



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101313321 B

(45) 授权公告日 2012.06.06

(21) 申请号 200680043165.0

(51) Int. Cl.

(22) 申请日 2006.10.23

G06Q 10/00 (2012.01)

(30) 优先权数据

G07F 17/32 (2006.01)

11/282,374 2005. 11. 18 US

(56) 对比文件

(85) PCT申请进入国家阶段日

KR 20000054783 A, 2000. 09. 05, 全文.

2008. 05. 19

US 20030204566 A1, 2003. 10. 30, 全文.

(86) PCT 申请的申请数据

KR 20010067847 A, 2001. 07. 13, 全文.

PCT/US2006/041566 2006. 10. 23

EP 1553511 A1, 2005.07.13, 权利要求.

(87) PCT申请的公布数据

审查员 孟佳

W02007/058743 EN 2007. 05. 24

(73) 专利权人 微软公司

地址 美国华盛顿州

(72)发明人 J·C·P·弗勒 D·H·霍金斯

J·M·盖尔森 M·博廷克

S · D · 兰博 W · R · 瑞克托

(74) 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公

司 31100

代理人 张政权

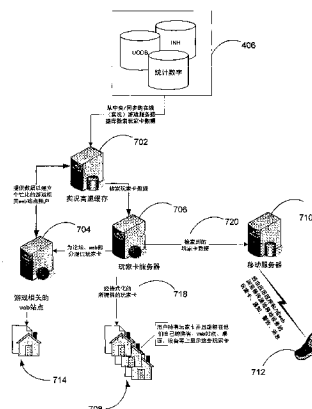
权利要求书 2 页 说明书 7 页 附图 7 页

(54) 发明名称

跨多个设备和网络的嵌入式玩家卡

(57) 摘要

将与集成玩家档案相关联以标识玩家的玩家卡提供给玩家以及也参与诸如游戏相关 web 站点的其他在线游戏社区活动的其他 PC/ 控制台用户。还以模块化形式向用户提供该玩家卡, 该玩家卡以适于用户直接在该用户的其他应用 (诸如, 他们的个人 web 站点以及用于在其手机上显示的移动设备应用程序) 中显示并且在中央数据库内该信息改变时用户也无需更新上述其他应用中的信息的方式被格式化。



1. 一种提供用户档案信息的方法,包括:

通过用户对允许用户通过计算机游戏彼此经网络进行交互的在线游戏服务的使用来接收用户档案信息;

通过所述用户对向各用户提供游戏相关信息的第二服务的使用来接收所述用户档案信息,其中所述第二服务不同于所述在线游戏服务;

将所接收的所述用户档案信息同步并存储在中央数据库内,所述中央数据库存储并同步从所述在线游戏服务以及从所述第二服务所接收的用户档案信息;以及

将从所存储的用户档案信息中选择以供公众查看的信息提供给另一用户、设备、或应用程序,其中在所述中央数据库内的对所选中信息的修改被反映在提供给其它用户、设备、或应用程序的所选中信息中而无需手动更新该选中的信息,并且其中经用户使用所述在线游戏服务而接收的所选信息可通过所述提供游戏相关信息的服务而被浏览,反之亦然。

2. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,提供从所存储的用户档案信息中选择以供公众查看的信息包括:

由与最初获得所述用户档案信息所通过的服务不同的所述服务从通信地连接至所述中央数据库的服务器获得供公众查看的所选信息。

3. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述第二服务是游戏相关 web 站点。

4. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所选信息是所述用户档案信息的子集。

5. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,提供选择以供公众查看的信息包括:

向所述其他用户的移动设备提供所选信息,以使其能够在所述用户的移动设备上显示。

6. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,还包括:

向所述用户和其他用户提供以适于所述用户和其他用户在他们的 web 站点上显示的方式格式化的所选信息。

7. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,供公众查看的所选信息包括与所述用户相关联的玩家标签、与所述用户相关联的图片、反映所述用户在多个不同游戏中表现的统计信息、从来自其他用户的反馈收集的所述用户的声望、以及涉及所述用户的玩游戏风格和偏好的用户选择地带。

8. 一种提供用户档案信息的系统,包括:

用于通过用户对允许用户通过计算机游戏彼此经网络进行交互的在线游戏服务的使用来接收用户档案信息的装置;

用于通过所述用户对向用户提供游戏相关信息的第二服务的使用来接收所述用户档案信息的装置,其中所述第二服务不同于所述在线游戏服务;

用于将所接收的所述用户档案信息同步并存储在中央数据库内的装置,所述中央数据库存储并同步从所述在线游戏服务以及从所述第二服务所接收的用户档案信息;以及

用于将从所存储的用户档案信息中选择以供公众查看的信息提供给至少另一用户的装置,其中在所述中央数据库内的对所选中信息的修改被反映在提供给其它用户、设备、或应用程序的所选中信息中而无需手动更新该选中的信息,并且其中经用户使用所述在线游戏服务而接收的所选信息可通过所述提供游戏相关信息的服务而被浏览,反之亦然。

9. 如权利要求8所述的系统,其特征在于,所述用于提供从所存储的用户档案信息中

选择以供公众查看的信息的装置包括：

用于由与最初获得所述用户档案信息所通过的服务不同的服务从通信地连接至所述中央数据库的服务器获得供公众查看的所选信息的装置。

10. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，与提供所述在线游戏服务的服务不同的向用户提供游戏相关信息的所述服务是游戏相关 web 站点。

11. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所选信息是所述用户档案信息的子集。

12. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，提供选择以供公众查看的信息包括：

用于向所述至少另一用户的移动设备提供所选信息以使其能够在所述用户的移动设备上显示的装置。

13. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，还包括：

用于向所述用户和其他用户提供以适于所述用户和其他用户在他们的 web 站点上显示的方式格式化的所选信息的装置。

14. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，供公众查看的所选信息包括与所述用户相关联的玩家标签、与所述用户相关联的图片、反映所述用户在多个不同游戏中表现的统计信息、从来自其他用户的反馈收集的所述用户的声望、以及涉及所述用户的玩游戏风格和偏好的用户选择地带。

15. 一种提供用户档案信息的方法，包括：

当用户连接到服务并请求从存储在中央数据库内的用户档案信息中选择以供公众查看的一组经同步的用户档案信息时，向所述用户提供该信息，所选信息被以模块化形式提供给所述用户，所选信息以适于所述用户直接在所述用户的其他服务中显示并且在所述中央数据库内该信息改变时也无需所述用户更新所述其他应用中的信息的方式被格式化和链接，其中所述中央数据库接收、存储并同步来自多个不同的服务的用户档案信息，所述多个不同的服务包括在线游戏服务和不同于该在线游戏服务的单独 web 站点，每个服务通过用户对该服务的使用来接收用户档案信息，其中经用户使用所述在线游戏服务而接收的所选信息可通过所述 web 站点而被浏览，反之亦然，其中所述一组经同步的用户档案信息还可被提供给其它用户、设备、和应用程序，且在所述中央数据库内的对所选中信息的修改被反映在提供给其它用户、设备、或应用程序的一组经同步的用户档案信息中，而无需手动更新该组经同步的用户档案信息。

跨多个设备和网络的嵌入式玩家卡

[0001] 发明背景

[0002] 在线游戏中,多媒体控制台的玩家具有对他们所玩的控制台而言是唯一的玩家档案。当他们在控制台上玩游戏时,有关这些游戏的用户档案信息被存储在存储器单元或硬盘驱动器本地。当同一用户在网上冲浪,尤其是参与 web 上任何种类的论坛时,他们无法查看、访问或贡献于本地存储的档案。即用户不具有使用游戏相关 web 站点或除在线游戏服务以外的其他服务器来查看、访问和 / 或贡献于其控制台玩家档案的能力。

[0003] 同样地,玩家若要是参与在线游戏之前首先参与了因特网或 web 上游戏相关论坛,那么它们无法轻易地将他们在因特网或 web 上的游戏相关身份和档案连接到在他们选择参与在线游戏时所创建的在线游戏身份和档案。此外,玩家也不具备这样的能力,即将在线游戏参与期间创建的身份所持有的档案信息(诸如,游戏成绩)及在参与 web 站点内游戏相关论坛时所创建的身份所持有的其他用户档案信息集成到一个身份中。

[0004] 此外,可以包括为公众查看而选择的玩家档案信息子集在内的用户控制台游戏相关身份不但对在线游戏服务之外的该用户和其他用户不可用,也无法被轻易移动并签入到该用户或其他用户的 web 站点、PC 桌面或诸如 PDA 或蜂窝电话的其他设备中。

[0005] 鉴于此,需要一种克服现有技术不足的系统。

[0006] 发明概述

[0007] 当用户连接到服务并请求从存储在中央数据库内的用户档案信息中选择以供公众查看的一组玩家档案信息时,向该用户提供上述信息。以模块化方式向用户提供所选信息,所选信息以适于用户直接在该用户的其他应用中显示并且在中央数据库内该信息改变时也无需用户更新其他应用中的该信息的方式被格式化。

[0008] 用户档案信息是通过用户对允许用户通过计算机游戏彼此经网络进行交互的在线游戏服务的使用来接收的,或是通过该用户对与提供上述在线游戏服务的服务不同的向用户提供游戏相关信息的的服务的使用来接收的。所接收的用户档案信息随后被存储在中央数据库内。在其他用户连接到与最初获得该用户档案信息所通过的服务不同的服务并请求从所存储的用户档案信息中选择以供公众查看的信息时,将该信息提供给至少另一用户。同样地,选择以供公众查看的信息可以是与该特定用户相关联的所存储用户档案信息的子集。

[0009] 附图简述

[0010] 当结合所附的附图进行阅读时,可以更好地理解以上概述以及以下对本发明的详细说明。出于说明本发明的目的,在附图中示出本发明的示例性构造;然而,本发明不局限于所公开的具体方法和手段。附图中:

[0011] 图 1 是其中可实施本发明诸方面的示例性计算机网络环境的框图;

[0012] 图 2 是示出可结合到诸如图 1 的网络计算环境的网络计算环境中的示例性控制台的框图;

[0013] 图 3 示出了允许游戏应用程序与在线游戏服务通信的整体系统;

[0014] 图 4 示出了提供跨越在线游戏服务、游戏万维网(web)站和多台设备的集成玩家

档案的整体系统；

[0015] 图 5 是示出了创建并维护跨越在线游戏服务、游戏 web 站点和多台设备的集成玩家档案的系统和流程图；

[0016] 图 6 描绘了跨多个设备和网络向其他人显示来自标识玩家身份的玩家档案的信息的玩家卡示例。

[0017] 图 7 是示出了使用图 1-6 所述系统的玩家档案信息提供跨多个设备和网络的嵌入式玩家卡（诸如，图 6 所示的示例）的系统的图示。

[0018] 本发明的详细描述

[0019] 图 1 是用于示出本发明诸方面的示例性计算机网络的示图。在此，计算机 100a-100e 可主存诸如游戏和其它应用程序的不同计算对象。虽然物理环境将所连接的设备示为计算机，但是这种图示仅为示例性的并且可包括诸如 PDA、游戏控制台等的各种数字设备。此外，通信网络 160 自身可包括多个计算机、服务器和诸如路由器之类的网络设备等等。

[0020] 存在各种系统、组件和网络配置支持分布式计算环境。例如，计算环境可由有线或无线系统、局域网或广泛分布式网络连接在一起。当前，许多网络耦合到为广泛分布式计算提供基础结构并包含许多不同网络的因特网。本发明的诸方面可用于将计算机可读指令、代码段、应用程序等分配到不同的分布式计算设备。

[0021] 网络基础结构能够主存各种网络拓扑，诸如客户端 / 服务器、对等、或混合架构。“客户端”是使用不相关的另一类或组的服务的类或组的成员。因此，在计算中，客户端是请求由另一程序提供的服务的进程（即大致是一组指令或任务）。客户端进程使用所请求的服务而无需“知道”关于其它程序或服务自身的任何工作细节。在客户端 / 服务器架构中，尤其在网络化系统中，客户端通常是访问由另一计算机（即服务器）提供的共享网络资源的计算机。服务器通常是可通过诸如因特网的远程网络访问的远程计算机系统。客户端进程可在第一计算机系统中激活，而服务器进程可在第二计算机系统中激活，通过通信媒介彼此通信，从而提供分布式功能并允许多个客户端利用服务器的信息收集能力。

[0022] 客户端和服务器利用由协议层提供的功能彼此通信。例如，超文本传输协议（HTTP）是结合万维网（WWW）或简单地“Web”使用的通用协议。通常，诸如统一资源定位符（URL）或因特网协议（IP）地址的计算机网络地址用于服务器或客户端计算机彼此标识。计算设备之间的通信通过通信媒介提供。特别地，客户端和服务器可经由 TCP/IP 连接而彼此耦合，以便进行大容量通信。

[0023] 通常，计算机网络可包括部署在网络环境中的服务器设备和客户端设备两者（在对等环境中设备可以是客户端和服务器两者）。通信网络 160 可以是方便许多计算设备 10a-10e 之间通信的 LAN、WAN、内联网或因特网或这些中任一个的组合。此外，通信网络 160 可包括无线、有线、或无线和有线连接的组合。此外，计算机网络可包括分布式计算环境。在这种环境中，计算任务可在作为计算机网络中可寻址元件的许多计算设备上散布。

[0024] 根据本发明的一方面，通信网络 160 可主存可从多个计算机 100a-100e 进行访问的服务 150。服务 150 收集信息并追踪计算机 100a-100e 的用户以为该服务的所有用户提供计算服务。

[0025] 图 2 示出可用作图 1 网络中的计算机 100a-100e 的多媒体 / 游戏控制台 100 的功

能组件。多媒体控制台 100 包括具有 1 级高速缓存 102、2 级高速缓存 104 和闪存 ROM(只读存储器)106 的中央处理单元 (CPU)101。1 级高速缓存 102 和 2 级高速缓存 104 临时存储数据并因此减少存储器访问周期的次数,从而改进处理速度和吞吐量。CPU 101 可以设置成具有一个以上的核,以及附加的 1 级和 2 级高速缓存 102 和 104。闪存 ROM 106 可存储的多媒体控制台 100 通电时在引导进程初始化阶段加载的可执行代码。

[0026] 图形处理单元 (GPU)108 和视频编码器 / 视频编解码器 (codec)(编码器 / 解码器)114 形成用于高速、高分辨率图形处理的视频处理流水线。数据经由总线从图形处理单元 108 输送到视频编码器 / 视频编解码器 114。视频处理流水线输出数据到 A/V(音频 / 视频)端口 140 以传送到电视或其它显示器。存储器控制器 110 连接到 GPU 108 以方便处理器访问各种类型的存储器 112,诸如但不限于 RAM(随机存取存储器)。

[0027] 多媒体控制台 100 包括较佳地在模块 118 上实现的 I/O 控制器 120、系统管理控制器 122、音频处理单元 123、网络接口控制器 124、第一 USB 主控制器 126、第二 USB 控制器 128 和前面板 I/O 部件 130。USB 控制器 126 和 128 用作外围控制器 142(1)-142(2)、无线适配器 148、和外置存储器设备 146(例如闪存、外置 CD/DVD ROM 驱动器、可移动介质等)的主机。网络接口 124 和 / 或无线适配器 148 提供对网络(例如因特网、家庭网络等)的访问并且可以是包括以太网卡、调制解调器、蓝牙模块、缆线调制解调器等各种不同有线和无线适配器组件中任一种。

[0028] 设置系统存储器 143,以存储在引导进程过程中加载的应用程序数据。媒体驱动器 144 被设置并且可包括 DVD/CD 驱动器、硬盘驱动器、或其它可移动媒体驱动器等。媒体驱动器 144 可以对多媒体控制台 100 内置或外置。应用程序数据可经由媒体驱动器 144 访问,以由多媒体控制台 100 执行、回放等。媒体驱动器 144 经由诸如串行 ATA 总线或其它高速连接(例如 IEEE1394)的总线连接到 I/O 控制器 120。

[0029] 系统管理控制器 122 提供与确保多媒体控制台 100 可用性的各种服务功能。音频处理单元 123 和音频编解码器 132 形成高保真、立体声处理的对应音频处理流水线。音频数据经由通信链路在音频处理单元 123 与音频编解码器 132 之间传输。音频处理流水线输出数据到 A/V 端口 140 用于由外置音频播放器或具有音频能力的设备再现。

[0030] 前面板 I/O 部件 130 支持暴露在多媒体控制台 100 外表面上的电源按钮 150 和弹出按钮 152 以及任何 LED(发光二极管)或其它指示器的功能。系统电源模块 136 向多媒体控制台 100 的组件供电。风扇 138 冷却多媒体控制台 100 内的电路。

[0031] CPU 101、GPU 108、存储器控制器 110、和多媒体控制台 100 内的各个其它组件经由一个或多个总线互连,包括串行和并行总线、存储器总线、外围总线、和处理器总线或使用各种总线架构中任一种的局域总线。作为示例,这种架构可以包括外围组件互连 (PCI)总线、PCI-快速总线等。

[0032] 当多媒体控制台 100 通电时,应用程序数据可从系统存储器 143 加载到存储器 112 和 / 或高速缓存 102、104 中并在 CPU 101 上执行。应用程序可呈现在导航到多媒体控制台 100 上可用的不同媒体类型时提供一致的用户体验的图形用户界面。在操作中,媒体驱动器 144 中包含的应用程序和 / 或其它媒体可从媒体驱动器 144 启动或播放,以向多媒体控制台 100 提供附加功能。

[0033] 多媒体控制台 100 可通过将该系统简单地连接到电视机或其它显示器而作为独

立系统操作。在该独立模式中,多媒体控制台 100 允许一个或多个用户与该系统交互、看电影、或听音乐。然而,随着可通过网络接口 124 或无线适配器 148 获得宽带连接的集成,多媒体控制台 100 还可在如图 1 所示的较大网络社区中作为参与者操作。

[0034] 根据本发明的一方面,当在控制台 100 上执行游戏时,它向在通信网络 160 上操作的在线游戏服务 150 提供信息。该在线游戏服务 150 追踪连接到在线游戏服务 150 的所有用户的信息以提供丰富的用户体验。在线游戏服务 150 跨越游戏、控制台、计算设备等追踪用户信息。通过追踪在线游戏服务 150 的所有用户的信息,在线游戏服务可对所有用户汇集统计数字并测量玩游戏的能力、通过提供关于朋友的信息(例如他们正在玩什么游戏以及他们已达到什么技巧水平)来提供更丰富的用户体验、追踪用户成绩以及通常为在较大用户社区中汇集的游戏测量统计数字。

[0035] 为了跨游戏提供一致的数据集,本发明设想了一个模式驱动过程,其中每个游戏生成对特定游戏定义游戏数据的模式。通过游戏配置过程,游戏使用服务定义模式来描述游戏生成的有关每个游戏玩家的数据。通过使用配置过程,在线游戏服务 150 将能理解从游戏流出的数据,并将能够以有意义的方式把这些数据和在线游戏服务 150 所理解的其他数据集成,从而为在线游戏服务的每个用户创建丰富的档案。该档案将跟随用户到在线游戏服务 150 上的任何地方,即它是独立于游戏和位置的。实际上,某些档案将可由在线游戏服务 150 上的每个用户查看。

[0036] 图 3 示出了允许游戏开发者配置游戏以供在线游戏服务 150 使用的整体过程。游戏开发者 301 希望创建游戏以供在线游戏服务 150 的用户 302 使用。为此,开发者提供一组将与在线游戏服务 150 共享的游戏配置数据 304。来自工具使用的输出是与游戏一起包括在内以与在线游戏服务 150 通信的一组 API 首部文件 306,以及定义要与在线游戏服务 150 共享的数据模式的一组 xml 文件 308。游戏开发者 301 随后烧制游戏盘 310 或者创建包含用 API 306 配备 XML 模式文件 308(或等效表示)的游戏代码的游戏程序。XML 文件 308 也被传送至在线游戏服务 150,使得在线游戏服务 150 能够在用户 302 在线使用游戏 310 时使用来自游戏的数据输出更新用户 302 的在线用户档案 312。当用户 302 在没有网络连接的情况下使用游戏 310 时,信息则被收集并存储在硬盘驱动器或存储单元 316 内的用户的离线档案上。其后,当用户 302 连接至在线游戏服务 150 时,就对在线和离线档案进行同步。用户 302 随后可以在本地查看档案信息 318,即在控制台 100 或 PC 上查看,或者登录到在线游戏服务 150 并查看用户档案 314。同样如将在下文中详细解释的,用户能够登录到单独的游戏 web 站点上来查看已集成的在线玩家档案或者在该 web 站点上首次创建它。

[0037] 接着参照示出一图示的图 4,该图示描绘了提供跨越在线游戏服务 150、游戏 web 站点 402 站和多台设备(诸如游戏控制台或 PC 100)或运行 web 浏览器 404 的任何设备的集成玩家档案 312 的整体系统。用户 302 能够使用从在线游戏服务 150 创建在线档案 312 接收的证书来使用任何 web 浏览器 404 登录游戏 web 站点 402。web 浏览器 404 可以在游戏控制台 /PC 100 上或者连接到 web 的任何设备上运行。然而,使用 web 作为一个示例,也可以使用 web 之外的其他通信和计算机网络来传送和修改在此描述的用户档案数据。游戏 web 站点 402 可以具有从在线游戏服务创建的该用户的在线档案 312 信息,从而创建在线集成档案 312 以呈现在该 web 站点 402 上。这是因为 web 站点 402 和在线游戏服务 150 都通信地连接(例如,经由图 1 所示网络 160)至中央/同步的在线游戏服务数据库 406,该数据

库存储并同步从在线游戏服务 150 和游戏 web 站点 402 两者接收的用户档案数据 408。

[0038] 接下来参考图 5, 示出了创建并维护跨越在线游戏服务 150、游戏 web 站点 402 和多台设备的集成玩家档案 312 的系统和流程图。用户通过两种不同方式之一来创建集成玩家档案 312, 由游戏控制台 /PC 100 开始, 或是由游戏 web 站点 402 开始。在由游戏控制台 /PC 100 开始的情况下, 用户首先, 创建参考图 3 所述地存储在硬盘驱动器或存储单元 504 本地的离线玩家档案 502。用户可以玩游戏、赚成绩、得高分并从游戏控制台 /PC 100 本地查看 506 所有这些信息。用户 302 随后签名参加 (sign-up) 508 在线游戏服务 150, 于是离线玩家档案就存储 510 在中央 / 同步的在线游戏服务数据库 406 并且可用, 这就使得所玩的游戏、成绩和得分对作为在线游戏服务 150 成员的任何其他用户可用。此外, 在线游戏服务的其他成员可以提交有关该用户 302 的反馈 512, 以帮助在游戏社区内建立个人声望 514, 并且该用户可以具有涉及其玩游戏的风格和偏好的用户选择地带。

[0039] 由于集成玩家档案 312 信息存储于在线游戏服务数据库 406 内, 所以当用户 302 现在签入到游戏 web 站点 402 时, 他 / 她可以使用他 / 她从创建 508 在线游戏服务 150 账户得到的诸如用户名和密码的证书 (例如, 使用 Microsoft® Passport) 来签入, 并且可以在参与 web 站点 402 上的不同活动时查看、访问并贡献于 516 至该玩家档案 312。这些活动可以包括诸如在社区论坛上发表评论以及查看其他游戏 web 站点成员的档案 518。这包括显示该用户的玩家卡 602 (图 6 所示示例)。玩家卡 602 例如可以是来自用户玩家档案 312 的信息子集, 包括玩家标签 (即, 玩家昵称或名字) 604、图片 606、玩家得分 608、涉及该用户玩游戏的风格和偏好的玩家地带 610、声望 612 以及该玩家最近玩过的游戏 614。基于用户 302 在 web 站点 402 上的活动, 其他用户可以提交关于该用户的反馈 518 并影响该用户 302 的声望 612。

[0040] 围绕该用户 302 发生的活动, 无论是在控制台 /PC 100 上还是在游戏 web 站点 402 上, 都被存回 510、512、520、522 到中央 / 同步的在线游戏服务数据库 406, 从而能够实现来自控制台 /PC 100 和 / 或 web 站点 402 社区的用户 302 能够进行查看和与之交互的一个集成玩家档案 312, 同时还允许用户 302 维持一个身份。

[0041] 接下来参考图 6, 描绘的是跨越多个设备和网络向其他人显示来自标识玩家 302 的玩家档案 312 的信息的玩家卡 602 的示例。作为对上述玩家卡 602 解释的展开, 玩家卡是上述用户档案信息 312 中选择向公众、其他玩家和 / 或游戏社区内其他成员呈现的集合 (通常是子集)。作为一个示例, 玩家卡可以提供涉及关联于该玩家卡的玩家的信息以便向游戏相关 web 站点或论坛 402 的其他成员和 / 或在线游戏服务 150 的其他成员标识该玩家的身份。玩家卡可以包括并显示各项, 诸如玩家昵称 (即, 玩家标签) 604、与该玩家相关联的图片 606 以及与该玩家在玩各类控制台或计算机游戏中的表现 608 有关的各类统计数字、由那些游戏相关 web 站点 402 或论坛 402 的其他成员和 / 或在线游戏服务 150 的其他成员所确定的声望 612。尽管如此, 玩家卡 602 也可以提供与玩家 302 相关联的比在此提供的示例更多、更少或不同类型的信息。

[0042] 接着参照图 7, 示出的是使用图 1-6 所述系统的玩家档案 312 信息提供跨多个设备和网络的嵌入式玩家卡 602 (诸如, 图 6 所示示例) 的系统的图示。示出的是中央 / 同步的在线游戏服务数据库 406, 使得包括玩家卡 602 所提供信息在内的玩家档案 312 信息 (诸如, 玩的游戏 614、成绩 608、得分 608、612 等) 对实况高速缓存服务器 702 可用。因此结合

如上创建的离线玩家档案,若用户离线玩游戏,只要他们连接到在线游戏服务,那么所玩的这些游戏和成绩就有可能出现在玩家卡 602 上。实况高速缓存服务器 702 履行来自各个其他服务器的针对玩家卡 602 以及最初从中央 / 同步的在线游戏服务数据库 406 获得的其他玩家档案 312 数据的请求。这些服务器例如包括,用来建立个性化游戏相关 web 站点账户的游戏相关 web 站点服务器 704,以及分配经格式化的玩家卡 602 数据的玩家卡服务器 706。提供经格式化的玩家卡 602 的玩家卡 602 服务器 706 能够让用户获得玩家卡 602,并在他们自己的个人网络日志(博客)、web 站点、桌面和其他设备 708 上显示玩家卡 602。玩家卡 602 信息的中央存储提供了如下能力,即将各种格式的信息(即,原始数据、图像)散布至服务器 710、706、704,而这些服务器又进而将该玩家卡信息分配给各种不同形式的要素(例如,PC、移动设备 712)和多个不同终端客户 708、714。

[0043] 更具体地,玩家卡 602 数据跨越游戏相关 web 站点在各个位置上显示,包括用户档案页面 714 以及用户在游戏相关 web 站点的论坛上发表之时。同样地,可以创建在诸如蜂窝电话、个人数字助理(PDA)等各类设备上使用的各类应用程序,这些应用程序将玩家卡 602 呈现给终端用户以供查看、编辑和贡献于用户玩家档案 312 中的信息片。例如,可以将玩家卡传递给诸如手机 712 的移动设备,这可经由在电话 712 上运行的 web 浏览器或者在电话 712 上运行的旨在从接收自移动服务器 710 的格式化玩家卡 602 信息中呈现玩家卡 602 的其他应用程序来实现。中央玩家卡服务器 706 还允许外部伙伴(即,游戏发行商、出版社、其他内部组群)方便地访问用户信息,并在他们的应用程序和 / 或环境中呈现玩家卡 602 信息。这采用了把来自游戏控制台 / PC 100 的集成玩家档案 312 送至游戏相关的 web 站点 714 论坛以及送至任何外部伙伴的 web 站点和 / 或应用程序的概念。中央玩家卡服务器 706 允许个人用户 302 方便地以格式化内嵌框架(iframe) 718 以及原始数据格式 720 访问其玩家卡 602,以便按他们的喜好而在任何设备上显示。由于提供给玩家卡服务器 718 的是格式化内嵌框架形式的链接,因而对中央数据库 406 中用户档案 312 的改变将会在其他设备和应用程序中示出的已更新玩家卡上得到反映,而无需用户手动更新上述其他设备和应用程序中的信息。

[0044] 此外,中央玩家卡服务器 706 为用户提供一种通过将与该其他用户的玩家标签 604 相关联的统一资源定位符(URL)键入在任何连接到 web 的设备上运行的任何 web 浏览器应用程序,方便服务访问其它用户的玩家标签 604 的机制。作为示例,针对一特定用户玩家卡 602 的 URL 可以遵循以下格式,其中用户的实际玩家标签由“gamertag”取代,用以在浏览器中给出用户玩家卡 602。

[0045] <http://live.xbox.com/member/gamertag>

[0046] 例如,再次参照图 6,用户将:

[0047] http://live.xbox.com/member/major_nelson

[0048] 到他们的 web 浏览器中,这就给出具有玩家标签“major_nelson”的用户的如图 6 所示示例的玩家卡 602。

[0049] 注意前述示例仅出于解释的目的提供,而完全不应该被解释为对本发明的限制。虽然已经参考各个实施例描述了本发明,但是应该理解在此使用的文字只是解释性和说明性的文字而非限制性的文字。此外,虽然已经参考了具体的手段、材料和实施例描述了本发明,但是本发明并不受限于此处公开的细节;相反地,本发明扩展至所附权利要求书范围内

的全部功能等效的结构、方法和使用。本领域普通技术人员在从本说明书的教示中获益之后,可以实现对其的修改,并且做出的这些改变而不背离本发明各方面的范围和精神。

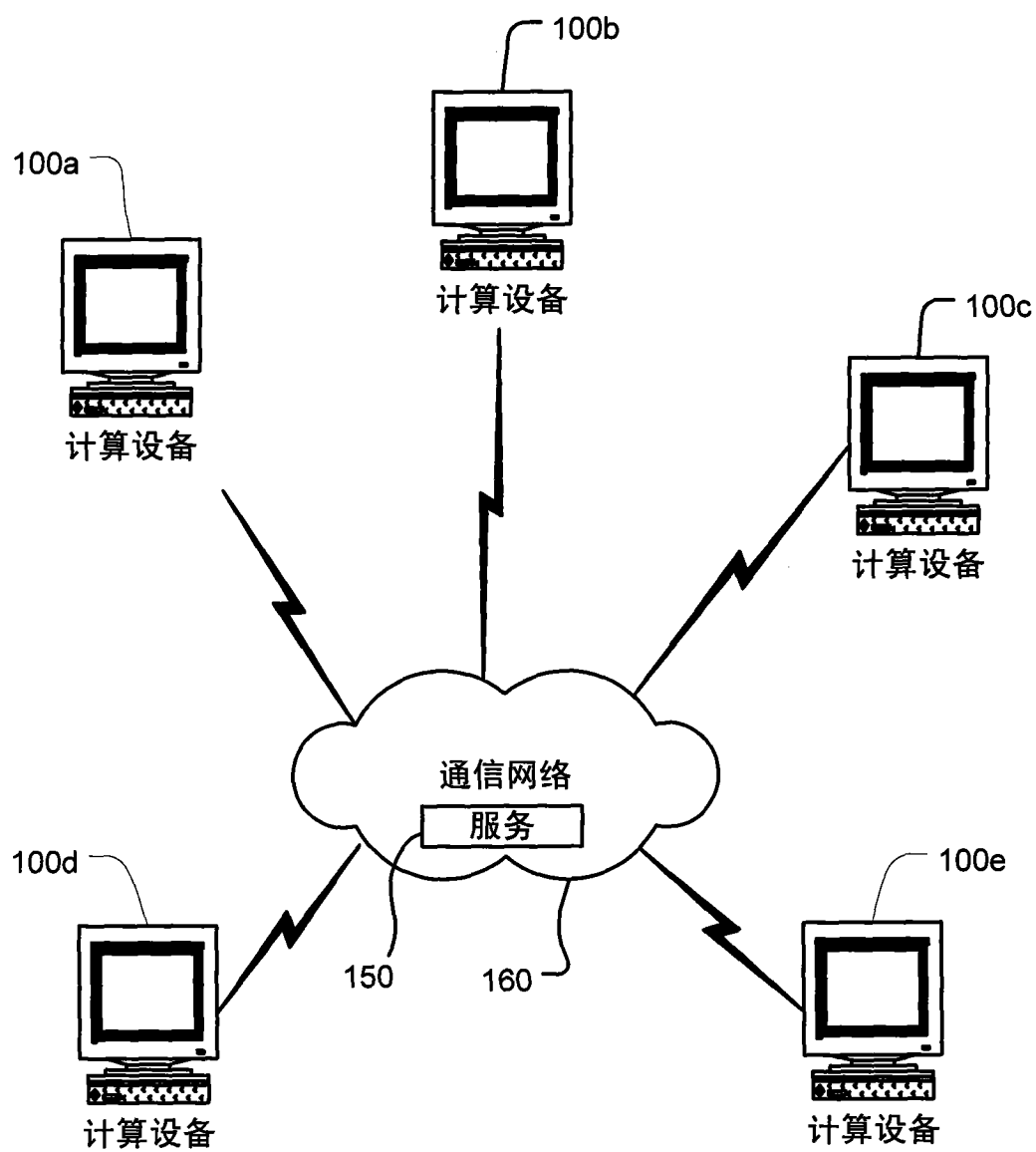


图 1

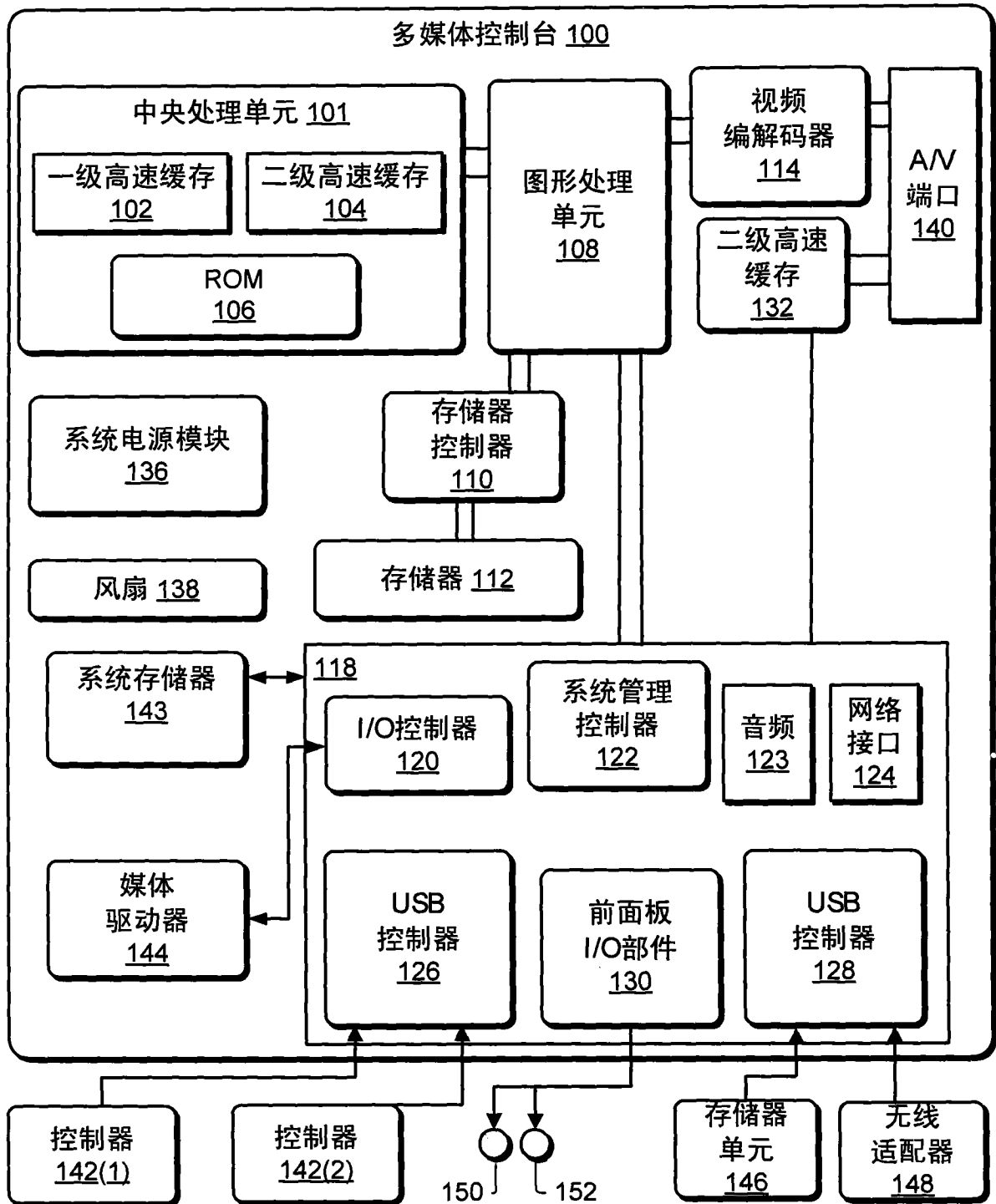


图 2

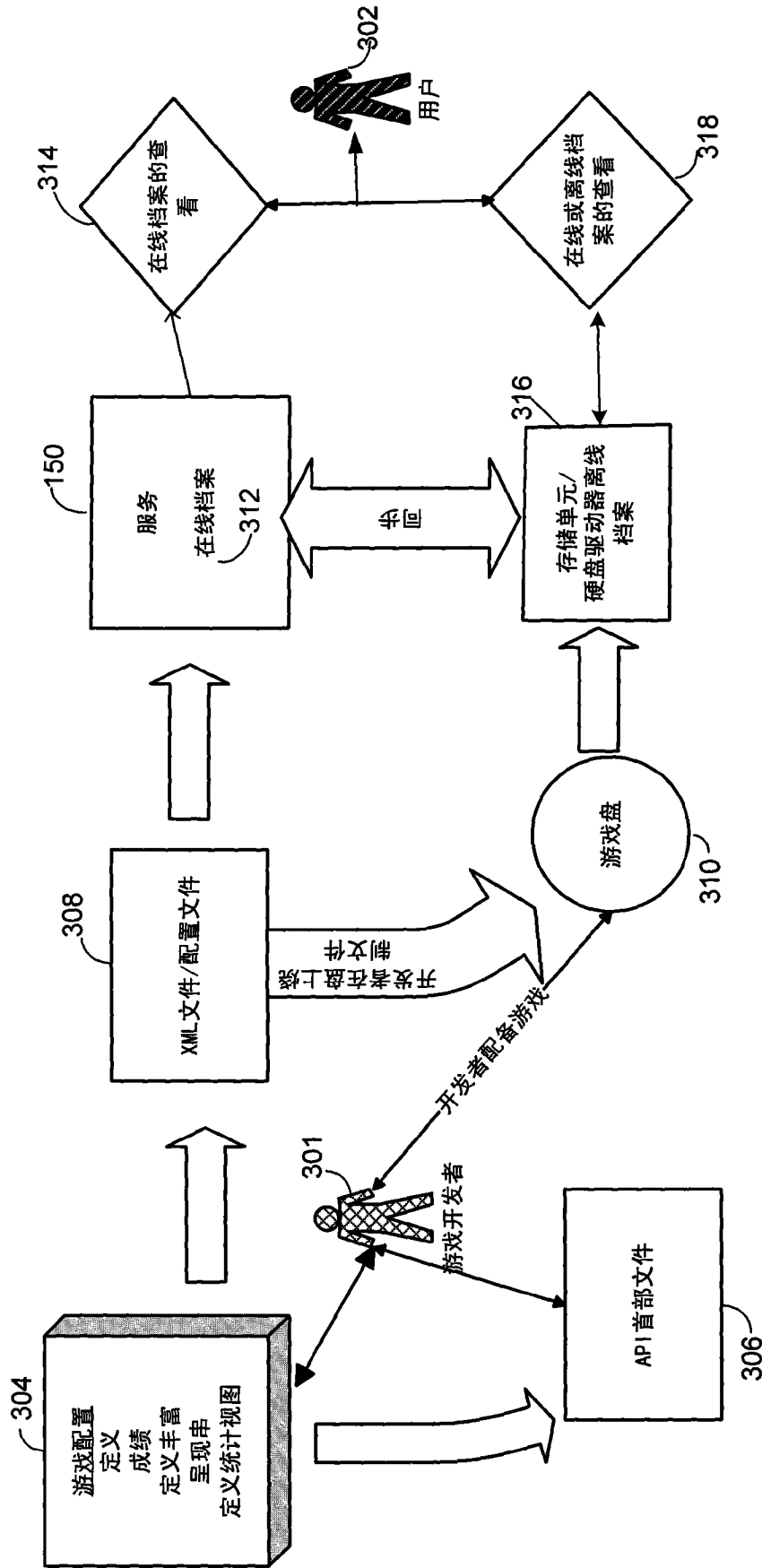


图 3

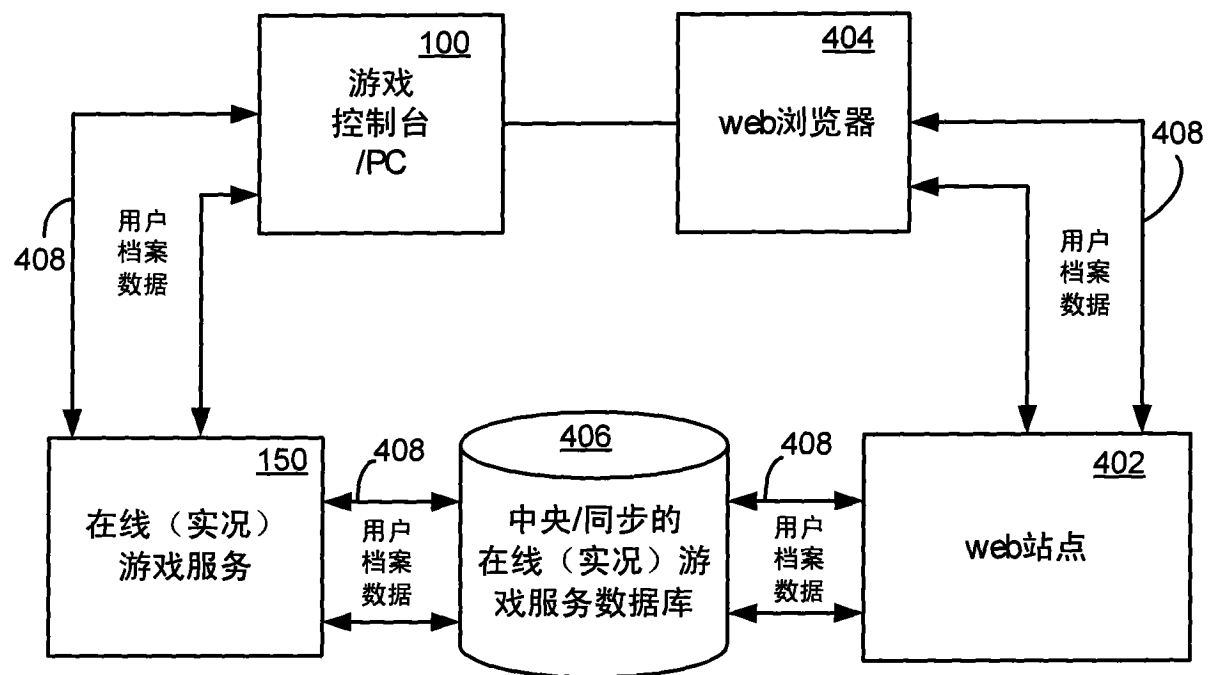


图 4

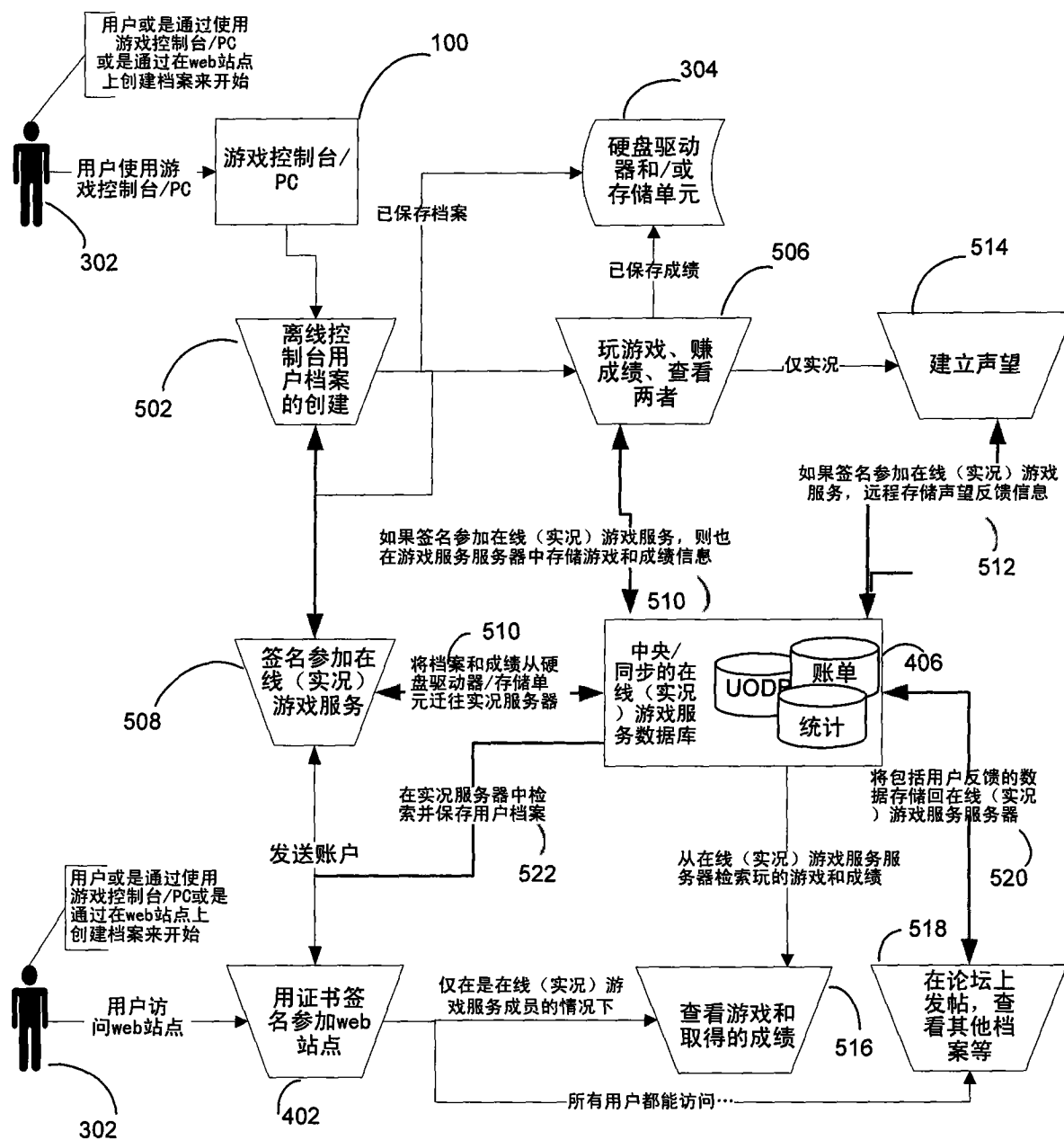


图 5

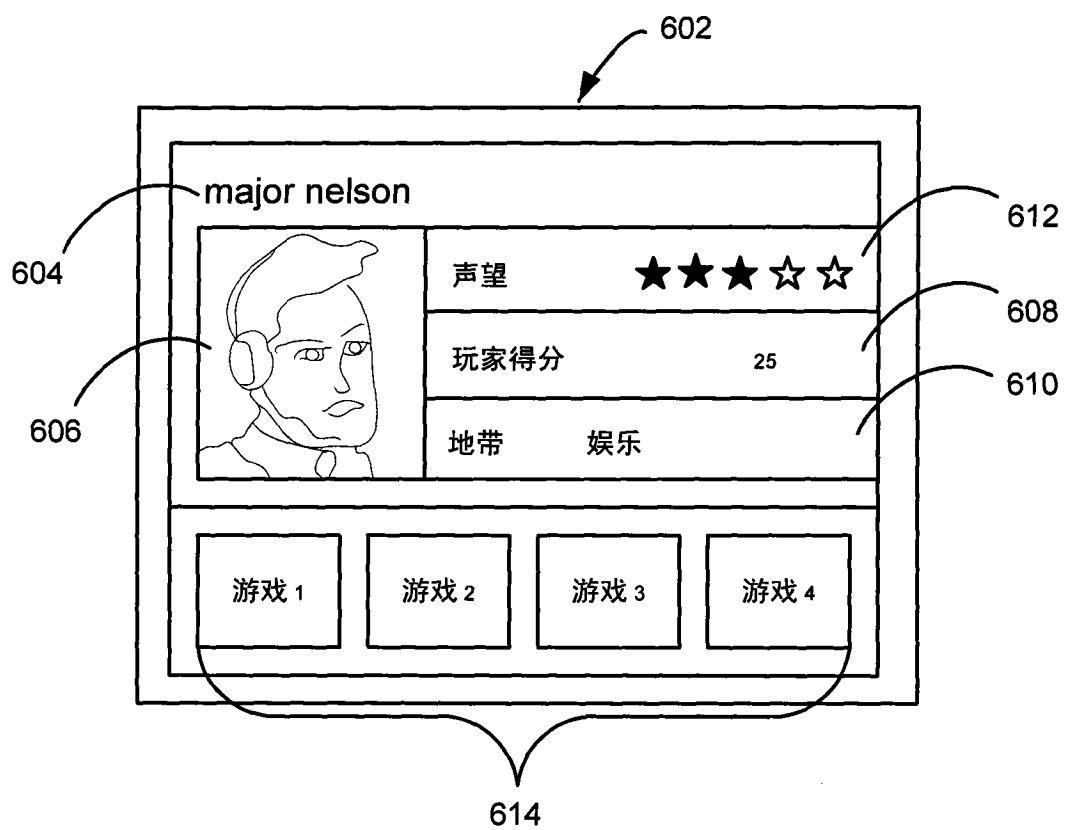


图 6

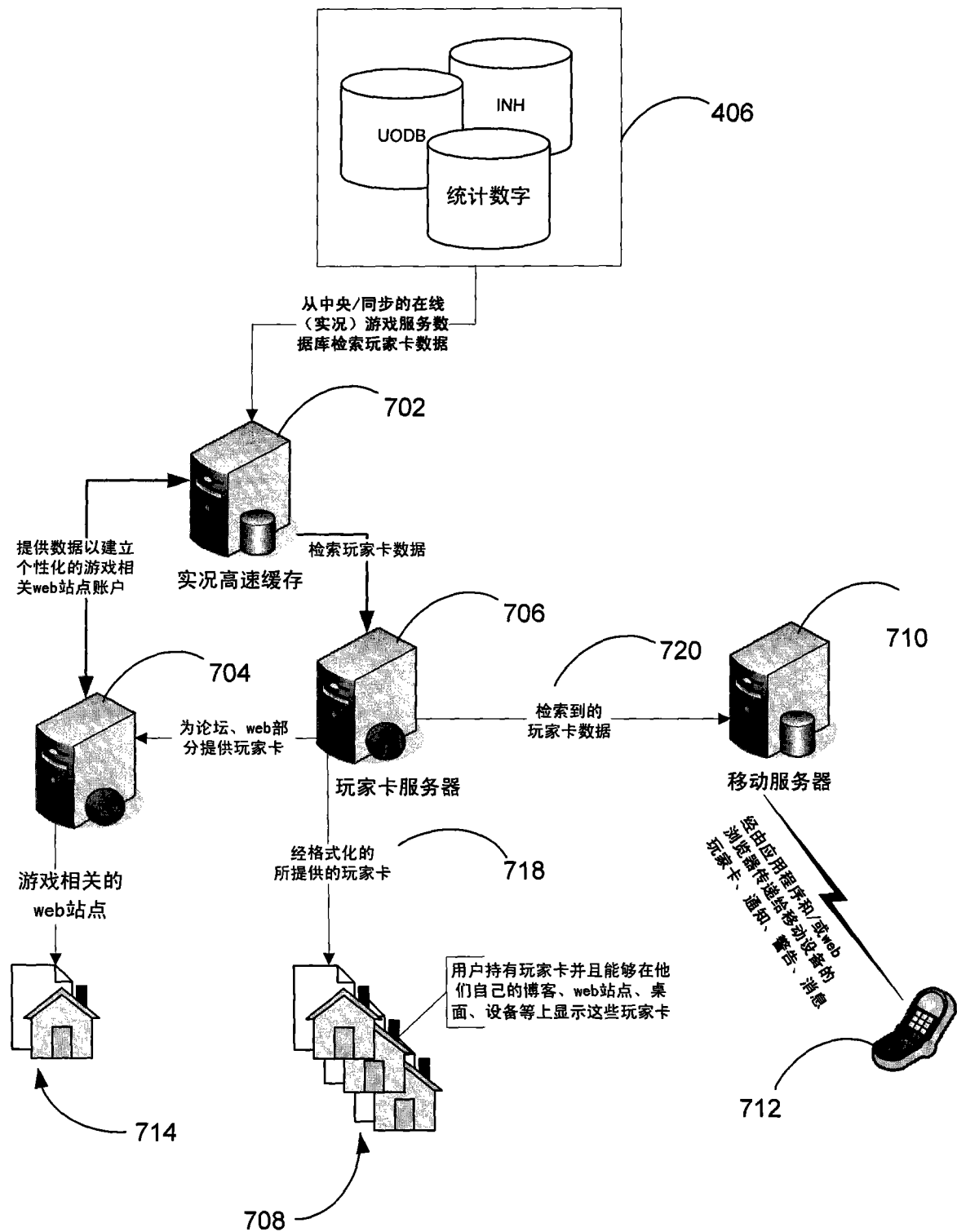


图 7