

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**(21)(22) Заявка: **2010151912/08, 05.06.2009**

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
18.06.2008 US 12/141,109(43) Дата публикации заявки: **27.06.2012 Бюл. № 18**(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: **17.12.2010**(86) Заявка РСТ:
US 2009/046411 (05.06.2009)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2009/155142 (23.12.2009)

Адрес для переписки:

**129090, Москва, ул.Б.Спасская, 25, стр.3,
ООО "Юридическая фирма Городиский и
Партнеры", пат.пов. А.В.Мишу, рег.№ 364**

(71) Заявитель(и):

МАЙКРОСОФТ КОРПОРЕЙШН (US)

(72) Автор(ы):

**СМИТ Дерек Х. (US),
РЕВИЛЛ Брендан (US),
ЛО Стейси (US),
ЛАНГАН Томас (US),
МЭДСЕН Бьерн Тофт (US),
БОЙД Родни Алан (US),
ДЖОНСОН Джерри Алан (US),
ЛИМ Тиан Фунг (US),
ИРВИНГ Ричард Генри (US)**(54) **АВАТАР ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ДОСТУПНЫЙ ПО ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМ ПРИЛОЖЕНИЯМ И
УСТРОЙСТВАМ**(57) **Формула изобретения**

1. Способ обеспечения аватара по множеству вычислительных сред, содержащий:
визуализацию аватара и множества признаков в первом вычислительном
приложении;

запоминание данных, относящихся к аватару и признакам, визуализированных в
первом вычислительном приложении;

визуализацию аватара и признаков во втором вычислительном приложении на
основании запомненных данных.

2. Способ по п.1, в котором признаки содержат по меньшей мере одно из
множества аксессуаров, проявлений эмоций или анимаций.

3. Способ по п.1, в котором первое вычислительное приложение содержит первую
компьютерную игру и второе вычислительное приложение содержит одно из второй
компьютерной игры, чата, форума, сообщества или службы мгновенного обмена
сообщениями.

4. Способ по п.1, в котором первое вычислительное приложение и второе
вычислительное приложение исполняют на вычислительном устройстве.

5. Способ по п.4, в котором вычислительное устройство содержит мультимедийную
консоль.

6. Способ по п.1, в котором первое вычислительное приложение исполняют на первом вычислительном устройстве, и второе вычислительное приложение исполняют на втором вычислительном устройстве, отделенном от первого вычислительного устройства.

7. Способ по п.6, в котором первое вычислительное устройство содержит другую платформу, чем второе вычислительное устройство.

8. Способ по п.1, в котором запоминание данных, относящихся к аватару и признакам, содержит запоминание данных, относящихся к текущему состоянию аватара, и данных, относящихся к множеству аксессуаров, доступных аватару.

9. Способ по п.1, в котором запоминание данных содержит запоминание данных в хранилище, которое доступно для множества вычислительных устройств, при этом каждое вычислительное устройство поддерживает среду для аватара.

10. Способ обеспечения признака к аватару, содержащий:
прием выбора признака для аватара; и
запоминание данных, относящихся к аватару и признаку, в хранилище, доступном множеству вычислительных приложений аватара.

11. Способ по п.10, в котором признак содержит аксессуар, проявление эмоции или анимацию.

12. Способ по п.10, в котором хранилище доступно множеству вычислительных устройств, при этом каждое вычислительное устройство обеспечивает различную платформу для аватара.

13. Способ по п.10, дополнительно содержащий предоставление гардероба потребителю, причем гардероб содержит множество аксессуаров для аватара, при этом аксессуары выбираются пользователем.

14. Способ по п.13, дополнительно содержащий прием выбора одного из аксессуаров от пользователя через гардероб, обеспечение аксессуара аватару, и запоминание данных, относящихся к аксессуару, в хранилище.

15. Способ по п.13, дополнительно содержащий запоминание данных, относящихся к признаку в гардеробе.

16. Система аватара, содержащая:
аватар, который является доступным по множеству сред, ассоциированных с множеством вычислительных приложений аватара; и
устройство хранения, содержащее данные, относящиеся к аватару, и доступное вычислительными приложениями аватара.

17. Система по п.16, дополнительно содержащая, по меньшей мере, одно из множества аксессуаров, проявлений эмоций или анимаций, которые доступны по средам, ассоциированным с вычислительными приложениями аватара, при этом устройство хранения дополнительно содержит данные, относящиеся к аксессуарам, проявлениям эмоций или анимациям.

18. Система по п.17, в которой каждое из вычислительных приложений аватара ассоциативно связано с различным одним из множества вычислительных устройств.

19. Система по п.18, в которой множество вычислительных устройств содержит по меньшей мере одну мультимедийную консоль и по меньшей мере одно веб-разрешенное вычислительное устройство.

20. Система по п.16, дополнительно содержащая скелетную структуру для аватара, скелетную структуру для анимации аватара каждым из вычислительных приложений аватара.