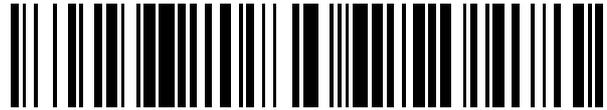


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 566 624**

51 Int. Cl.:

**H04L 29/08** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **08.11.2005 E 05110463 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **30.03.2016 EP 1669117**

54 Título: **Método y dispositivo para almacenar y proporcionar información relacionada con el juego y relacionada con el usuario en un perfil para un servicio del juego**

30 Prioridad:

**07.12.2004 US 5674**  
**07.12.2004 US 6118**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:  
**14.04.2016**

73 Titular/es:

**MICROSOFT TECHNOLOGY LICENSING, LLC**  
**(100.0%)**  
**One Microsoft Way**  
**Redmond, WA 98052, US**

72 Inventor/es:

**JOHNSON, JERRY A.;**  
**HANSEN, JOHAN PETER;**  
**CHEN, LING TONY;**  
**BORTNIK, MICHAL;**  
**O'KELLEY, II, PATRICK W.;**  
**HENSON, SCOTT;**  
**MACAULEY, JAMES DAVID;**  
**MALABUYO, PAOLO V. y**  
**GUNN, STEVEN RYAN**

74 Agente/Representante:

**DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto**

**ES 2 566 624 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 dispositivo para almacenar y proporcionar información relacionada con el juego y relacionada con el usuario en un perfil para un servicio del juego

### Nota/permiso de derechos de autor

5 Una parte de la descripción de este documento de Patente contiene material que está sometido a protección por derechos de autor. El titular de los derechos de autor no tiene objeciones a la reproducción en facsímil por cualquier persona del documento de Patente o de la descripción de la Patente, tal y como aparece en los archivos o registros de Patente de la Oficina de Patentes y Marcas, pero, en cualquier caso, se reserva todos los derechos de autor a todos los demás respectos. La siguiente nota es de aplicación al software y a los datos según se describen más  
10 adelante y en los dibujos que acompañan a esta memoria: Copyright © 2004, Microsoft Corporation, todos los derechos reservados.

### Campo de la invención

Esta invención se refiere generalmente al campo de los dispositivos de juego y multimedia. En particular, la presente invención está dirigida a un sistema y a un método para crear y mantener una identidad de juego exclusiva.

### 15 Antecedentes de la invención

Los sistemas de juego convencionales incluyen un concepto de identidad exclusiva, que se ha destinado a aumentar la satisfacción del jugador y a crear un sentido de comunidad. Sin embargo, si bien la identidad exclusiva convencional no minimiza el esfuerzo requerido para jugar en línea, o bajo conexión, la identidad exclusiva no alcanzaba a cumplir estos objetivos. Una razón de este problema es que a menudo múltiples jugadores comparten  
20 una identidad debido a que no existe una manera fácil de que múltiples jugadores se identifiquen a sí mismos en un dispositivo de juego compartido. Esto genera confusión puesto que un jugador que utiliza una identidad particular durante una sesión de juego en línea puede no ser el mismo jugador en la siguiente sesión, o con respecto a la sesión previa.

Por otra parte, las identidades convencionales no han conseguido proporcionar un método para dar traslado de información acerca de jugadores que no sea un conjunto limitado de logros en el juego. Así, pues, es difícil aprender más acerca de un jugador por medio de la identidad exclusiva. Por ejemplo, los jugadores no pueden determinar el país o ubicación de otros jugadores, no pueden grabar mensajes de saludo personales ni ver los personajes representativos de otros jugadores (bloques de presentación visual) fuera de un juego específico, y no pueden determinar la reputación de un jugador, etc. En consecuencia, existe la necesidad de una identidad exclusiva que  
25 sea rica, susceptible de personalización y atractiva. La identidad deberá ser pública y compartirse de forma automática con el resto de la comunidad, a la vez que se protege la privacidad del jugador. La presente invención proporciona una tal solución.

El documento 1 520 608 A (ulterior a la publicación) se refiere a técnicas que hacen posible que una persona se una y juegue rápidamente a un juego en línea al que se está jugando en una red. El entorno de juego comprende una pluralidad de consolas de juego que están conectadas a un servidor de juego. Se transportan paquetes de datos entre el servidor de juego y las consolas de juego a través de túneles de VPN [Red Privada Virtual –“Virtual Private Network”–], en la internet. Cada consola de juego se encuentra, por tanto, conectada en comunicación segura con el servidor de juego. El servidor de juego comprende un único servidor o una pluralidad de servidores que están conectados entre sí para llevar a cabo funciones específicas necesarias para el servicio del juego. El uso del túnel de VPN garantiza un enlace de comunicación seguro entre cada consola de juego y el servicio del juego. El entorno de juego seguro no proporciona ninguna opción para conectar una consola de juego por la internet a ningún otro dispositivo, y únicamente permite la comunicación entre consolas de juego que están conectadas al servicio del juego, a fin de hacer posible que las consolas de juego participen en juegos de múltiples jugadores. Una lista de amigos incluye Etiquetas de Jugador para otros jugadores en línea de ese juego, que el usuario desea que se encuentren en la lista de amigos. Una opción de que dispone el usuario consiste en presentar visualmente, de manera selectiva, Marcadores relativos al juego mediante la selección de una opción. La selección de esta opción provoca que el servicio de juego en línea envíe los Marcadores al usuario para su presentación visual de manera tal, que el usuario pueda ver las Etiquetas de Jugador correspondientes a los jugadores que están en ese momento en cabeza en cuanto al prestigio acumulado en la práctica del juego (esta opción es específica de cada juego).  
35  
40  
45

50 El documento US 2002/142842 A1 se refiere a un sistema de consola que se proporciona mediante un servidor con el fin de permitir la capacidad funcional de juegos interactivos a través de televisión digital, televisión en línea, la internet y otras formas de suministro como salida en las que uno o más jugadores pueden participar en los juegos interactivos. El sistema de consola proporciona un conjunto de módulos de capacidades funcionales de base predeterminadas que son apalancados por juegos interactivos proporcionados a través de diversos módulos de juego de software. Diversas aplicaciones de juego de software se comunican con la consola existente en el servidor central al objeto de proporcionar una capacidad funcional interactiva con usuarios distantes. Los usuarios distantes acceden al servidor central desde un dispositivo de usuario que hace posible al usuario distante proporcionar  
55 entradas para completar parámetros esperados por el juego interactivo. Al proporcionar capacidad funcional de base

5 en un sistema de consola, nuevos juegos interactivos así como modificaciones de los juegos ya existentes son más fáciles de desarrollar e implementar, debido a que los cambios se hacen en el módulo de juego de software. El módulo de juego de software proporciona una capacidad funcional específica del juego que selecciona la capacidad funcional de base que se requiere desde los módulos de capacidad funcional de base, y facilita esos valores de parámetros de los módulos de acuerdo con cómo se desea el funcionamiento.

El documento US 2003/216962 A1 se refiere a habilitar a cada usuario de una comunidad electrónica para que proporcione información de realimentación relativa al comportamiento de otro usuario de la comunidad electrónica, y para ampliar o limitar automáticamente la participación del otro usuario de la comunidad electrónica.

**Compendio de la invención**

10 Es el propósito de la presente invención aumentar la capacidad de uso de una consola de juego.

Este propósito se alcanza por medio de la materia objeto de las reivindicaciones independientes. Realizaciones preferidas se definen por las reivindicaciones dependientes.

15 La presente invención está encaminada a métodos y dispositivos para agregar información relativa a usuarios con el fin de crear una identidad o perfil digital del usuario. De acuerdo con un aspecto de la invención, se proporciona, en un servicio de juego al que se conectan a distancia dispositivos de juego, un método para crear y mantener un perfil acerca de un usuario que está disponible para los demás usuarios del servicio de juego. El método incluye recibir información aportada por el propio usuario sobre él mismo; recibir los logros del usuario en la práctica del juego; recibir información de realimentación relativa al usuario, procedente de otros usuarios; almacenar los logros del usuario en la práctica del juego y la información de realimentación en un perfil; y poner el perfil a disposición de los demás usuarios de acuerdo con las preferencias del usuario.

20 De acuerdo con las características de la invención, el servicio puede recibir preferencias de personalización del juego por parte del usuario y almacenar las preferencias de personalización del juego en el perfil. Las preferencias de personalización del juego pueden ser aplicadas a aplicaciones de juego y a dispositivos controladores existentes en los dispositivos de juego conectados al servicio de juego.

25 Los datos acumulados para el servicio de juego pueden ser utilizados para poblar una guía que es ejecutada en los dispositivos de juego. La guía proporciona una interfaz gráfica para desplazarse en la información del perfil del usuario y de otros usuarios del servicio. La guía puede proporcionar una lista de amigos o una lista de jugadores recientes.

30 Se proporciona un modo fuera de línea, o en desconexión, en los dispositivos de juego, en el que los logros en la práctica del juego se acumulan cuando el usuario no está conectado al servicio de juego. Los logros se sincronizan al efectuarse la siguiente conexión al servicio de juego. La reputación del usuario en el juego se construye basándose en la información de realimentación y en los logros en la práctica del juego. Pueden concederse al usuario puntos de recompensa basándose en los logros en la práctica del juego.

Opcionalmente, la información sobre la presencia del usuario puede ponerse a disposición de los demás usuarios.

35 De acuerdo con otro aspecto de la invención, se proporciona una consola de juego que incluye un procesador configurado para hacer correr aplicaciones de juego en la consola de juego, una memoria para almacenar datos relacionados con el juego y relacionados con el usuario, y una interfaz de red. La consola de juego agrega datos relacionados con la interacción del usuario con las aplicaciones de juego, y remite los datos a un servicio a distancia a través de la interfaz de red.

40 La información de identidad digital puede incluir datos relativos a la interacción del usuario con las aplicaciones de juego, preferencias, logros en el juego y puntos de recompensa. Puede proporcionarse información de realimentación acerca del usuario por parte de otros usuarios del servicio a distancia, la cual se añade a la identidad digital.

45 Características y ventajas adicionales de la invención se pondrán de manifiesto de forma evidente por la siguiente descripción detallada de realizaciones ilustrativas que se desarrolla con referencia a los dibujos que se acompañan.

**Breve descripción de los dibujos**

50 El anterior compendio, así como la siguiente descripción detallada de realizaciones preferidas, se comprende mejor cuando se lee en combinación con los dibujos que se acompañan. Para el propósito de ilustrar la invención, se muestran en los dibujos construcciones proporcionadas a modo de ejemplo de la invención; sin embargo, la invención no está limitada a los métodos y disposiciones instrumentales específicos representados en los dibujos.

La Figura 1 es un diagrama de bloques que muestra una consola de juego en la que pueden ser implementados aspectos de la presente invención;

La Figura 2 ilustra una arquitectura proporcionada a modo de ejemplo en la que puede ser implementada la presente

invención;

La Figura 3 ilustra fuentes de información que proporcionan entradas a un Perfil de Jugador;

Las Figuras 4-13 ilustran diversas interfaces de usuario gráficas de acuerdo con la presente invención.

### Descripción detallada de realizaciones ilustrativas

5 La Figura 1 ilustra los componentes funcionales de una consola multimedia / de juego 100 en la que pueden ser implementados ciertos aspectos de la presente invención. La consola multimedia 100 tiene una unidad central de procesamiento (CPU –“central processing unit”–) 101 que tiene una memoria caché 102 de nivel 1, una memoria caché 104 de nivel 2 y una ROM (memoria de solo lectura –“Read Only Memory”–) de tipo flash 106. La memoria caché 102 de nivel 1 y la memoria caché 104 de nivel 2 almacenan temporalmente datos y, por tanto, reducen el número de ciclos de acceso de memoria, con lo que se mejora la velocidad de tratamiento y la capacidad de transferencia. Puede haberse proporcionado la CPU 101 de manera que tenga más de un núcleo y, en consecuencia, memorias caché 102 y 104 de nivel 1 y de nivel 2 adicionales. La ROM de tipo flash 106 puede almacenar código ejecutable que se carga durante una fase inicial de un procedimiento de arranque cuando la consola multimedia 100 es encendida.

15 Una unidad de tratamiento de gráficos (GPU –“graphics processing unit”–) 108 y un codificador de vídeo / *codec* (codificador / descodificador) de vídeo 114 forman una conducción de tratamiento de vídeo para el tratamiento de gráficos de alta velocidad y con alta resolución. Los datos son transportados desde la unidad 108 de tratamiento de gráficos al codificador de vídeo / *codec* de vídeo 114 a través de un bus. La conducción de tratamiento de vídeo suministra como salida datos a un puerto de A/V (audio / vídeo) 140 para su transmisión a una televisión u otro dispositivo de presentación visual. Un controlador 110 de memoria está conectado a la GPU 108 para facilitar el acceso del procesador a diversos tipos de memoria 112, tales como una RAM (memoria de acceso aleatorio –“Random Access Memory”–), aunque sin estar limitados por esta.

20 La consola multimedia 100 incluye un controlador de E/S [entrada / salida –“I/O (Input / Output)”–] 120, un controlador 122 de gestión del sistema, una unidad de tratamiento de audio 123, un controlador 124 de interfaz de red, un primer controlador principal 126 de USB, un segundo controlador 128 de USB y un subconjunto de E/S de panel frontal 130, que están implementados, preferiblemente, en un módulo 118. Los controladores 126 y 128 de USB sirven como dispositivos principales para unos controladores periféricos 142(1)-142(2), un adaptador inalámbrico 148 y un dispositivo de memoria externo 146 (por ejemplo, memoria de tipo flash, dispositivo de accionamiento de ROM de CD/DVD externo, medios de soporte extraíbles, etc.). La interfaz 124 de red y/o el adaptador inalámbrico 148 proporcionan acceso a una red (por ejemplo, la internet, una red doméstica, etc.) y pueden ser cualesquiera de una amplia variedad de componentes adaptadores cableados o inalámbricos diversos, incluyendo una tarjeta de Ethernet, un módem [modulador-desmodulador] un módulo Bluetooth, un módem de cable y otros dispositivos similares.

25 La memoria 143 del sistema se proporciona para almacenar datos de aplicación que son cargados durante el procedimiento de arranque. Se ha proporcionado un dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte que puede comprender un dispositivo de accionamiento de DVD/CD, un dispositivo de accionamiento de disco duro u otro dispositivo de accionamiento de medios de soporte extraíbles, etc. El dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte puede ser interno o externo a la consola multimedia 100. Puede accederse a los datos de aplicación a través del dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte para su ejecución, reproducción, etc. por parte de la consola multimedia 100. El dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte está conectado al controlador 120 de E/S a través de un bus, tal como un bus ATA en Serie u otra conexión de alta velocidad (por ejemplo, de conformidad con la norma IEEE 1394).

30 El controlador 122 de gestión del sistema proporciona una variedad de funciones de servicio relacionadas con el aseguramiento de la disponibilidad de la consola multimedia 100. La unidad de tratamiento de audio 123 y un *codec* de audio 132 forman una conducción de tratamiento de audio correspondiente con alta fidelidad y tratamiento en estéreo. Los datos de audio son transportados entre la unidad de tratamiento de audio 123 y el *codec* de audio 132 a través de un enlace de comunicación. La conducción de tratamiento de audio suministra como salida datos al puerto de A/V 140 para su reproducción por un reproductor de audio externo o un dispositivo que tenga capacidades de audio.

35 El subconjunto de E/S de panel frontal 130 da soporte a la capacidad funcional del botón de alimentación 150 y del botón de eyección 152, así como a cualesquiera LEDs (diodos electroluminiscentes –“light emitting diodes”–) u otros indicadores expuestos en la superficie exterior de la consola multimedia 100. Un módulo 136 de alimentación en energía al sistema proporciona energía a los componentes de la consola multimedia 100. Un ventilador 138 refrigera los circuitos del interior de la consola multimedia 100.

40 La CPU 101, la GPU 108, el controlador 110 de memoria y otros diversos componentes del interior de la consola multimedia 100 están interconectados a través de uno o más buses, incluyendo buses en serie y en paralelo, un bus de memoria, un bus periférico y un bus de procesador o local, utilizando cualesquiera de una variedad de arquitecturas de bus. A modo de ejemplo, tales arquitecturas pueden incluir un bus de Interconexiones de

Componentes Periféricos (PCI –“Peripheral Components Interconnects”–), un bus de PCI-Express, etc.

5 Cuando se enciende la consola multimedia 100, pueden cargarse datos de aplicación desde la memoria 143 del sistema a la memoria 112 y/o a las memorias caché 102, 104, y ejecutarse en la CPU 101. La aplicación puede presentar una interfaz de usuario gráfica que proporciona una experiencia consistente al usuario cuando este se desplaza por diferentes tipos de medios de soporte disponibles en la consola multimedia 100. En funcionamiento, las aplicaciones y/u otros medios contenidos dentro del dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte pueden ser lanzados o reproducidos desde el dispositivo 144 de accionamiento de medios de soporte a fin de proporcionar capacidades funcionales adicionales a la consola multimedia 100.

10 La consola multimedia 100 puede hacerse funcionar como un sistema autónomo simplemente conectando el sistema a un televisor u otro dispositivo de presentación visual. En este modo autónomo, la consola multimedia 100 permite a uno o más usuarios interactuar con el sistema, ver películas o escuchar música. Sin embargo, con la integración de la capacidad de conexión que se hace disponible a través de la interfaz 124 de red o del adaptador inalámbrico 148, la consola multimedia 100 puede ser hecha funcionar adicionalmente como participante en una comunidad de red más grande.

15 Cuando la consola multimedia 100 es encendida, se reserva una magnitud establecida de recursos de hardware para el uso de sistema por parte del sistema operativo de la consola multimedia. Estos recursos pueden incluir una reserva de memoria (por ejemplo, 16 MB), ciclos de CPU y de GPU (por ejemplo, el 5%), anchura de banda de red (por ejemplo, 8 kbs), etc. Debido a que estos recursos son reservados en el momento del arranque del sistema, los recursos reservados no existen desde el punto de vista de la aplicación.

20 En particular, la reserva de memoria es, preferiblemente, lo bastante grande como para contener el núcleo de lanzamiento, las aplicaciones del sistema y los dispositivos de accionamiento concurrentes. La reserva de CPU es, preferiblemente, constante, de tal manera que, si la reserva de uso de la CPU no es utilizada por las aplicaciones del sistema, una marcha en vacío consumirá cualesquiera ciclos sin utilizar.

25 Por lo que respecta a la reserva de GPU, mensajes de peso ligero generados por las aplicaciones del sistema (por ejemplo, ventanas emergentes) son visualmente presentados utilizando una interrupción de la GPU con el fin de organizar temporalmente código para convertir la ventana emergente en una capa superpuesta. La cantidad de memoria requerida para una capa superpuesta depende del tamaño del área de la capa superpuesta, y la capa superpuesta se ajusta en escala, preferiblemente, con la resolución de la pantalla. En el caso de que se utilice una interfaz de usuario completa por parte de la aplicación del sistema concurrente, es preferible utilizar una resolución independiente de la resolución de la aplicación. Puede utilizarse un regulador de escala para establecer esta resolución, para que, así, se suprima la necesidad de modificar la frecuencia y provocar una resincronización de TV.

30 Una vez que se ha arrancado la consola multimedia 100 y se han reservado recursos del sistema, se ejecutan las aplicaciones del sistema concurrentes para proporcionar capacidades funcionales del sistema. Las capacidades funcionales del sistema son encapsuladas en un conjunto de aplicaciones del sistema que se ejecutan dentro de los recursos del sistema reservados que se han descrito anteriormente. El núcleo del sistema operativo identifica marchas que son marchas de aplicaciones del sistema, frente a marchas de aplicaciones de juego. Las aplicaciones del sistema son, preferiblemente, organizadas temporalmente de manera que corran en la CPU 101 en tiempos y a intervalos predeterminados, a fin de proporcionar una visión de los recursos del sistema consistente de cara a la aplicación. La organización temporal tiene el propósito de minimizar la disrupción de la memoria caché para la aplicación de juego que corre en la consola.

35 Cuando una aplicación de sistema concurrente requiere audio, el tratamiento de audio se organiza temporalmente de forma asincrónica con la aplicación de juego, debido a la sensibilidad temporal. Un gestor de aplicación de consola multimedia (que se describe más adelante) controla el nivel de audio de la aplicación de juego (por ejemplo, lo silencio, lo atenúa) cuando están activas aplicaciones del sistema.

45 Los dispositivos de entrada (por ejemplo, los controladores 142(1) y 142(2)) son compartidos por las aplicaciones de juego y las aplicaciones del sistema. Los dispositivos de entrada no son recursos reservados, sino que han de ser conmutados entre las aplicaciones del sistema y la aplicación de juego de un modo tal, que cada uno tenga un foco del dispositivo. El gestor de aplicación controla, preferiblemente, la conmutación de la corriente de datos de entrada, sin constancia del conocimiento de la aplicación de juego, y un dispositivo de accionamiento mantiene información de estado relativa a los conmutadores de foco.

50 La presente invención está encaminada a un “Perfil de Jugador”, que sirve a modo de un ladrillo de edificación para servicios y aplicaciones que tienen por objeto crear una comunidad social de jugadores y hacer crecer las relaciones entre los jugadores. De acuerdo con la presente invención, el Perfil de Jugador lo constituye la totalidad de la información (por ejemplo, metadatos [datos asociados a otros datos]) relativa a un usuario concreto (es decir, la identidad digital del jugador).

55 El Perfil de Jugador se desarrolla a partir de un conjunto de servicios que recogen y exponen esta información de una manera provechosa para la comunidad. El Perfil de Jugador también hace posible la personalización, de tal manera que los usuarios pueden individualizar y potenciar su experiencia de juego. Como se explicará con mayor detalle más adelante, el Perfil de Jugador consiste en diversos componentes, incluyendo una

Tarjeta de Jugador, los logros en el juego y las preferencias del jugador, si bien no está limitado por estos.

Haciendo referencia a la Figura 2, se ilustra en ella una vista global de una arquitectura proporcionada a modo de ejemplo, que puede ser utilizada para implementar el Perfil de Jugador. La consola 100 interactúa con un servicio a distancia 158 que proporciona servicios 160 tales como voz / chateo, una lista de amigos, establecimiento de emparejamientos, descarga de contenidos, desplazamiento itinerante, información de realimentación, torneos, mensajería de voz, así como actualizaciones para los jugadores. El servicio 158 también mantiene los Perfiles de Jugador en una base de datos 162 de perfiles, al igual que lo hace con datos de configuración 164 utilizados por los servicios 160 y los juegos 154. El servicio 158 recoge Perfiles de Jugador, agregados, información de procedimientos suministrada por otros servicios 160, y satisface las peticiones de los clientes en tiempo real para recuperar servicios relacionados con el Perfil de Jugador. Los Perfiles de Jugador de la base de datos 162 son también utilizados por los juegos 154 para hacer posibles, entre otras cosas, la personalización y la individualización, etc.

Utilizando la consola 100, el usuario puede interactuar con una guía 156. La guía 156 proporciona una interfaz mediante la cual el usuario puede desplazarse hasta diversas áreas y opciones en línea proporcionadas por el servicio 158, y entrar en ellas. Los datos de configuración 164 almacenados por el servicio 158 pueden ser utilizados para determinar características y opciones proporcionadas por la guía 156. Cuando está corriendo el juego 154, se utilizan un conjunto definido de APIs para apelar a los servicios 160 e interactuar con ellos. A la hora de solicitar información de Perfil de Jugador por medio de las APIs, el juego 154 puede cursar un identificador exclusivo de un usuario. El servicio 158 puede devolver en respuesta una Tarjeta de Jugador (que se explica más adelante), estadísticas del juego, logros en el juego, afiliaciones, ajustes del juego, etc. Detalles adicionales de los diversos aspectos de la arquitectura proporcionada a modo de ejemplo se proporcionan más adelante.

Haciendo referencia a la Figura 3, el Perfil de Jugador 166 se crea cuando un usuario / usuaria crea un perfil (seleccionado de la guía 156) y escoge su Etiqueta de Jugador exclusiva (un nombre exclusivo del usuario), un bloque (imagen / personaje representativo asociado con el usuario) y otras opciones durante una fase de firma para cuenta. A partir de aquí, se crea un Perfil de Jugador 166 de base. El Perfil de Jugador 166 puede ser entonces poblado desde diversas fuentes. Por ejemplo, el Perfil de Jugador 166 puede incluir datos de descripción propia 168 procedentes del propietario del Perfil de Usuario. Otros jugadores 170 pueden proporcionar información de realimentación relativa al propietario del Perfil de Jugador. El servicio 158 puede efectuar un seguimiento de la actividad del jugador en línea y en desconexión. Además de ello, los juegos 154 pueden informar de las estadísticas y logros del jugador en el juego.

El propietario / propietaria del Perfil de Jugador puede editar su Perfil de Jugador 166 directamente y controlar quién es capaz de ver cada sección del Perfil de Jugador. El Perfil de Jugador 166 puede ser editado a través de campos generales (por ejemplo, bloque, país, idioma, género, saludo, etc.) y/o de ajustes del sistema (por ejemplo, salida de voz, vibración del controlador, nombre del personaje, formato de juego, modo de juego, etc.). Pueden seleccionarse ajustes de Privacidad / Salida opcional para el Perfil de Jugador, a fin de, por ejemplo, limitar la información presencial únicamente a los amigos, permitir que los logros en el juego sean visibles para todos, etc.

El Perfil de Jugador 166 puede incluir información de realimentación proporcionada por otros jugadores 170. La información de realimentación ayuda a otros a aprender acerca de un jugador particular. Por ejemplo, si el jugador utiliza un lenguaje soez o juega agresivamente en las sesiones de juego, otros jugadores pueden facilitar la información de realimentación al servicio 158. El mecanismo de información de realimentación mejora la experiencia el usuario al construir reputaciones. Los jugadores son, por tanto, anónimos pero no desconocidos, como consecuencia de la información de realimentación acumulada.

En otro aspecto de la invención, el servicio 158 y los juegos 154 efectúan un seguimiento de la actividad en línea y en desconexión de los jugadores para proporcionar estadísticas de uso en el Perfil de Jugador 166. Cuando un jugador juega en línea, se añade el título del juego particular a la lista de juegos que se han practicado, que se hace visible a los demás. Mientras está en desconexión, la consola de juego 100 y el juego 154 efectúan un seguimiento de la actividad del jugador a través de un mecanismo para la instrumentación de juegos, a fin de recoger información detallada acerca de estadísticas y logros dentro del juego de un jugador concreto. El Perfil de Jugador 166 es actualizado durante la siguiente conexión al servicio 158 para reflejar el juego en desconexión. Los logros del jugador pueden ser notificados al servicio 154 por los juegos, por medio del mecanismo de datos del Perfil de Jugador.

Como se ha destacado anteriormente, el Perfil de Jugador 166 puede ser utilizado para personalización y ajuste de preferencias en un nivel global, así como en un nivel para cada juego. Las preferencias del jugador ayudan a los juegos 154 a escoger datos por defecto para ajustes comunes, tales como el nombre del perfil de juego, la inversión del controlador y la vibración del controlador, etc. Por ejemplo, si a un jugador le gusta utilizar un controlador invertido, esta preferencia se utilizará para nuevos bloques, a medida que sean jugados. Los juegos 154 tienen acceso a Perfiles de Jugador a través de la base de datos 162 y de los servicios 160. Además, pueden ser extraídos datos de uso del juego para acomodar el juego 154 a las preferencias particulares del usuario y a las características del juego actualizadas tras el lanzamiento inicial del juego.

Puede incluirse un servicio de presencia para proporcionar información acerca del paradero y actividades de los usuarios. La información de presencia estará disponible para los usuarios con quienes el jugador desee compartirla. El Perfil de Jugador será la manera principal de acceder a la información de presencia.

5 Haciendo referencia a las Figuras 4-13, el Perfil de Jugador puede ser visto de un cierto número de modos y formas, y es, por lo común, visualmente presentado en la Tarjeta de Jugador 172. La Tarjeta de Jugador 172 es la representación visual del Perfil de Jugador 166 que está disponible para los juegos en la consola 100 y, por ejemplo, en la web. La Tarjeta de Jugador 172 sirve como un compendio o breviario del Perfil de Jugador 166 de un jugador. Los jugadores pueden utilizar la Tarjeta de Jugador para establecer una lista de emparejamientos en la que se añaden jugadores a una lista de jugadores preferidos para jugar de nuevo en el futuro.

10 Como se muestra en la Figura 4, la Tarjeta de Jugador 172 puede ser dividida en dos regiones, una zona de base 174 y una zona específica del contexto (o extendida) 176. La zona de base 174 proporciona un conjunto de información de Perfil de Jugador de una manera normalizada y coherente a través de múltiples contextos, en tanto que la zona extendida 176 puede ser individualizada para encajar en un contexto concreto. Si bien la Tarjeta de Jugador 172 de las Figuras 4-13 se ha mostrado en el contexto de la guía 156, la Tarjeta de Jugador 172 puede estar visualmente separada del resto de la pantalla y adoptar el color de fondo de la pantalla sobre la que es visualmente presentada. Además, la Tarjeta de Jugador 172 puede ser temporalmente reemplazada por una animación mientras está siendo cargada para su visionado.

20 La zona de base 174 puede proporcionarse en diferentes variantes en correspondencia con diferentes contextos, mientras sea una visión coherente dentro de cada contexto. Por ejemplo, se muestra una Tarjeta de Jugador 172 en línea cuando un jugador está viendo la Tarjeta de Jugador 172 de otro jugador durante una sesión en línea, o bajo conexión. La zona de base 174 en línea incluye detalles tales como la Etiqueta de Jugador del jugador, bloque del jugador, clasificación global en la comunidad, Crédito del jugador (un sistema de puntuación de recompensa basado en puntos), zona del jugador, país, vinculación como miembro, premios, etc. Se muestra una Tarjeta de Jugador 172 en desconexión cuando un jugador / jugadora está viendo su propia Tarjeta de Jugador 172. La zona de base 174 en desconexión puede incluir un subconjunto de la zona de base en línea y puede incluir, adicionalmente, información relativa a los bloques jugados y al tiempo que se ha jugado. La zona de base 174 de una Tarjeta de Jugador 172 es, preferiblemente, de un tamaño fijo, tiene una disposición estática y consistente, y presenta un emplazamiento fijo de todos los elementos de información, como el Bloque o el Crédito de Jugador.

30 La zona extendida 176 puede incluir un conjunto de Acciones de Tarjeta de Jugador, tales como "Ver perfil", "Enviar información de realimentación", etc. La zona extendida de las Tarjetas de Jugador no es, preferiblemente, de un tamaño fijo debido a que puede variar basándose en el contexto. Tal como se muestra en las Figuras 4-12, un usuario puede desplazarse a través de la lista desplegada de otros usuarios por medio de la guía 156 y de la lista de amigos 178. Las Tarjetas de Jugador para otros jugadores pueden ser visualmente presentadas a medida que el usuario / usuaria se desplaza por el desplegable entre sus amistades, o bien puede presentarse al usuario la opción de acceder a una vista completa del Perfil de Jugador. El modo de vista completa consiste en diferentes vistas de la zona extendida 176 y puede incluir varias secciones, tales como un Compendio de Perfil, Información de Realimentación de Comunidad, Logros en el Juego, Actividad, y Red Social. La guía 156 puede avanzar a través de la lista de amigos, jugadores recientes (y secciones compendiadas para cada jugador), la página de inicio de un usuario para desplazarse a diversos lugares y ajustes, etc.

40 El compendio de perfil incluye información relativa al número de juegos que se han practicado, al tiempo jugado, al bloque, al saludo, etc. La información de realimentación de la comunidad incluye clasificaciones sobre el estilo, la deportividad, el lenguaje, la actitud cooperativa, etc. La sección de logros en el juego incluye bloques recientes, puntos de experiencia (Crédito del jugador), el tiempo jugado, estadísticas y logros específicos del juego, etc. La sección de actividad incluye el Crédito de Jugador ganado, las sesiones jugadas, el tiempo total jugado, los días activos en el servicio, etc. La red social incluye amigos, grupos, cómputo de información de realimentación positivo / negativo, etc.

50 De acuerdo con lo anterior, la Figura 5 ilustra una lista de Jugadores Recientes en la guía 156. La Tarjeta de Jugador que entra a presentarse visualmente cuando se están ojeando jugadores recientes puede mostrar la zona de base y una zona extendida que proporciona información relativa a juegos recientes, información de realimentación y presencia de jugadores recientes. Las Figuras 6-8 ilustran detalles adicionales que pueden obtenerse acerca de jugadores recientes, tales como logros generales y Crédito de jugador (Figura 6); logros específicos del juego, Crédito del jugador, tiempos / sesiones jugadas (Figura 7); y presentación visual de los logros ordenada por fechas (Figura 8).

55 La Figura 9 ilustra una página de inicio de usuario proporcionada a modo de ejemplo, desde la que el usuario puede desplazarse entre diversas opciones proporcionadas por el servicio 158, editar información sobre la Tarjeta de Jugador, modificar ajustes del juego, establecer preferencias y ajustes de privacidad, etc. Puede accederse a tales ajustes y preferencias utilizando las interfaces de usuario proporcionadas a modo de ejemplo en las Figuras 10-12. La Figura 13 ilustra otra página de inicio proporcionada a modo de ejemplo, de acuerdo con la presente invención.

De acuerdo con la presente invención, puede haber diferencias, sin embargo, entre el modo como la guía 156, los

5 juegos 154 y los jugadores desencadenan la visión del Perfil de Jugador. Una posibilidad es una Tarjeta de Jugador que el usuario activa en el momento que desee. Aquí, si un usuario recibe una petición de otro jugador, el usuario puede congelar el juego 154 y abrir la Tarjeta de Jugador 172 para descubrir quién está enviando la petición. Puede tratarse también de una Tarjeta de Jugador 172 activada en el momento que determine el juego, de tal manera que un usuario puede escoger ver la Tarjeta de Jugador 171, la cual abre una aplicación de sistema de Tarjeta de Jugador.

10 Es de apreciar que las interfaces de usuario de las Figuras 4-13 se han proporcionado únicamente para propósitos de ejemplificación y no es la intención que limiten la invención tal y como se establece en las reivindicaciones. Las personas con conocimientos ordinarios de la técnica comprenderán que existen diversas modificaciones que caerán dentro del alcance de las reivindicaciones que se acompañan.

Si bien la presente invención se ha descrito en conexión con las realizaciones preferidas de las diversas figuras, ha de entenderse que pueden utilizarse otras realizaciones similares o bien pueden hacerse modificaciones y adiciones a la realización descrita para llevar a cabo la misma función de la presente invención, sin desviarse de la misma.

**REIVINDICACIONES**

- 1.- Una consola de juego (100) que comprende:  
un procesador (101), configurado para hacer correr aplicaciones de juego en dicha consola de juego;  
5 una memoria (112), configurada para almacenar datos relativos al juego y relativos al usuario en una identidad digital asociada con un usuario; y  
una interfaz de red;  
de tal manera que la consola de juego se ha configurado para agregar datos relativos a la interacción de dicho usuario con dichas aplicaciones de juego y para remitir dichos datos a un servicio a distancia a través de dicha interfaz de red.
- 10 2.- La consola de juego de acuerdo con la reivindicación 1, en la cual dicha memoria se ha configurado, adicionalmente, para almacenar información relativa a al menos una de entre la interacción de dicho usuario con dichas aplicaciones de juego, preferencias, logros en el juego y puntos de recompensa en dicha identidad digital.
- 15 3.- La consola de juego de acuerdo con la reivindicación 2, en la cual dicha memoria se ha configurado, de manera adicional, para almacenar información de realimentación acerca de dicho usuario, proporcionada por otros usuarios de dicho servicio a distancia en dicha identidad digital.
- 4.- La consola de juego de acuerdo con la reivindicación 2, de tal manera que dicha consola de juego está configurada, adicionalmente, para proporcionar una interfaz de usuario que presenta información contenida en dicha identidad digital.
- 20 5.- La consola de juego de acuerdo con la reivindicación 2, en la cual dicha memoria está configurada, de manera adicional, para almacenar información relativa al talento de dicho usuario dentro de dichas aplicaciones de juego, en forma de logros en el juego, de tal manera que dichos logros en el juego son acumulados mientras dicha consola de juego está conectada a dicho servicio a distancia y desconectada de dicho servicio a distancia.
- 25 6.- La consola de juego de acuerdo con la reivindicación 5, en la cual dichos logros en el juego son acumulados cuando dicha consola de juego está desconectada de dicho servicio a distancia, de tal modo que dichos logros en el juego son sincronizados a dicho servicio a distancia cuando dicha consola de juego vuelve a conectarse a dicho servicio a distancia.
- 7.- Un método para agregar una identidad digital de usuario por parte de un servicio de juego (168), que comprende:  
recibir los logros de juego de dicho usuario desde una consola de juego (100) conectada a dicho servicio de juego;  
30 recibir información de realimentación relativa a dicho usuario desde otros usuarios (170) conectados a dicho servicio de juego;  
almacenar los logros en el juego de dicho usuario e información de realimentación en dicha identidad digital; y  
poner dicha identidad digital a disposición de otros usuarios a través de una interfaz, de acuerdo con las preferencias del usuario.
- 35 8.- El método de acuerdo con la reivindicación 7, que comprende, adicionalmente:  
recibir preferencias de juego desde dicho usuario; y  
almacenar dichas preferencias de juego en dicha identidad digital.
- 9.- El método de acuerdo con la reivindicación 8, que comprende, adicionalmente, aplicar dichas preferencias de juego a aplicaciones de juego que corren en dicha consola de juego.
- 40 10.- El método de acuerdo con la reivindicación 7, en el que los logros en el juego de dicho usuario, que incluyen estadísticas y talento dentro de las aplicaciones de juego, corren en dicha consola de juego, comprendiendo dicho método, de manera adicional:  
acumular los logros en el juego de dicho usuario mientras dicha consola de juego está conectada a dicho servicio de juego, y desconectada de dicho servicio de juego.
- 45 11.- El método de acuerdo con la reivindicación 10, en el cual, cuando los logros en el juego de dicho usuario son acumulados cuando dicha consola de juego está desconectada de dicho servicio a distancia, dicho método, comprende, de manera adicional, sincronizar dichos logros en el juego de dicho usuario con dicho servicio de juego una vez que dicha consola de juego se ha vuelto a conectar a dicho servicio de juego.

- 12.- El método de acuerdo con la reivindicación 7, que comprende, adicionalmente:  
premiar con puntos de recompensa de acuerdo con dichos logros en el juego de dicho usuario; y  
añadir dichos puntos de recompensa a dicha identidad digital.
- 5 13.- El método de acuerdo con la reivindicación 7, que comprende, adicionalmente, poner la información de presencia de dicho usuario a disposición de dichos otros usuarios.
- 14.- El método de acuerdo con la reivindicación 7, que comprende, adicionalmente, recibir información de dicho usuario proporcionada por él mismo.
- 15.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente:  
recibir preferencias de individualización del juego desde dicho usuario;
- 10 almacenar dichas preferencias de individualización del juego en dicha identidad digital; y  
aplicar dichas preferencias de individualización del juego a aplicaciones de juego y a dispositivos controladores existentes en dichas consolas de juego conectadas a dicho servicio a distancia.
- 16.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente:  
proporcionar un modo en desconexión en dichas consolas de juego, de tal manera que dichos logros en el juego son acumulados cuando dicho usuario no está conectado a dicho servicio a distancia; y
- 15 sincronizar dichos logros en el juego al producirse una siguiente conexión a dicho servicio a distancia.
- 17.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente, desarrollar una reputación asociada con dicho usuario, de tal modo que dicha reputación está basada en dicha información de realimentación y en dichos logros en el juego.
- 20 18.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente, poner dicha información de presencia de dicho usuario a disposición de dichos otros usuarios.
- 19.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente, proporcionar datos a una guía que es ejecutada en dichas consolas de juego, de tal modo que dicha guía proporciona una interfaz gráfica para desplazarse por dicha identidad digital.
- 25 20.- El método de acuerdo con la reivindicación 14, que comprende, adicionalmente, proporcionar una interfaz de usuario que transporta dicha identidad digital a otros usuarios de dicho servicio a distancia.

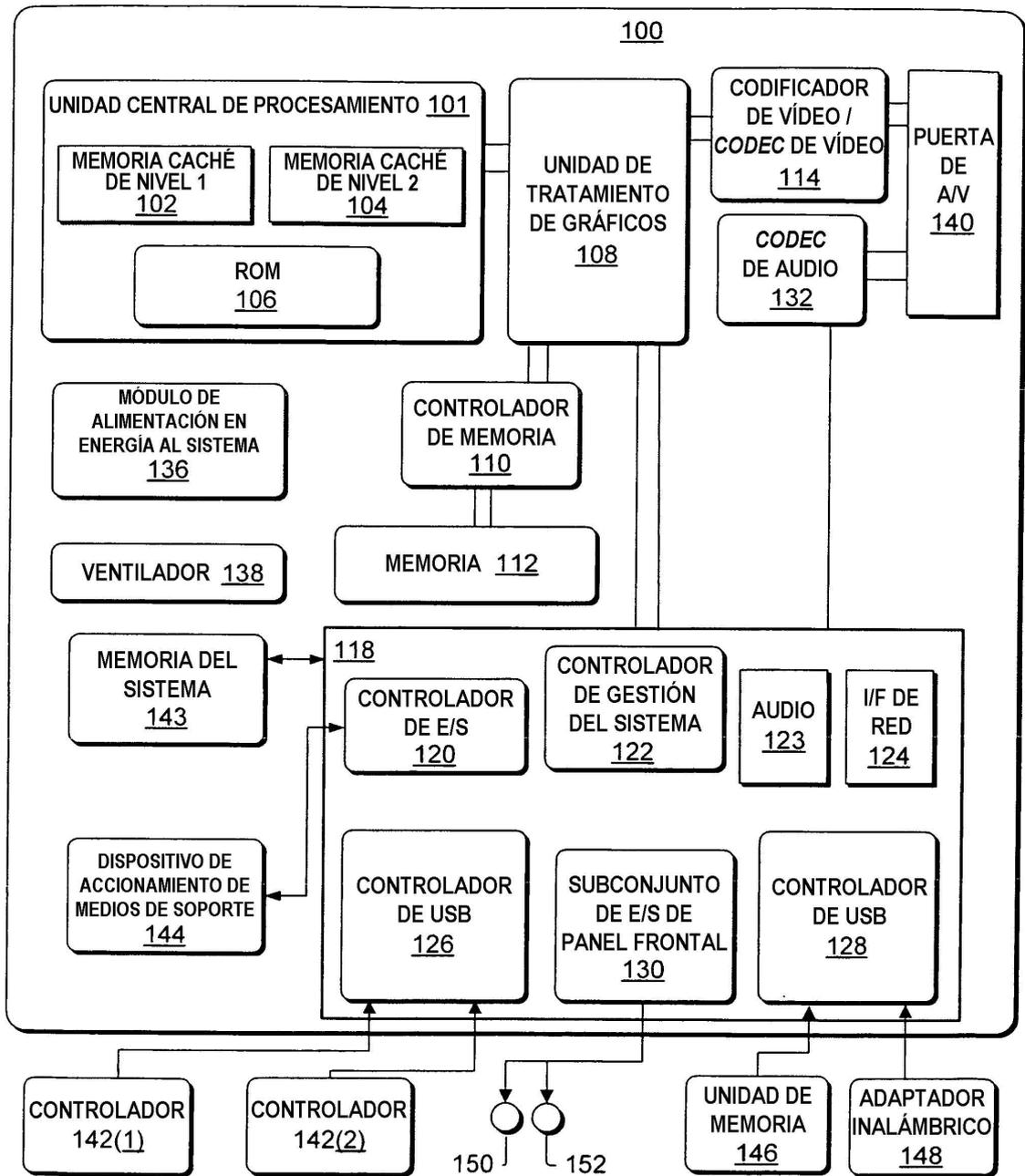


Fig. 1

Fig. 2

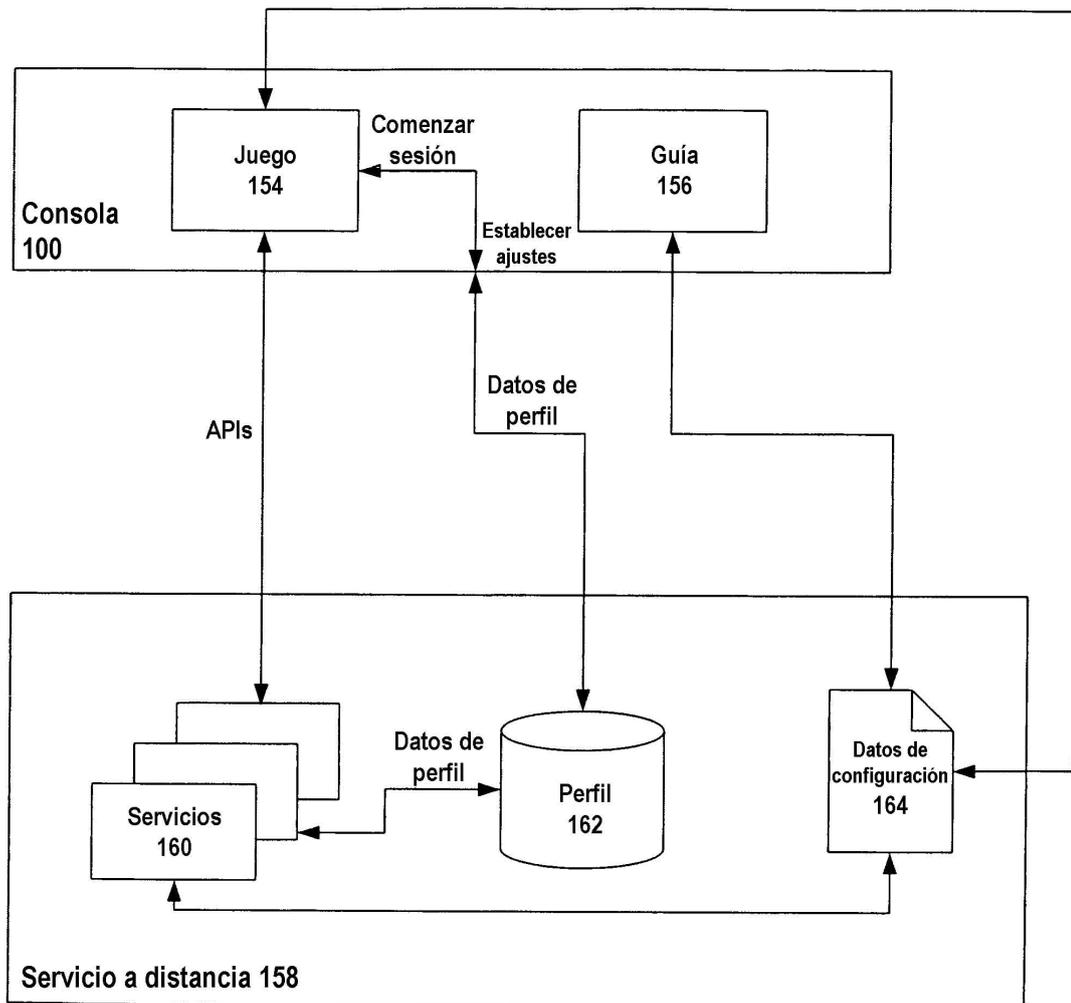


Fig. 3

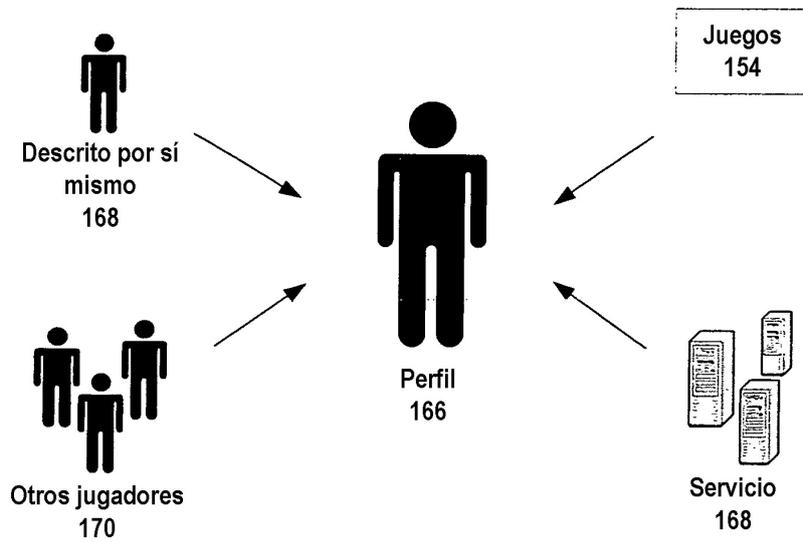


Fig. 4

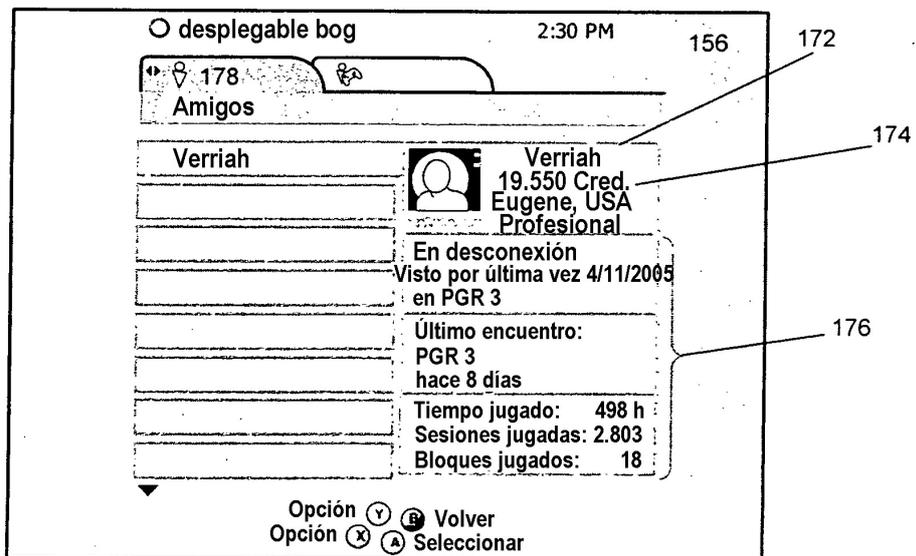


Fig. 5

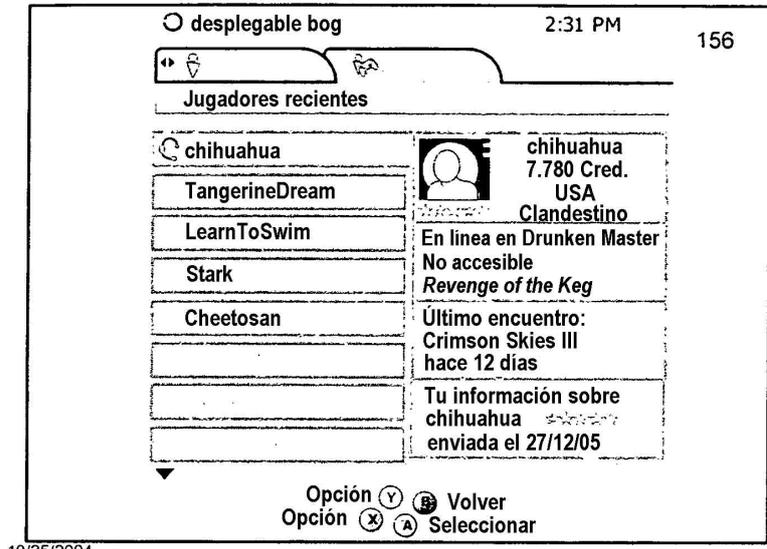


Fig. 6

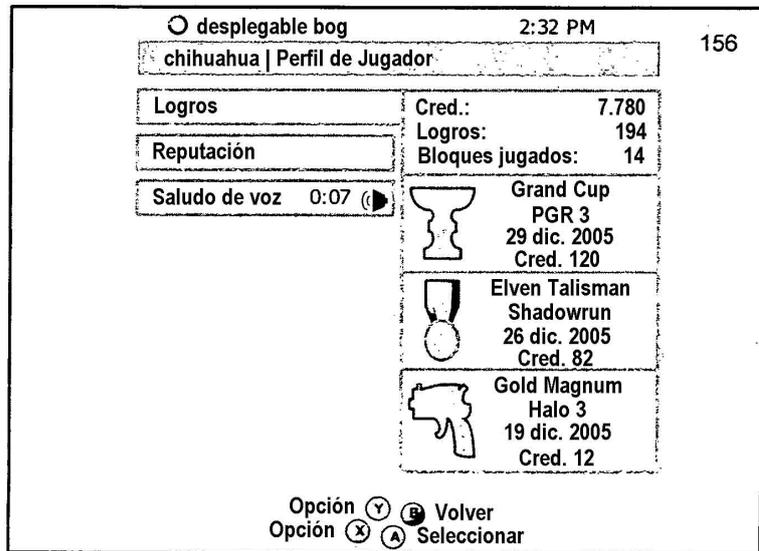


Fig. 7

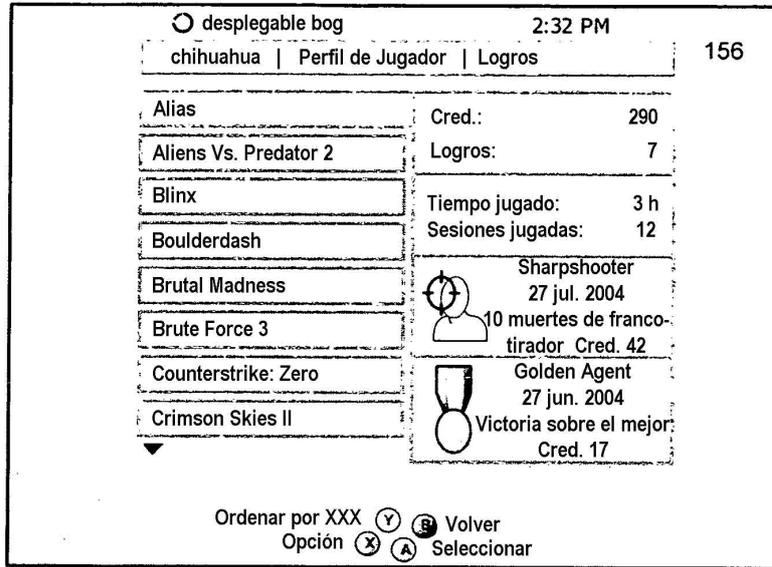


Fig. 8

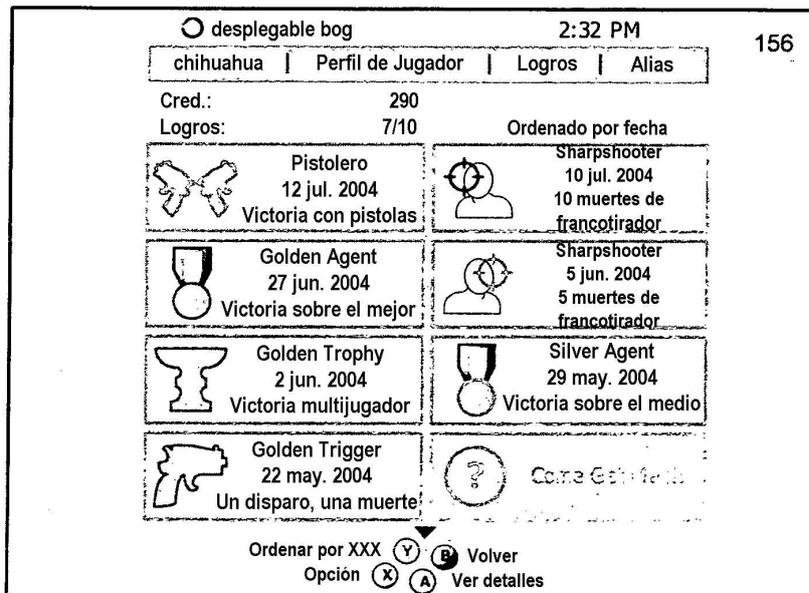


Fig. 9

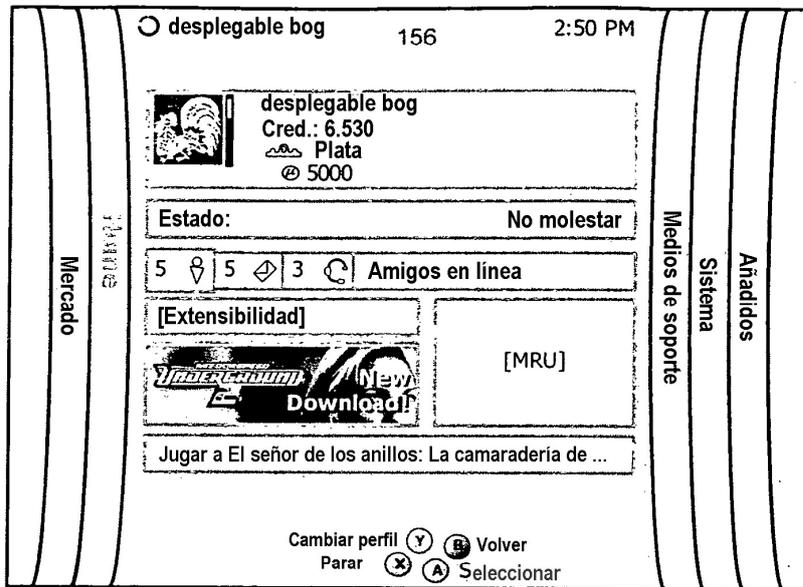


Fig. 10

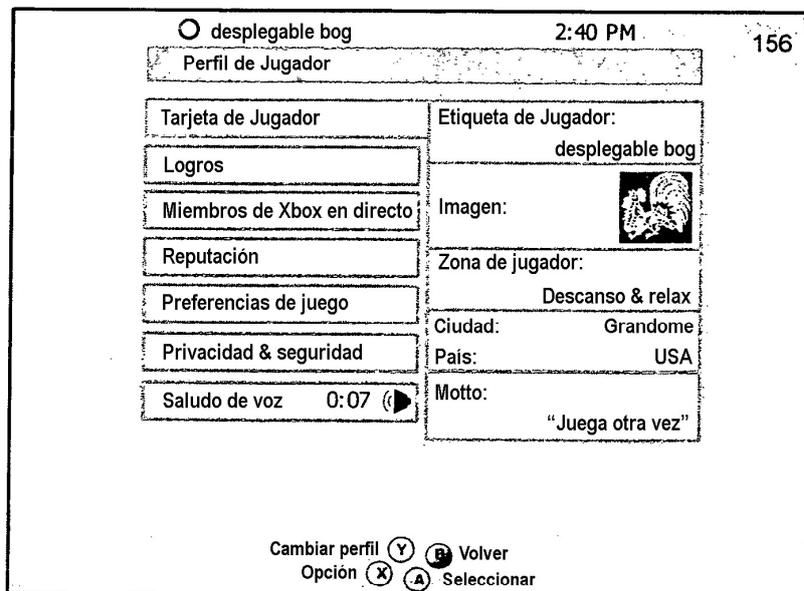


Fig. 11

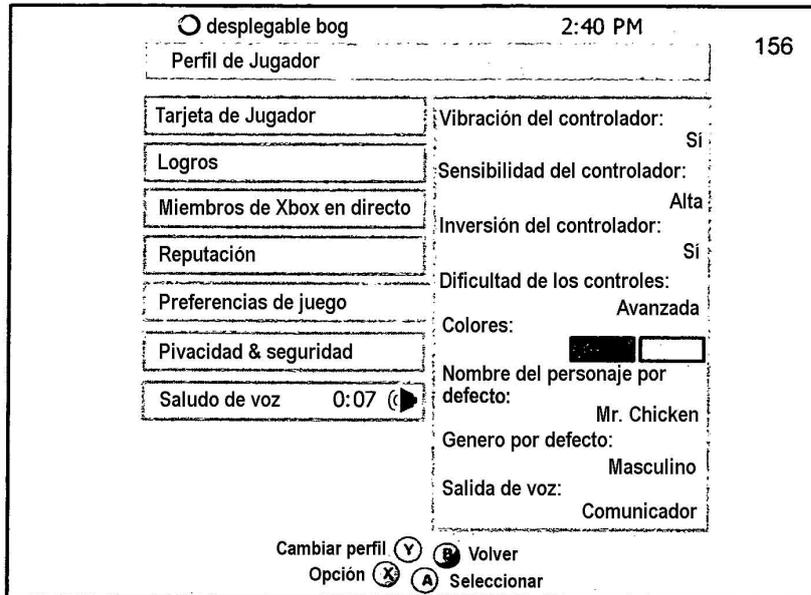


Fig. 12

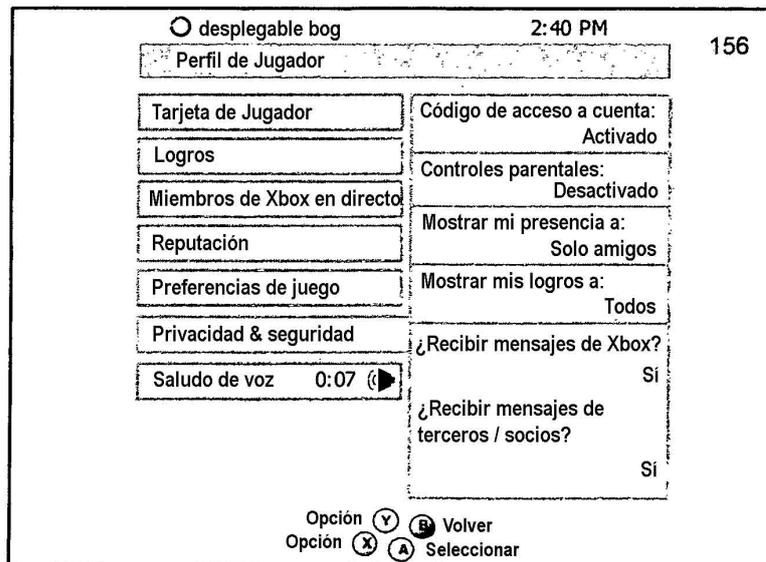


Fig. 13

