

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5349967号  
(P5349967)

(45) 発行日 平成25年11月20日 (2013.11.20)

(24) 登録日 平成25年8月30日 (2013.8.30)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 13/00 (2006.01)  
 G 0 6 F 13/00 (2006.01)  
 G 0 6 Q 50/10 (2012.01)  
 G 0 6 Q 30/02 (2012.01)  
 G 0 6 Q 10/00 (2012.01)

A 6 3 F 13/00 3 1 0  
 G 0 6 F 13/00 6 5 0 R  
 G 0 6 Q 50/10  
 G 0 6 Q 30/02 1 5 0  
 G 0 6 Q 10/00

請求項の数 15 (全 15 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2008-541179 (P2008-541179)  
 (86) (22) 出願日 平成18年10月23日 (2006.10.23)  
 (65) 公表番号 特表2009-518058 (P2009-518058A)  
 (43) 公表日 平成21年5月7日 (2009.5.7)  
 (86) 国際出願番号 PCT/US2006/041275  
 (87) 国際公開番号 W02007/061553  
 (87) 国際公開日 平成19年5月31日 (2007.5.31)  
 審査請求日 平成21年10月22日 (2009.10.22)  
 (31) 優先権主張番号 11/283,172  
 (32) 優先日 平成17年11月18日 (2005.11.18)  
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(73) 特許権者 500046438  
 マイクロソフト コーポレーション  
 アメリカ合衆国 ワシントン州 9805  
 2-6399 レッドモンド ワン マイ  
 クロソフト ウェイ  
 (74) 代理人 100140109  
 弁理士 小野 新次郎  
 (74) 代理人 100075270  
 弁理士 小林 泰  
 (74) 代理人 100101373  
 弁理士 竹内 茂雄  
 (74) 代理人 100118902  
 弁理士 山本 修  
 (74) 代理人 100153028  
 弁理士 上田 忠

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 複数の装置およびネットワークに渡るゲーマーカードの閲覧

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

オンラインゲームサービスを提供するコンピュータシステムにおいて、ゲーマープロフィール情報を提供する方法であって、前記コンピュータシステムは、オンラインゲームサービスデータベースにアクセス可能であり、前記方法は、

複数のゲーマーから各々受信した複数のフォーマットのゲーマープロフィール情報を前記オンラインゲームサービスデータベースに格納するステップと、

オフラインのゲームプレイの間の各ゲーマーのゲームプレイ情報を含むローカルゲーマープロフィールを収集するステップと、

前記ローカルゲーマープロフィールと、ゲーム評価を確立するためにオフラインのゲームプレイおよびオンラインのゲームプレイの間に各々蓄積されたゲームの成績情報と、各ゲーマーのゲーム評価に関する他のユーザからのフィードバックとを用いて、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている各ゲーマープロフィール情報を更新することによって、オンラインとオフラインのゲームプレイ情報を同期させるステップと、

特定のゲーマーに関連付けられた名前を含むネットワークアドレスの提供によって、前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報が要求されたとき、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている前記ゲーマープロフィール情報から前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報を、前記コンピュータシステムから、ユーザのデバイスまたはアプリケーションサーバに、該デバイスまたはアプリケーションサーバに適切なフ

10

20

フォーマットで提供するステップと  
を含むことを特徴する方法。

【請求項 2】

前記ネットワークアドレスは、URL であり、該 URL のうち前記特定のゲーマーに関連付けられた前記名前を含んでいる部分を除いて、各ゲーマーについて前記選択された情報を要求するための URL と同一の URL であることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記選択された情報は、該情報が最初に収集されたオンラインゲームサービス以外のアプリケーションで前記ユーザがアクセスして使用することができるゲーマーカードにフォーマットされることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記選択された情報は、前記特定のゲーマーの前記ゲーマープロフィール情報のサブセットであることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記選択された情報を提供するステップは、  
前記選択された情報を、前記ユーザの携帯装置で表示できるようにフォーマットし、該フォーマットされた情報を、前記ユーザの携帯装置に提供することを含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記ネットワークアドレスは、携帯無線装置で動作する前記ユーザのウェブブラウザに提供されることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

公開用に前記選択された情報は、前記特定のゲーマーに関連付けられたゲーマータグ、前記特定のゲーマーに関連付けられた画像、および複数の異なるゲームにおける前記特定のゲーマーのパフォーマンスを反映した統計情報を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

オンラインゲームサービスを提供するコンピュータシステムに、ゲーマープロフィール情報を提供する方法を実行させるための命令を記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記コンピュータシステムは、オンラインゲームサービスデータベースにアクセス可能であり、前記方法は、

複数のゲーマーから各々受信した複数のフォーマットのゲーマープロフィール情報を前記オンラインゲームサービスデータベースに格納するステップと、

オフラインのゲームプレイの間の各ゲーマーのゲームプレイ情報を含むローカルゲーマープロフィールを収集するステップと、

前記ローカルゲーマープロフィールと、ゲーム評価を確立するためにオフラインのゲームプレイおよびオンラインのゲームプレイの間に各々蓄積されたゲームの成績情報と、各ゲーマーのゲーム評価に関する他のユーザからのフィードバックとを用いて、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている各ゲーマープロフィール情報を更新することによって、オンラインとオフラインのゲームプレイ情報を同期させるステップと

、  
特定のゲーマーに関連付けられた名前を含むネットワークアドレスの提供によって、前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報が要求されたとき、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている前記ゲーマープロフィール情報から前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報を、前記コンピュータシステムからユーザのデバイスまたはアプリケーションサーバに、該デバイスまたはアプリケーションサーバに適切なフォーマットで提供するステップと

を含むことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 9】

前記ネットワークアドレスは、URLであり、該URLのうち前記特定のゲーマーに関連付けられた前記名前を含んでいる部分を除いて、各ゲーマーについて前記選択された情報を要求するためのURLと同一のURLであることを特徴とする請求項8に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項10】

前記選択された情報は、該情報が最初に収集されたオンラインゲームサービス以外のアプリケーションで前記ユーザがアクセスして使用することができるゲーマーカードにフォーマットされることを特徴とする請求項8に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項11】

前記選択された情報を提供するステップは、

前記選択された情報を、該情報を要求したユーザの携帯装置で表示できるようにフォーマットし、該フォーマットされた情報を、前記ユーザの携帯装置に提供することを含むことを特徴とする請求項8に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項12】

ゲーマープロフィール情報を提供するためのシステムであって、該システムは、オンラインゲームサービスデータベースにアクセス可能であり、

複数のゲーマーから各々受信した複数のフォーマットのゲーマープロフィール情報を前記オンラインゲームサービスデータベースに格納する手段と、

オフラインのゲームプレイの間の各ゲーマーのゲームプレイ情報をローカルゲーマープロフィールに収集する手段と、

前記ローカルゲーマープロフィールと、ゲーム評価を確立するためにオフラインのゲームプレイおよびオンラインのゲームプレイの間に各々蓄積されたゲームの成績情報と、各ゲーマーのゲーム評価に関する他のユーザからのフィードバックとを用いて、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている各ゲーマープロフィール情報を更新することによって、オンラインとオフラインのゲームプレイ情報を同期させる手段と、

特定のゲーマーに関連付けられた名前を含むネットワークアドレスの提供によって、前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報が要求されたとき、前記オンラインゲームサービスデータベース内に格納されている前記ゲーマープロフィール情報から前記特定のゲーマーの公開用に選択された情報を、ユーザのデバイスまたはアプリケーションサーバに、該デバイスまたはアプリケーションサーバに適切なフォーマットで提供するための手段と

を備えたことを特徴とするシステム。

【請求項13】

前記ネットワークアドレスは、URLであり、該URLのうち前記特定のゲーマーと関連する名前を含んでいる部分を除いて、各ゲーマーについて前記選択された情報を要求するためのURLと同一のURLであることを特徴とする請求項12に記載のシステム。

【請求項14】

前記選択された情報は、該情報が最初に収集されたオンラインゲームサービス以外のアプリケーションによってユーザがアクセスして使用することができるゲーマーカードにフォーマットされること特徴とする請求項12に記載のシステム。

【請求項15】

前記選択された情報は、前記特定のゲーマーの前記ゲーマープロフィール情報のサブセットであることを特徴とする請求項12に記載のシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の装置およびネットワークに渡ってゲーマーカードを閲覧することに関する。

【背景技術】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 2 】

オンラインゲームでは、マルチメディアコンソールのゲーマー (multimedia console gamer) は、ゲーマーがプレイするコンソールに一意なゲーマープロフィール (gamer profile) を有する。ゲーマーがコンソールでゲームをプレイするとき、これらのゲームのユーザプロフィール情報 (user profile information) は、メモリユニットまたはハードドライブに、ローカルに格納される。同じユーザが、ネットサーフィンをするとき、特にウェブ上の任意の種類のフォーラムに参加するとき、ユーザは、そのローカルに格納されたプロフィールに対して閲覧 (view)、アクセス、または寄与する (contribute) ことができない。ユーザは、ゲーム関連のウェブサイトまたはオンラインゲームサービス (online gaming service) 以外の他のサーバを使用して、自身のコンソールゲーマープロフィールに対して閲覧、アクセス、および/または寄与することはできない。

10

## 【 0 0 0 3 】

また、オンラインゲームに参加する前にインターネットおよびウェブ上のゲーム関連フォーラムに最初に参加するゲーマーは、インターネットおよびウェブ上の自身のゲーム関連の ID (identity) およびプロフィールを、オンラインゲームへの参加を選択すると作成されるオンラインゲームの ID およびプロフィールに、容易にひも付けすることはできない。さらにゲーマーは、特にオンラインゲームへの参加中に作成される、ある ID のプロフィール情報 (例えば、ゲームの成績 (game achievements) など) と、特にウェブサイト内のゲーム関連フォーラムに参加しているときに作成される他のユーザのプロフィール情報 (例えば、評価の格付け (reputation rating) など) とを統合することができない。

20

## 【 0 0 0 4 】

さらに、公開用に選択されるゲーマープロフィール情報のサブセットを含むことができる、ユーザのコンソールゲーム関連の ID は、そのユーザまたはオンラインゲームサービスの外部の他のユーザに利用可能ではない。上記 ID を、そのユーザまたは他のユーザのウェブサイト、PC デスクトップ、または PDA もしくは携帯電話などの他の装置に容易に移動することおよび組み込むことはできず、URL (uniform resource locator) などの単一のネットワークアドレスをタイプすることによりウェブブラウザまたは他のネットワーク装置に直接表示することもできない。

## 【 発明の開示 】

30

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 5 】

前述のことを考慮して、先行技術の欠点を克服するシステムの必要性が存在する。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 6 】

複数のゲーマーについて、ゲーマープロフィール情報を中央データベースに格納する。特定のゲーマーを識別する格納された該ゲーマープロフィール情報から、公開用に選択される情報は、ユーザが、要求される情報を識別するのに使用される、特定のゲーマーと関連する名前を含む URL を提供することによって、そのような情報を要求するときに、提供される。

40

## 【 0 0 0 7 】

ゲーマーの URL は、特定のゲーマーと関連する名前を含む URL の部分を除いて、各ゲーマーに関する選択された情報を要求するための URL と同じ URL とすることができ、それにより複数のユーザが、ウェブに接続された任意の装置から、公開用に選択された特定のユーザのゲーマープロフィール情報に容易にアクセスすることができる。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

## 【 0 0 0 8 】

前述の要約および以下の本発明の詳細な説明は、添付の図面と関連させて読むとより良く理解される。本発明を例示する目的で、本発明の例示的な構築を図面に示す。しかし、本発明は、開示される特定の方法及び手段に限定されない。

50

## 【 0 0 0 9 】

図 1 は、本発明の態様を示す例示的なコンピュータネットワークの図である。ここで、コンピュータ 1 0 0 a - 1 0 0 e は、ゲームおよび他のアプリケーションなどの様々なコンピューティングオブジェクトをホストすることができる。物理的な環境は、接続された装置をコンピュータとして示しているが、このような図示は例示に過ぎず、P D A、ゲームコンソールなどの様々なデジタル装置を備えることができる。さらに、通信ネットワーク 1 6 0 はそれ自身、多数のコンピュータ、サーバ、およびルータなどのようなネットワーク装置を備えることができる。

## 【 0 0 1 0 】

分散コンピューティング環境をサポートする、様々なシステム、コンポーネント、およびネットワーク構成が存在する。例えば、複数のコンピューティングシステムを、有線または無線システムにより、ローカルネットワークまたは広域分散ネットワークにより、ともに接続することができる。現在、多くのネットワークが、広域分散コンピューティングにインフラ（infrastructure）を提供して多くの異なるネットワークを網羅する、インターネットに接続されている。本発明の態様は、コンピュータ読み取り可能な命令、コードのフラグメント、アプリケーションなどを様々な分散コンピューティング装置に分散させるために使用することができる。

## 【 0 0 1 1 】

ネットワークインフラは、クライアント/サーバアーキテクチャ、ピアツーピアアーキテクチャ、またはハイブリッドアーキテクチャなどのネットワークトポロジのホストを可能にする。「クライアント」は、「クライアント」が関連しない別のクラスまたはグループのサービスを使用する、クラスまたはグループのメンバである。したがって、コンピューティングにおいて、クライアントは、別のプログラムが提供するサービスを要求するプロセス（すなわち、おおよそは命令またはタスクのセット）である。クライアントプロセスは、他のプログラムまたはサービス自身に関する作業の詳細（working details）を全く「知る」必要なく、要求されたサービスを利用する。クライアント/サーバアーキテクチャ、特にネットワーク化されたシステムでは、クライアントは通常、別のコンピュータ（すなわち、サーバ）により提供される共有ネットワークリソースにアクセスするコンピュータである。サーバは典型的に、インターネットなどのリモートネットワークでアクセス可能なりモートコンピュータシステムである。クライアントプロセスは、第 1 のコンピュータシステム内でアクティブであり、サーバプロセスは、第 2 のコンピュータシステム内でアクティブであり、互いに通信媒体上で通信し、分散した機能性（distributed functionality）を提供して、それにより複数のクライアントがサーバの情報収集能力を利用することができる。

## 【 0 0 1 2 】

クライアントおよびサーバは、プロトコル層により提供される機能性を利用して、互いに通信する。例えば、H T T P（Hypertext-Transfer Protocol）は、W W W（World Wide Web）または単に「W e b」と関連して使用される一般的なプロトコルである。一般に、U R L アドレスまたは I P（Internet Protocol）アドレスなどのコンピュータネットワークアドレスを使用して、サーバまたはクライアントコンピュータをお互いに識別する。コンピューティング装置間の通信は、通信媒体上で提供される。特に、クライアントおよびサーバを、大容量通信の T C P / I P 接続を介して、互いに結合することができる。

## 【 0 0 1 3 】

一般に、コンピュータネットワークは、ネットワーク環境に配置されるサーバ装置およびクライアント装置の両方を備えることができる（ピアツーピア環境では、装置はクライアントおよびサーバの両方とすることができる）。通信ネットワーク 1 6 0 は、L A N、W A N、イントラネットもしくはインターネット、または多数のコンピューティング装置 1 0 a - 1 0 e の間の通信を促進するこれらの任意の組み合わせとすることができる。さらに、通信ネットワーク 1 6 0 は、無線接続、有線接続、または無線接続と有線接続の組み合わせを備えることができる。さらに、コンピュータネットワークは、分散コンピュー

10

20

30

40

50

ティング環境を備えることができる。そのような環境では、コンピューティングタスクを、コンピュータネットワーク内でアドレス可能な要素 (element) である多数のコンピューティング装置に分散させることができる。

【0014】

本発明の一態様によると、通信ネットワーク160は、複数のコンピュータ100a - 100eからアクセス可能なサービス150をホストすることができる。サービス150は、情報を収集し、コンピュータ100a - 100eのユーザを追跡 (track) して、コンピューティングサービスをそのサービスの全ユーザに提供する。

【0015】

図2は、図1のネットワークのコンピュータ100a - 100eとして使用することができる、マルチメディア/ゲームコンソール (multimedia/gaming console) 100の機能コンポーネントを図示する。マルチメディアコンソール100は、レベル1のキャッシュ102、レベル2のキャッシュ104、およびフラッシュROM (Read Only Memory) 106を有する中央処理ユニット (CPU) を有する。レベル1のキャッシュ102およびレベル2のキャッシュ104は、一時的にデータを格納し、したがってメモリアクセスサイクルの回数を減らし、それにより処理速度およびスループットを向上させる。2つ以上のコアを有するCPU101、したがって追加的なレベル1のキャッシュ102およびレベル2のキャッシュ104を有するCPU101を提供することができる。フラッシュROM106は、マルチメディアコンソール100に電源を入れる際のブートプロセスの初期段階中にロードされる実行可能コードを、格納することができる。

【0016】

グラフィックス処理ユニット (GPU) 108およびビデオエンコーダ/ビデオコーデック (エンコーダ/デコーダ) 114は、高速かつ高解像度のグラフィックス処理のためのビデオ処理パイプラインを形成する。データは、グラフィックス処理ユニット108からビデオエンコーダ/ビデオコーデック114に、バスを介して運ばれる。ビデオ処理パイプラインは、テレビまたは他のディスプレイへの送信のために、データをA/V (オーディオ/ビデオ) ポート140に出力する。メモリコントローラ110をGPU108に接続して、プロセッサが、限定ではないがRAM (Random Access Memory) などの様々なタイプのメモリ112にアクセスすることを促進する。

【0017】

マルチメディアコンソール100は、I/Oコントローラ120、システム管理コントローラ122、オーディオ処理ユニット123、ネットワークインタフェースコントローラ124、第1のUSBホストコントローラ126、第2のUSBコントローラ128および、モジュール118で実装されることが望ましいフロントパネルI/Oサブアセンブリ (front panel I/O subassembly) 130を含む。USBコントローラ126および128は、周辺コントローラ142 (1) - 142 (2)、無線アダプタ148、および外部メモリ装置146 (例えば、フラッシュメモリ、外付けのCD/DVD ROMドライブ、取り外し可能な媒体など) のホストとしての役割を果たす。ネットワークインタフェース124および/または無線アダプタ148は、ネットワーク (例えば、インターネット、ホームネットワークなど) に対するアクセスを提供しており、Ethernet (登録商標) カード、モデム、Bluetoothモジュール、ケーブルモデムなどを含め、多種多様な様々な有線または無線のアダプタコンポーネントのいずれかとすることができる。

【0018】

システムメモリ143を提供して、ブートプロセス中にロードされるアプリケーションデータを格納する。メディアドライブ144が提供され、メディアドライブ144は、DVD/CDドライブ、ハードドライブ、または他の取り外し可能媒体のドライブなどを備えることができる。メディアドライブ144は、マルチメディアコンソール100の内部または外部とすることができる。実行、再生などのために、マルチメディアコンソール100は、メディアドライブ144を介してアプリケーションデータにアクセスすることが

できる。メディアドライブ 144 は、シリアル A T A バスまたは他の高速接続（例えば、I E E E 1394）などのバスを介して、I / O コントローラ 120 に接続される。

【0019】

システム管理コントローラ 122 は、マルチメディアコンソール 100 の利用可能性の保証に関連する、様々なサービス機能を提供する。オーディオ処理ユニット 123 およびオーディオコーデック 132 は、ハイファイ（high fidelity）でステレオ処理（stereo processing）の、対応するオーディオ処理パイプラインを形成する。オーディオデータは、通信リンクを介して、オーディオ処理ユニット 123 とオーディオコーデック 132 との間を運ばれる。オーディオ処理パイプラインは、オーディオ機能を有する外付けのオーディオプレーヤまたは装置による再生のために、データを A / V ポート 140 に出力する。

10

【0020】

フロントパネル I / O サブアセンブリ 130 は、電源ボタン 150 および取出しボタン 152、およびマルチメディアコンソール 100 の外面上に出ている全ての L E D（発光ダイオード）若しくは他のインジケータの機能性をサポートする。システム電力供給モジュール（system power supply module）136 は、マルチメディアコンソール 100 のコンポーネントに電力を与える。ファン 138 は、マルチメディアコンソール 100 内の回路を冷却する。

【0021】

マルチメディアコンソール 100 内の C P U 101、G P U 108、メモリコントローラ 110、および様々な他のコンポーネントは、シリアルおよびパラレルバス、メモリバス、周辺バス、および任意の様々なバスアーキテクチャを使用するプロセッサ若しくはローカルバスを含む、1つまたは複数のバスを介して相互接続される。例として、そのようなアーキテクチャは、P C I（Peripheral Component Interconnects）バス、P C I - E x p r e s s バスなどを含むことができる。

20

【0022】

マルチメディアコンソール 100 の電源を入れると、アプリケーションデータを、システムメモリ 143 から、メモリ 112 および / またはキャッシュ 102、104 にロードして、C P U 101 において実行することができる。アプリケーションは、マルチメディアコンソール 100 において利用可能な様々なメディアタイプにナビゲートするときに一貫したユーザエクスペリエンス（user experience）を提供する、グラフィカルユーザインタフェースを提示することができる。操作において、メディアドライブ 144 内に含まれるアプリケーションおよび / または他のメディアを、メディアドライブ 144 から起動または再生して、追加の機能性をマルチメディアコンソール 100 に提供することができる。

30

【0023】

システムをテレビまたは他のディスプレイに単純に接続することにより、マルチメディアコンソール 100 を、スタンドアロンのシステムとして動作させることができる。このスタンドアロンモードでは、マルチメディアコンソール 100 により、1人または複数のユーザが、システムとやりとりをすること、映画を見ること、または音楽を聴くことが可能になる。しかし、ネットワークインタフェース 124 または無線アダプタ 148 を通して利用可能となったブロードバンドの接続の統合により、マルチメディアコンソール 100 を、図 1 に図示されるような大規模ネットワークコミュニティにおける参加者として、さらに動作させることができる。

40

【0024】

本発明の一態様によると、ゲームがコンソール 100 で実行されると、コンソール 100 は、通信ネットワーク 160 において動作するオンラインゲームサービス 150 に情報を提供する。オンラインゲームサービス 150 は、オンラインゲームサービス 150 に接続する全ユーザについて情報を追跡し、豊富なユーザエクスペリエンスを提供する。オンラインゲームサービス 150 は、ゲーム、コンソール、コンピューティング装置などに渡

50

ってユーザ情報を追跡する。オンラインゲームサービス 150 の全ユーザについて情報を追跡することで、オンラインゲームサービスは、全ユーザについての統計値 (statistics) を集計し、ゲームのプレイ能力を測定することができ、友達に関する情報 (例えば、友達がプレイしているゲーム、および友達が獲得したスキルレベル) を提供することによって豊富なユーザエクスペリエンスを提供して、ユーザの成績を追跡し、一般に大規模ユーザコミュニティにおいて集計されるゲームの統計値を測定する。

#### 【0025】

ゲームを通して一貫したデータセットを提供するため、本発明は、各ゲームが、特定のゲームについてゲームデータを定義するスキーマを生成する、スキーマ駆動のプロセス (schema driven process) を意図している。ゲーム構成プロセス (game configuration process) を通して、ゲームは、サービス定義のスキーマ (service-defined schema) を使用して、ゲームが各ゲームプレイヤーに関して生成するデータを記述する。構成プロセスを使用することによって、オンラインゲームサービス 150 は、データがゲームから来るときそのデータを理解することができることとなり、そのデータを、オンラインゲームサービス 150 が理解してオンラインゲームサービスの各ユーザの豊富なプロフィールを作成する他のデータと、有意義に統合することができることとなる。プロフィールは、ユーザがオンラインゲームサービス 150 において進む場所に関わらず、ユーザに付随することとなる。すなわち、プロフィールは、ゲームおよび位置と独立である。プロフィールの一部は、実際に、オンラインゲームサービス 150 の全ユーザによって閲覧可能となる。

#### 【0026】

図 3 は、ゲームの開発者が、オンラインゲームサービス 150 で使用するゲームを構成することを可能にするプロセス全体を図示する。ゲーム開発者 301 は、ユーザ 302 がオンラインゲームサービス 150 で使用するゲームを作成することを望む。その目的のため、開発者は、オンラインゲームサービス 150 と共有されることとなるゲーム構成データ 304 のセットを提供する。ツールを使用すると、オンラインゲームサービス 150 と通信するためにゲームに含まれる API ヘッドファイル 306 のセットと、オンラインゲームサービス 150 と共有されるべきデータのスキーマを定義する xml ファイル 308 のセットとが出力される。ゲーム開発者 301 は次いで、ゲームディスク 310 を焼くか、または API 306 と XML スキーマファイル 308 (または等価なもの) とを備えたゲームコードを含むゲームプログラムを作成する。XML ファイル 308 もオンラインゲームサービス 150 に通信し、その結果、オンラインゲームサービス 150 は、ゲームからのデータ出力を使用して、ユーザ 302 がゲーム 310 をオンラインで使用するとユーザ 302 のオンラインユーザプロフィール 312 を更新することができる。ユーザ 302 がネットワークに接続せずにゲーム 310 を使用すると、情報を収集して、その情報をハードドライブまたはメモリユニット 316 内のユーザのオフラインプロフィールに格納する。その後、ユーザ 302 がオンラインゲームサービス 150 に接続すると、オンラインおよびオフラインのプロフィールは同期化される。ユーザ 302 は次いで、プロフィール情報を、ローカルで、すなわちコンソール 100 または PC 上で閲覧 318 することができ、またはオンラインゲームサービス 150 にログオンしてユーザプロフィールを閲覧 314 することができる。また、さらに詳細に後述するように、ユーザは、別個のゲームウェブサイト にログオンして、統合されたオンラインゲーマープロフィール (integrated online gamer profile) を閲覧するか、またはそれを初めてウェブサイト上に作成することができる。

#### 【0027】

次に図 4 を参照すると、オンラインゲームサービス 150、ゲームウェブサイト 402、および例えばゲームコンソールもしくは PC 100 などの複数の装置、またはウェブブラウザ 404 を実行する任意の装置に渡って、統合されたゲーマープロフィール 312 を提供するシステム全体を図示する図が示されている。ユーザ 302 は、オンラインゲームサービス 150 でオンラインプロフィール 312 を作成することで受け取った証明書 (credentials) を使用して、任意のウェブブラウザ 404 を用いてゲームウェブサイト 40

10

20

30

40

50

2 にログオンすることができる。ウェブブラウザ 4 0 4 は、ゲームコンソール / P C 1 0 0、またはウェブに接続された任意の装置において稼動することができる。しかし、ウェブの使用は、例示として提供されるものであり、ウェブ以外の他の通信およびコンピュータネットワークを使用して通信することができ、本明細書で説明されるようにユーザプロフィールデータを修正することができる。ゲームウェブサイト 4 0 2 は、オンライン統合プロフィール 3 1 2 を作成してそのウェブサイト 4 0 2 で提示するようにオンラインゲームサービスから作成される、そのユーザについてのオンラインプロフィール 3 1 2 情報を有する。これは、ウェブサイト 4 0 2 およびオンラインゲームサービス 1 5 0 の両方が、該オンラインゲームサービス 1 5 0 および該ゲームウェブサイト 4 0 2 の両方から受け取るユーザプロフィールデータ 4 0 8 を格納および同期化する、中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース (central/synchronized online gaming service database) 4 0 6 に、(例えば、図 1 に示されるようにネットワーク 1 6 0 で) 通信可能に接続されるためである。

10

#### 【 0 0 2 8 】

次に図 5 を参照すると、オンラインゲームサービス 1 5 0、ゲームウェブサイト 4 0 2、および複数の装置に渡って、統合されたゲーマープロフィール 3 1 2 の作成および管理 (maintenance) を図示するシステム図およびフロー図が示されている。ユーザは、統合されたゲーマープロフィール 3 1 2 を、2 つの異なる方法の 1 つ、すなわちゲームコンソール / P C 1 0 0 またはゲームウェブサイト 4 0 2 のいずれかから開始して、作成する。ゲームコンソール / P C 1 0 0 から開始する場合、ユーザは最初に、例えば図 3 に関連して上述したような、ハードドライブまたはメモリユニット 5 0 4 にローカルに格納される、オフラインゲーマープロフィール 5 0 2 を作成する。ユーザは、ゲームをプレイし、成績を得て、高得点を獲得し、この全ての情報をゲームコンソール / P C 1 0 0 からローカルで閲覧 5 0 6 することができる。ユーザ 3 0 2 は、次いでオンラインゲームサービス 1 5 0 にサインアップ 5 0 8 し、そのオフラインゲームプロフィールは、中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 4 0 6 に格納 5 1 0 されて、利用可能であり、プレイしたゲーム、成績、およびスコアが、オンラインゲームサービス 1 5 0 のメンバである任意の他のユーザに利用可能となる。さらに、オンラインゲームサービスの他のメンバは、そのユーザ 3 0 2 に関するフィードバック 5 1 2 を提出 (submit) して、ゲームコミュニティ内の個人の評価 (individuals reputation) を確立 5 1 4 するのを助けることができる。

20

30

#### 【 0 0 2 9 】

統合されたゲーマープロフィール 3 1 2 情報がオンラインゲームサービスデータベース 4 0 6 に格納されているため、ユーザ 3 0 2 がここでゲームウェブサイト 4 0 2 にサインインすると、そのユーザ 3 0 2 は、オンラインゲームサービス 1 5 0 のアカウントを作成 5 0 8 することによる、ユーザ名およびパスワードなどの自身の証明書を使用して (例えば、Microsoft (登録商標) パスポートを使用して)、サインインすることができ、ウェブサイト 4 0 2 の様々なアクティビティに参加している間、そのゲーマープロフィール 3 1 2 に対して閲覧、アクセス、および寄与 5 1 6 することができる。これらのアクティビティには、特に、コミュニティフォーラムにコメントを投稿すること、および他のゲームウェブサイトメンバのプロフィールを閲覧する 5 1 8 ことが含まれることがある。これには、そのユーザのゲーマーカード (gamer card) 6 0 2 (図 6 に示される例) を表示することが含まれる。ゲーマーカード 6 0 2 は、例えば、ゲーマータグ (gamertag) (すなわち、ゲーマーの別名 (alias) または名前) 6 0 4、画像 6 0 6、ゲーマーのスコア (gamer score) 6 0 8、ゲーマーゾーン (gamer zone) 6 1 0、評価 (reputation) 6 1 2、およびユーザがプレイした最近のゲーム 6 1 4 を含む、ユーザゲーマープロフィール 3 1 2 からの情報のサブセットとすることができる。ウェブサイト 4 0 2 上のユーザ 3 0 2 のアクティビティに基づいて、他のユーザは、ユーザ 3 0 2 についてのフィードバックを提出 5 1 8 し、そのユーザ 3 0 2 の評価 6 1 2 に影響を与えることができる。

40

#### 【 0 0 3 0 】

50

ユーザ 302 の周囲で起こるアクティビティは、それがコンソール / PC 100 においてであってもゲームウェブサイト 402 においてであっても、中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 406 に格納されて戻され (510、512、520、522)、この中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 406 は、ユーザ 302 が或る ID を維持することを可能にする一方、コンソール / PC 100 および / またはウェブサイト 402 コミュニティからのユーザ 302 が閲覧およびやりとりすることができる、或る統合されたゲーマープロフィール 312 をイネーブルにする。

#### 【0031】

次に図 6 を参照すると、ゲーマーカード 602 の一例が示されており、ゲーマーカード 602 は、複数の装置およびネットワークに渡って、或るゲーマー 302 を他と識別するためのゲーマープロフィール 312 からの情報を表示する。上述のゲーマーカード 602 の説明をさらに詳しく説明すると、ゲーマーカードは、一般人、他のゲーマー、および / またはゲームコミュニティの他のメンバに提示されるように選択される上述のユーザプロフィール情報 312 のセット (しばしば、サブセット) である。例として、ゲーマーカードは、そのゲーマーカードと関連するゲーマーについての情報を提供して、そのゲーマーを、ゲーム関連のウェブサイトもしくはフォーラム 402 の他のメンバ、および / またはオンラインゲームサービス 150 の他のメンバと識別する。ゲーマーカードは、ゲーマーの別名 (すなわち、ゲーマータグ) 604、ゲーマー 606 と関連する画像、ならびに、プレイ中の様々なコンソールまたはコンピュータゲームにおけるゲーマーのパフォーマンス 608 に関連する様々な統計値、ならびに、ゲーム関連ウェブサイト 402 またはフォーラム 402 の他のメンバ、および / またはオンラインゲームサービス 150 の他のメンバによって決定された評価 612 などの項目を含み、これを表示することができる。しかし、ゲーマーカード 602 は、本明細書で提供される例に比べて、より多くの、または少ない、または異なるタイプの、ゲーマー 302 と関連する情報を提供することができる。

#### 【0032】

次に図 7 を参照すると、図 1 から図 6 に説明したシステムのゲーマープロフィール 312 情報を使用して、複数の装置およびネットワークに渡って、図 6 に示される例のような組み込みのゲーマーカード 602 を提供するシステムを示す図が示されている。中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 406 が示されており、中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 406 は、ゲーマーカード 602 内に提供された情報 (例えば、プレイしたゲーム 614、成績 608、スコア 608、612 など) を含め、ゲーマープロフィール 312 の情報を、ライブキャッシュサーバ (live cache server) 702 に対して利用可能にする。ライブキャッシュサーバ 702 は、ゲーマーカード 602、および元々は中央 / 同期オンラインゲームサービスデータベース 406 から取得した他のゲーマープロフィール 312 データについて、様々な他のサーバからの要求に応える (fulfill)。これらには例えば、個別のゲーム関連ウェブサイトアカウント (personalized game-related web site accounts) を構築するためのゲーム関連ウェブサイトサーバ 704、およびフォーマット済みのゲーマーカード (formatted gamer card) 602 のデータを配布するゲーマーカードサーバ 706 が含まれる。フォーマット済みのゲーマーカード 602 を提供するゲーマーカード 602 サーバ 706 は、ユーザが、ゲーマーカード 602 を取って、それらを自身の個人的なウェブログ (ブログ)、ウェブサイト、デスクトップおよび他の装置 708 に表示することを可能にする。このゲーマーカード 602 情報の中央記憶装置は、情報を様々なフォーマット (すなわち、生データ、イメージ) でサーバ 710、706、704 に広める (disseminate) 能力を提供し、サーバ 710、706、704 は、このゲーマーカード情報を、様々な異なる形態の要素 (例えば、PC、携帯装置 712) および複数の異なる最終消費者 708、714 に配布する。

#### 【0033】

特に、ゲーマーカード 602 のデータは、ユーザがゲーム関連ウェブサイトフォーラムに投稿すると、ユーザプロフィールページ 714 を含むゲーム関連ウェブサイトに渡る様々な位置に表示される。また、アプリケーションは、携帯電話、携帯情報端末 (PDA)

10

20

30

40

50

などの様々な装置における使用のために作成される。その装置は、ユーザのゲーマープロフィール312における情報の一部分に対して閲覧、編集、および寄与するために、ゲーマーカード602をエンドユーザに表示する。例えばゲーマーカードは、携帯電話712上で稼働中のウェブブラウザを介して、またはモバイルサーバ710から受信したフォーマット済みのゲーマーカード602情報から、ゲーマーカード602を表示する対象とされた携帯電話712で稼働中の他のアプリケーションを介して、携帯電話712などの携帯装置に配信される。中央ゲーマーカードサーバ706は、外部パートナー（すなわち、ゲーム出版社、報道機関、他の内部グループ）が、ユーザ情報に容易にアクセスし、ゲーマーカード602情報を自身のアプリケーションおよび/または環境に表示することもできるようにする。これは、統合されたゲーマープロフィール312の概念を、ゲームコンソール/PC100から、ゲーム関連ウェブサイト714フォーラム、ならびに任意の外部パートナーのウェブサイトおよび/またはアプリケーションに広げる。中央ゲーマーカードサーバ706は、個人ユーザ302が、フォーマット済みi f r a m e 718および生データのフォーマット720の自身のゲーマーカード602に容易にアクセスして、好きなように任意の装置に表示することができるようにする。フォーマット済みi f r a m eのゲーマーカードサーバ718に提供されるリンクにより、中央データベース406内のユーザプロフィール312に対する変更は、ユーザが他の装置およびアプリケーション内部の情報を手動で更新する必要なしに、他の装置およびアプリケーション内に示される更新されたゲーマーカードに反映されることとなる。

#### 【0034】

加えて、中央ゲーマーカードサーバ706は、例えば他のユーザのゲーマータグ604と関連するURLなどのネットワークアドレスをタイプすることによって、ユーザが自己または他のユーザのゲーマーカード602に容易にアクセスするメカニズムを提供する。URLの場合、ユーザはそのURLを、ウェブに接続された任意の装置で稼働中の任意のウェブブラウザアプリケーションにタイプすることができる。例として、特定のユーザのゲーマーカード602のURLは、下記のフォーマットに従う。ここで、ユーザの実際のゲーマータグを、“g a m e r t a g”に置き換えて、そのユーザのゲーマーカード602をブラウザに表示する。

#### 【0035】

<http://live.xbox.com/member/gamertag>

例えば、図6を再度参照すると、ユーザが

<http://live.xbox.com/member/major nelson>

を、自身のウェブブラウザにタイプすると、ゲーマータグ「major nelson」を有するユーザの、図6に示されるゲーマーカード602の例が表示される。

#### 【0036】

前述の例示は、説明の目的で提供されたものに過ぎず、本発明の限定として解釈されてはならないことに留意されたい。本発明は、様々な実施形態に関連して説明されているが、本明細書で使用される語は、限定する語ではなく説明および例示的な語であることを、理解されたい。さらに、本発明は、本明細書において特定の手段、題材、および実施形態に関連して説明されているが、本発明を、本明細書で開示される特定のものに限定することは意図していない。むしろ、本発明は、添付の請求項の範囲内にあるような、機能的に等価な全ての構造、方法、および使用方法にまで拡大することができる。当業者は、本明細書の教示の利益を有し、その態様において本発明の範囲および精神から逸脱せずに、本発明に多くの修正を与え、変更を加えることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0037】

【図1】本発明の態様を実装することができる例示的なコンピュータネットワーク環境のブロック図である。

【図2】図1のネットワークコンピューティング環境などのネットワークコンピューティング環境に組み込むことができる例示的なコンソールを示すブロック図である。

【図 3】ゲームアプリケーションをオンラインゲームサービスと通信可能にするシステム全体を示す図である。

【図 4】オンラインゲームサービス、ゲームWorld Wide Web（ウェブ）サイト、および複数の装置に渡って、統合されたゲームプロフィールを提供するシステム全体を示す図である。

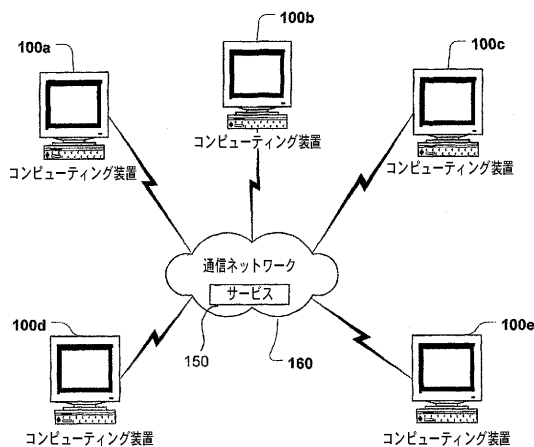
【図 5】オンラインゲームサービス、ゲームウェブサイト、および複数の装置に渡って、統合されたゲーマープロフィールの作成および管理を示す図である。

【図 6】複数の装置およびネットワークに渡って、ゲーマーを他のゲーマーと識別するために、ゲーマープロフィールからの情報を表示するゲーマーカードの一例を示す図である。

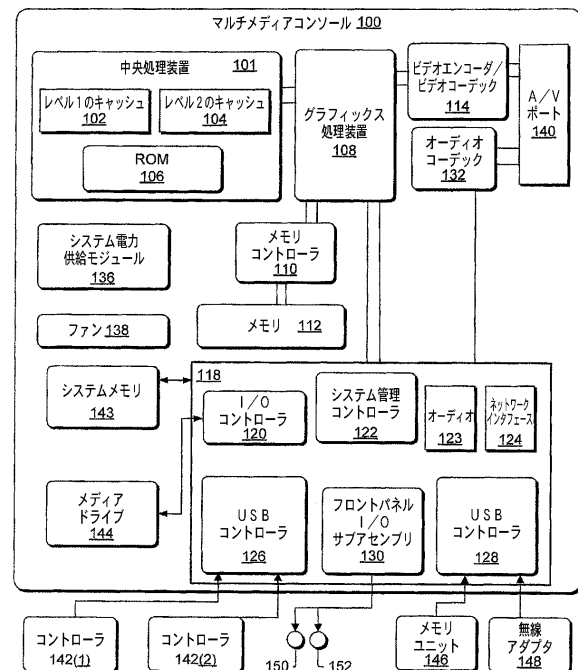
10

【図 7】図 1 から図 6 で説明されるシステムのゲーマープロフィール情報を使用して、複数の装置およびネットワークに渡る図 6 に示される例のような組み込みゲーマーカードを提供するシステムを示す図である。

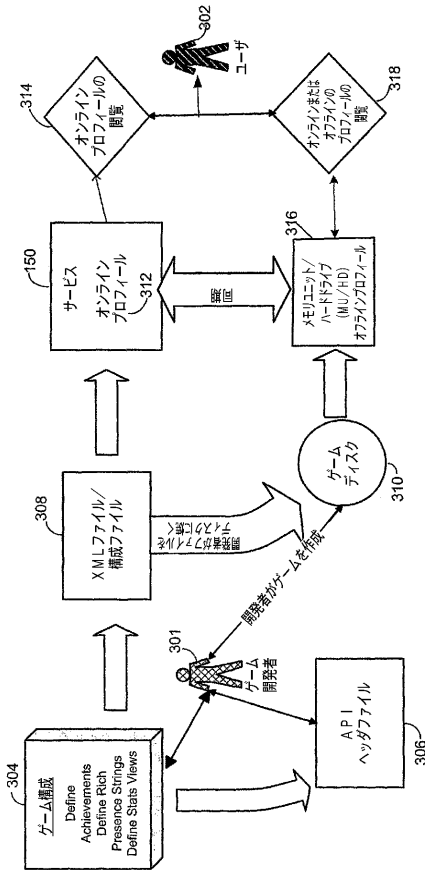
【図 1】



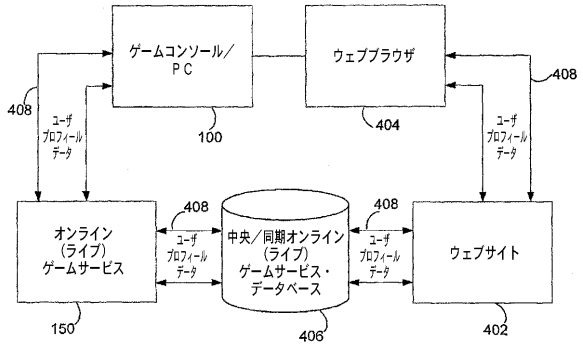
【図 2】



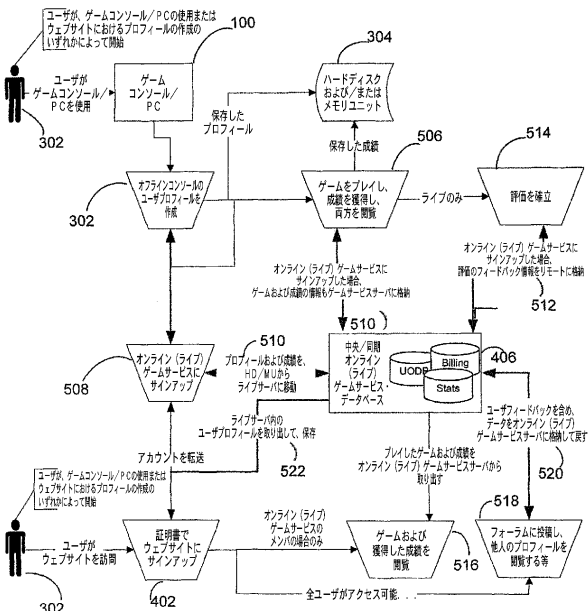
【 図 3 】



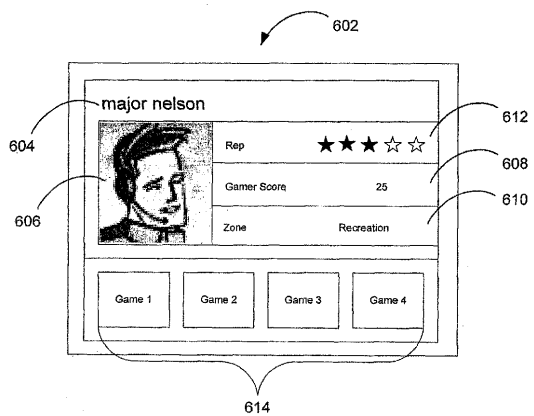
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】





## フロントページの続き

(51)Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 13/12 (2006.01)** A 6 3 F 13/00 1 6 6

(74)代理人 100120112  
 弁理士 中西 基晴

(74)代理人 100147991  
 弁理士 鳥居 健一

(74)代理人 100119781  
 弁理士 中村 彰吾

(74)代理人 100162846  
 弁理士 大牧 綾子

(74)代理人 100173565  
 弁理士 末松 亮太

(74)代理人 100138759  
 弁理士 大房 直樹

(74)代理人 100091063  
 弁理士 田中 英夫

(72)発明者 ジェイ・クリントン ポール ファウラー  
 アメリカ合衆国 9 8 0 5 2 ワシントン州 レッドモンド ワン マイクロソフト ウェイ マ  
 イクロソフト コーポレーション インターナショナル パテント内

(72)発明者 ウォルター リード レクター  
 アメリカ合衆国 9 8 0 5 2 ワシントン州 レッドモンド ワン マイクロソフト ウェイ マ  
 イクロソフト コーポレーション インターナショナル パテント内

審査官 宇佐田 健二

(56)参考文献 特開 2 0 0 3 - 2 8 1 1 4 2 ( J P , A )  
 特開 2 0 0 1 - 3 3 8 1 7 6 ( J P , A )  
 特開 2 0 0 1 - 1 8 7 2 7 3 ( J P , A )  
 米国特許出願公開第 2 0 0 4 / 0 0 9 7 2 8 7 ( U S , A 1 )  
 特開 2 0 0 2 - 2 1 0 2 4 9 ( J P , A )  
 特開 2 0 0 2 - 6 6 1 3 9 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
 A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 1 2 , 9 / 2 4  
 G 0 6 Q 1 0 / 0 0 , 3 0 / 0 2 , 5 0 / 1 0  
 G 0 6 F 1 3 / 0 0