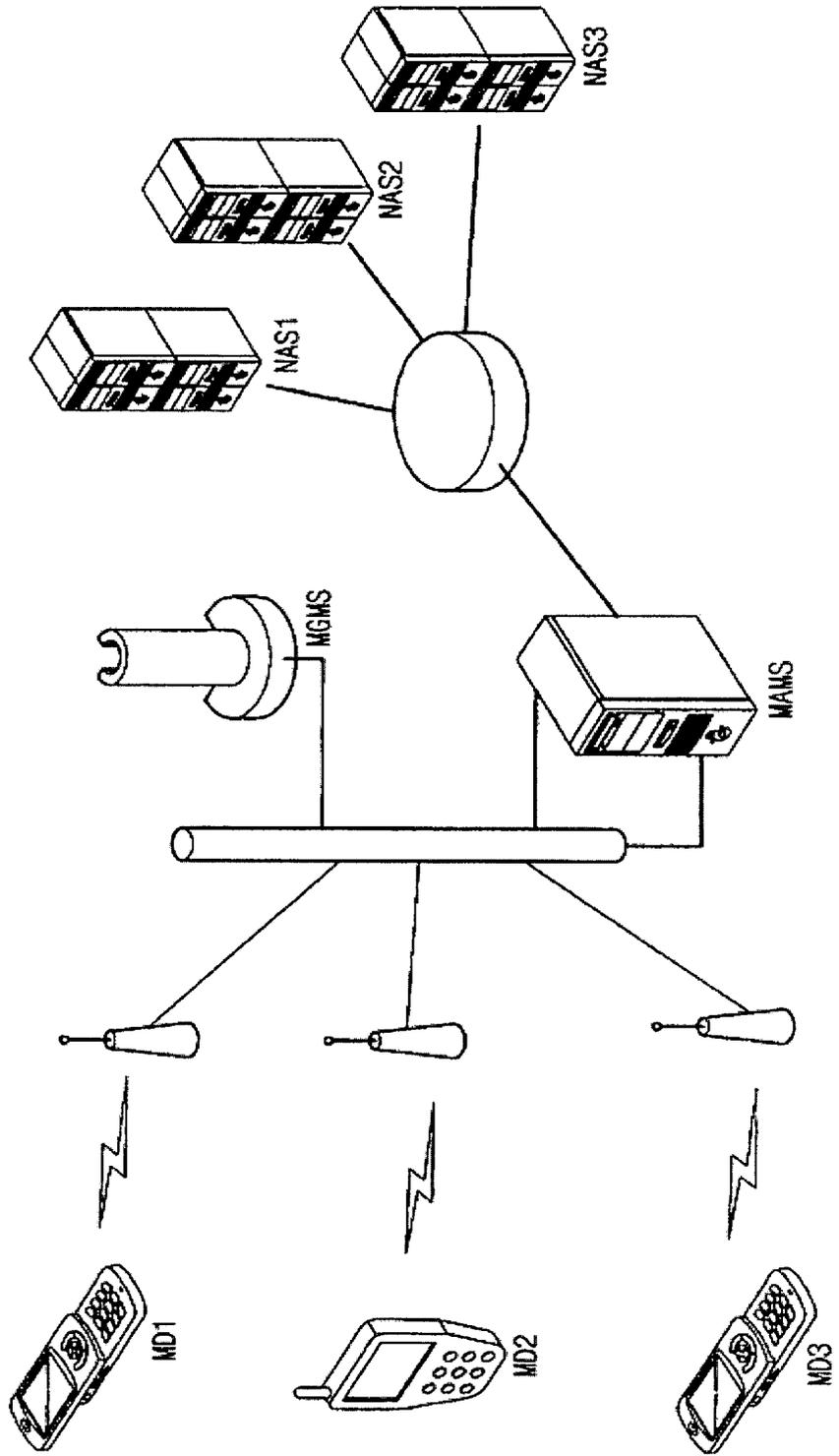


FIG. 16

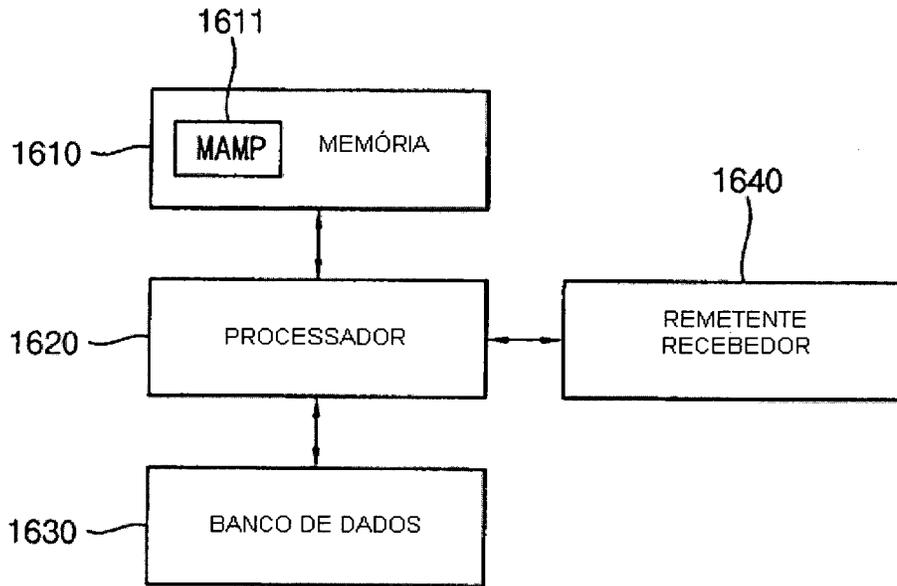
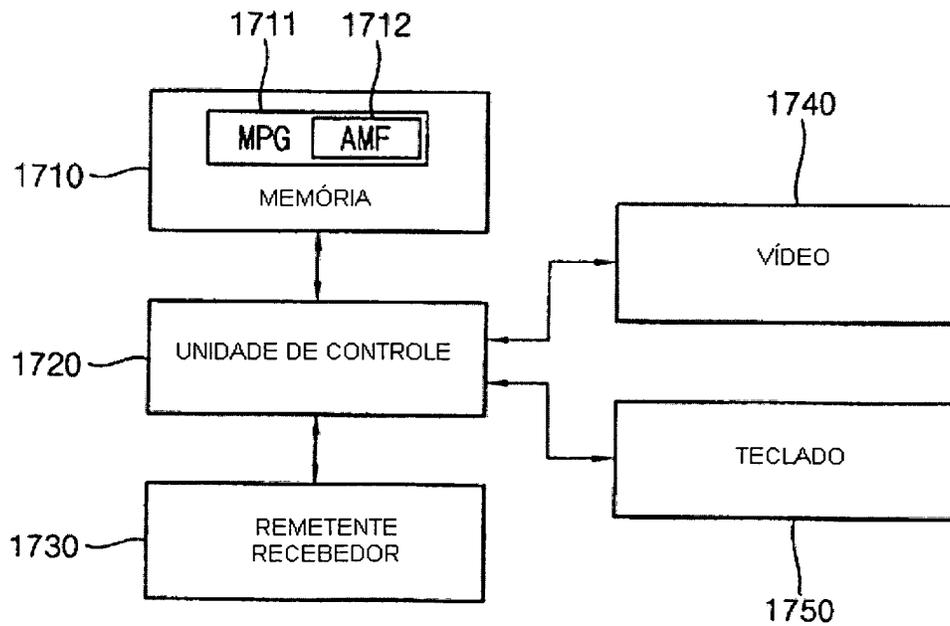


FIG. 17



RESUMO

**MÉTODO PARA ANUNCIAR UTILIZANDO JOGO DE MÚLTIPLOS JOGADORES
DE DISPOSITIVO MÓVEL E SISTEMA DO MESMO**

Um método de anunciar utilizando um jogo de múltiplos jogadores para um dispositivo móvel, compreendendo: transmitir/receber dados para executar o jogo de múltiplos jogadores no dispositivo móvel através de um canal de rede; verificar se um usuário do jogo de múltiplos jogadores pagou para jogar o jogo de múltiplos jogadores e determinar se exibe ou não um anúncio em uma tela do dispositivo móvel para o jogo de múltiplos jogadores com base no resultado da verificação e se um período de teste gratuito esgotou ou não.