

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.
G06Q 30/00 (2006.01)



[12] 发明专利申请公布说明书

[21] 申请号 200680051331.1

[43] 公开日 2009年2月4日

[11] 公开号 CN 101361091A

[22] 申请日 2006.12.11

[21] 申请号 200680051331.1

[30] 优先权

[32] 2006.1.20 [33] US [31] 11/335,972

[86] 国际申请 PCT/US2006/047324 2006.12.11

[87] 国际公布 WO2007/084224 英 2007.7.26

[85] 进入国家阶段日期 2008.7.18

[71] 申请人 微软公司

地址 美国华盛顿州

[72] 发明人 B·F·基高尔 M·博廷克

P·W·欧凯利二世 V·H·柯利

A·T·申

[74] 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公司

代理人 陈斌

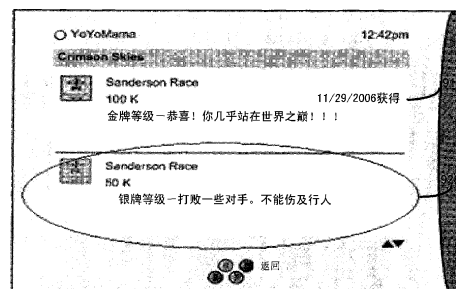
权利要求书 3 页 说明书 12 页 附图 8 页

[54] 发明名称

分层成就系统

[57] 摘要

一种游戏控制台具有执行程序来解开成就的能力。在该成就被解开后，可被该游戏控制台通过网络来访问的一数据存储将信息存储在用户的简档中。与该用户简档相关联的成就能够从该存储中连同表示与成就相关联的级别等级的指示符一起检索，其中，级别指示与解开一特定成就相关联的某一表现等级。



1. 一种在一游戏系统中跨多个上下文来比较游戏成就(802)的方法,所述方法包括:

结合与一唯一玩家身份(170)相关联的简档(162)在一游戏控制台(100)上执行一程序;

在所述简档(162)中存储至少一个指示符(1110a),其中,所述指示符(1110a)表示对应于在所述游戏控制台(100)上执行的至少一个程序(154)的成就(802),并且结合表示所述成就(802)的指示符(1110a)存储表示一等级的指示符(1110a),其中,所述存储是至少部分地通过网络完成的;以及

在显示器上呈现所述简档(162)中的表示所述成就(802)的等级的所述至少一个指示符。

2. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述通过网络的存储包括通过因特网的通信。

3. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述程序的所述执行包括游戏的执行。

4. 如权利要求1所述的方法,其特征在于,所述表示成就的指示符(1110a)包括图形(1250a)。

5. 如权利要求4所述的方法,其特征在于,所述表示等级的图形指示符(1110a)包括条形图(1240b)。

6. 如权利要求4所述的方法,其特征在于,所述表示等级的图形指示符(1110a)包括数字(1240a)。

7. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，还包括使用因特网浏览器来访问所述简档（162）以便检索和显示表示所述相关联的成就（802）的等级指示符（1110a）的所述指示符（1110a）。

8. 一种用于追踪游戏成就（802）的系统，所述系统包括：

具有执行程序来解开成就（802）的能力的游戏控制台（100）；

可被所述游戏控制台（100）通过网络来访问的数据存储（164），所述数据存储（164）包括与唯一用户简档（162）相关联的多个简档（162），其中，所述简档（162）包括关于每个唯一用户的成就（802）的信息；以及

与所述游戏控制台（100）进行通信的存储器（112），所述存储器存储能够在所述游戏控制台（100）上执行的计算机可读指令，所述计算机可读指令从所述数据存储（164）中检索与用户简档（162）相关联的成就以及与所述成就相关联的等级的指示符；以及

与所述游戏控制台（100）进行通信的存储器（112），所述存储器存储能够显示从所述数据存储（164）中检索的成就（802）以及与等级的相关联的指示符的计算机可读指令。

9. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述网络包括因特网上的通信。

10. 如权利要求 9 所述的系统，其特征在于，所述数据存储（164）可被所述游戏控制台（100）来访问并且可通过耦合到因特网的计算机来访问。

11. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述程序包括视频游戏。

12. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，所述成就包括图形指示符（1110a）。

13. 如权利要求 12 所述的系统，其特征在于，所述表示等级的图形指示

符（1110a）包括条形图（1240b）。

14. 如权利要求 12 所述的系统，其特征在于，所述表示等级的图形指示符（1110a）包括数字。

15. 一种承载用于执行以下动作的计算机可执行指令的计算机可读介质，所述动作包括：

访问包括多个用户简档（162）的数据存储，其中，所述简档（162）包括从在一游戏控制台（100）上玩视频游戏（154）中收集的信息；

从所述数据存储（164）中选择一用户简档（162）；

从所述用户简档（162）中提取关于由所选用户解开的成就以及与对应于至少一个视频游戏（154）的成就（802）相关联的等级的信息；以及

显示所述成就和与所述成就（802）相关联的等级。

16. 如权利要求 15 所述的计算机可读介质，其特征在于，所述成就（802）包括图形指示符（1110a）。

17. 如权利要求 16 所述的计算机可读介质，其特征在于，所述图形指示符（1110a）包括与成就（802）的等级相关联的颜色。

18. 如权利要求 16 所述的计算机可读介质，其特征在于，所述表示等级的图形指示符（1110a）包括数字与条形图（1240b）中的一个。

19. 如权利要求 15 所述的计算机可读介质，其特征在于，包括通过因特网使用浏览器来访问所述数据存储（164）。

20. 如权利要求 15 所述的计算机可读介质，其特征在于，包括通过所述游戏控制台（100）来访问所述数据存储（164）。

分层成就系统

版权通告/许可

本专利文献的公开内容的一部分包含受到版权保护的资料。版权所有者不反对任何人按其出现在（美国）专利商标局中的专利文献或记录中的那样复制本专利文献或本专利公开内容，但在其他方面无论如何保留所有版权。以下通告适用于如以下所描述的以及附图中的软件和数据：版权©2006，微软公司，保留所有权利。

发明领域

本发明一般地涉及游戏和多媒体设备领域。

发明背景

在在线游戏中，游戏主存服务和游戏开发者创建了追踪和个性化在线游戏体验的大量方法。现有系统的一个缺点是许多特征是彼此独立地发展的。游戏向一中央服务来回地发送关于玩家的数据块，但是该服务无法在该游戏的上下文之外理解和汇集数据。各游戏可主存其自己的网站，但是在那里显示的数据并不是普遍地可被其他游戏访问的。

因此，在某种意义上，服务和游戏提供了为玩家提供巨大的一但是分开的一资源的两个平行的社区。首先，在游戏社区中，在玩一游戏时，玩家可看见玩该特定游戏的其他人的社区、该游戏的排行榜、以及其在该游戏中的个人成就。游戏可从服务数据告诉玩家一好友是否在线，但是它不能够告诉玩家该好友在服务上确切地在做什么或者他何时会是有空的。

第二，在服务社区中，服务知道一玩家选手的历史、他玩过的所有游戏、他在线上所花的时间量、其好友列表的大小和好友玩过的或正在玩的所有游戏、以及该玩家给出的和接收到的反馈。

各系统已尝试了利用这些在线社区来对各玩家进行配对以便允许他们玩

多人游戏。尽管如此，在通常强调单机游戏或小型游戏家族中的技巧或经验的一般的这样的系统中，存在提供找到相似技能的玩家或确定技能等级的机制的需要。

发明概要

本发明设想了用于在游戏环境中显示关于各玩家的成就等级的系统、方法和计算机可读介质。该系统包括存储多个用户简档的数据存储，该用户简档包括从在游戏控制台上玩一个或多个视频游戏的用户收集的信息。玩家获得的各种成就与该用户简档相关联，并包括用于在特定游戏中解开各种成就的成就图形或标记。

游戏控制台具有执行编程来解开成就的能力。在该成就被解开后，可被该游戏控制台通过网络来访问的一数据存储将该信息存储在用户的简档中。与该用户简档相关联的成就能够连同指示与成就相关联的级别等级的指示符一起从该存储中检索，其中级别指示与解开一特定成就相关联的某一表现等级。

游戏控制台能够显示从上述数据存储中所检索的成就和相关联的级别等级指示符。成就和级别等级指示符还可通过网络使用在个人计算机或其他计算设备上操作的浏览器来从数据存储中检索。

级别等级可用各种方式来显示。例如，成就标记的颜色本身可反映成就级别等级。或者，数字或其他指示符可被嵌入到成就标记中以提供关于用户取得的相对级别等级的视觉提示，或者可结合成就标记使用进度条来提供级别等级的指示。

附图简述

当结合附图来阅读时，可更好地理解上述概要以及以下各优选实施例的详细描述。出于说明本发明的目的，在附图中示出了本发明的示例性构造；然而，本发明不限于所公开的具体方法和手段。在附图中：

图 1 是示出其中可实现本发明的各方面的游戏控制台的框图；

图 2 示出了其中可实现本发明的各方面的示例性体系结构；

图 3 示出了提供对玩家简档的输入的各信息源；

图 4 示出了本发明通过其来操作以维护统一的玩家身份的上下文；

图 5 和 6 示出了用于创建、访问以及使用统一的玩家身份的示例性用户界面；

图 7 示出了针对各种不同游戏的游戏成就标记的各种表现形式；

图 8 示出了针对单个游戏的关于单个玩家简档的成就显示；

图 9 示出了关于各种成就等级的成就标记中的各变型；

图 10 示出了如当显示在游戏控制台上时可能出现的、关于两个不同的玩家简档的成就的比较；

图 11 示出了如当由浏览器来显示时可能出现的、关于两个不同的玩家简档的成就的比较；以及

图 12A 和 12B 提供了用于显示对应于游戏成就的级别等级的各种说明性机制。

说明性实施例的详细描述

图 1 示出了其中可实现本发明的某些方面的多媒体/游戏控制台 100 的各功能性组件。多媒体控制台 100 具有中央处理单元 (CPU) 101, 该中央处理单元具有 1 级缓存 102、2 级缓存 104、以及闪速 ROM (只读存储器) 106。1 级缓存 102 和 2 级缓存 104 临时存储数据并因此减少了存储器访问周期的数量, 从而提高了处理速度和吞吐量。可提供具有多于一个核的 CPU 101, 并且因此 CPU 101 具有另外的 1 级和 2 级缓存 102 和 104。闪速 ROM 106 可存储在多媒体控制台 100 开机时在引导过程的初始阶段期间载入的可执行代码。

图形处理单元 (GPU) 108 和视频编码器/视频编解码器 (编码器/解码器) 114 构成了用于高速和高分辨率图形处理的视频处理流水线。数据通过一总线从图形处理单元 108 被传送到视频编码器/视频编解码器 114。视频处理流水线将数据输出到 A/V (音频/视频) 端口 140, 以便传输到电视机或其它显示器。存储器控制器 110 被连接到 GPU 108 以便于处理器访问诸如但不限于 RAM (随机存取存储器) 等各种类型的存储器 112。

多媒体控制台 100 包括 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 以及较佳地在模块 118 上实现的面板 I/O 子组件 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、以及外部存储器设备 146（例如，闪存、外部 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）的接入，并且可以是包括以太网卡、调制解调器、蓝牙模块、电缆调制解调器等等在内的各种不同的有线或无线适配器组件中的任一种。

提供系统存储器 143 来存储在引导过程期间载入的应用程序数据。提供了媒体驱动器 144，并且媒体驱动器 144 可包括 DVD/CD 驱动器、硬盘驱动器、或其他可移动媒体驱动器等。媒体驱动器 144 对于多媒体控制台 100 可以是内部的或外部的。应用程序数据可通过媒体驱动器 144 来访问，以供多媒体控制台 100 执行、回放等。媒体驱动器 144 通过诸如串行 ATA 总线或其他高速连接（例如，IEEE 1394）等总线来连接到 I/O 控制器 120。

系统管理控制器 122 提供了关于保证多媒体控制台 100 的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 构成了具有高保真和立体声处理的相对应的音频处理流水线。音频数据通过一通信链路在音频处理单元 123 和音频编解码器 132 之间传送。音频处理流水线将数据输出到 A/V 端口 140，以供外部音频播放器或具有音频能力的设备进行复制。

面板 I/O 子组件 130 支持电源按钮 150 和弹出按钮 152，以及任何 LED（发光二极管）或展示在多媒体控制台 100 的外表面上的其他指示器的功能。系统电源模块 136 将电能提供给多媒体控制台 100 的各组件。风扇 138 冷却多媒体控制台 100 中的电路。

多媒体控制台 100 中的 CPU 101、GPU 108、存储器控制器 110、以及各种其他组件通过一条或多条总线来相互连接，其中总线包括串行和并行总线、存储器总线、外围总线、以及使用各种总线体系结构中的任一种的处理器或局部总线。作为示例，这样的体系结构可包括外围部件互连（PCI）总线、PCI-Express 总线等等。

当多媒体控制台 100 开机时，应用程序数据可从系统存储器 143 载入存储器 112 和/或高速缓存 102、104 中，并在 CPU 101 上执行。应用程序可呈现一图形用户界面，当导航到多媒体控制台 100 上可用的不同媒体类型时，该图形

用户界面提供一致的用户体验。在操作中，媒体驱动器 144 中所包含的应用程序和/或其他媒体可从媒体驱动器 144 中启动或播放以便将另外的功能提供给多媒体控制台 100。

多媒体控制台 100 可通过简单地将该系统连接到电视机或其他显示器来作为一独立的系统来操作。在此独立模式中，多媒体控制台 100 允许一个或多个用户与该系统进行交互、观看电影、或听音乐。然而，随着通过网络接口 124 或无线适配器 148 而变得可用的宽带连接的整合，多媒体控制台 100 还可作为一较大网络社区中的一名参与者来操作。

当多媒体控制台 100 开机时，保留设定量的硬件资源以供多媒体控制台操作系统来进行系统使用。这些资源可包括存储器（例如，16MB）、CPU 和 GPU 周期（例如，5%）、网络带宽（例如，8kbs）等的保留。因为这些资源在系统引导时被保留，所以所保留的资源从应用程序的视角来看并不存在。

特别地，存储器保留较佳地足够大以包含启动内核、并发系统应用程序和驱动程序。CPU 保留较佳地是常量，使得如果所保留的 CPU 用量不被系统应用程序使用，则一空闲线程将消耗任何未使用的周期。

关于 GPU 保留，由系统应用程序（例如，弹出窗口）生成的轻量级消息通过使用 GPU 中断以将弹出栏表现为覆盖图的代码来显示。对于一个覆盖图所需的存储器量取决于该覆盖图的面积大小，并且该覆盖图较佳地根据屏幕分辨率来缩放。当由并发系统应用程序来使用全部用户界面时，较佳地使用独立于应用程序分辨率的一分辨率。可使用缩放器来设置该分辨率，以便消除改变频率和使得 TV 重新同步的需要。

在多媒体控制台 100 引导并且系统资源被保留后，并发系统应用程序执行来提供各系统功能。各系统功能被封装在以上所描述的保留的系统资源中执行的一组系统应用程序中。操作系统内核标识线程是系统应用程序线程还是游戏应用程序线程。系统应用程序较佳地被调度成以预定的时间和间隔在 CPU 101 上运行以便将一致的系统资源视图提供给应用程序。该调度是为了最小化对正在控制台上运行的游戏应用程序的高速缓存中断。

当一并发系统应用程序需要音频时，由于时间敏感性，将音频处理异步地调度到游戏应用程序。当系统应用程序是活动的时候，多媒体控制台应用程序

管理器（以下描述）控制游戏应用程序音频等级（例如，静音、减弱）。

输入设备（例如，控制器 142(1)和 142(2)）由游戏应用程序和系统应用程序共享。输入设备并不是所保留的资源，但在系统应用程序和游戏应用程序之间切换，以使得各自具有设备的焦点。应用程序管理器较佳地控制输入流的切换，而无需了解游戏应用程序并且驱动程序维护关于焦点切换的状态信息。

在此处所描述的系统，“玩家简档”用作旨在创建玩家的社交社区以及发展玩家之间的关系的服务和应用程序的构件块。因此，玩家渐渐是关于一特定用户（即，玩家的数字身份）的全部信息（例如，元数据）。玩家简档是从用一种有意义的方式收集此信息并向社区展示该信息的一组服务中形成的。玩家简档还提供个性化，使得用户能够定制和增强其游戏体验。如以下会更详细讨论的，玩家简档由包括但不限于玩家卡片、游戏成就、以及玩家偏好的各组件组成。

参考图 2，示出了可用来实现玩家简档的示例性体系结构的总览。控制台 100 与远程服务 158 进行交互，该远程服务 158 提供诸如语音/聊天、好友列表、配对、内容下载、漫游、反馈、锦标赛、语音消息、以及对玩家的更新等服务 160。服务 158 还维护简档数据库 162 中的各玩家简档以及由服务 160 和游戏 154 使用的配置数据 164。服务 158 收集玩家简档，汇集、处理由其他服务 160 提供的信息，以及满足检索玩家简档相关服务的实时客户机请求。数据库 162 中的玩家简介也被游戏 154 用来启用个性化和定制以及其他功能等等。

通过使用控制台 100，用户可与向导 156 进行交互。向导 156 提供一个界面，用户可导航到该界面并进入由服务 128 提供的各种在线区域和选项。由服务 158 存储的配置数据 164 用来确定由向导 156 提供的特征和选项。当游戏 154 正在运行的时候，使用一组定义的 API 来调用服务 160 并与其进行交互。当通过 API 请求玩家简档信息时，游戏 154 可传递一用户的唯一标识符。服务 158 可返回玩家卡片（以下所讨论的）、游戏状态、游戏成就、联盟关系、游戏设置等等。以下提供了该示例性体系结构各方面的另外的细节。

参考图 3，当玩家在帐户注册阶段期间创建简档（从向导 156 中选择）并且选择他/她的唯一玩家标签（用户唯一的名字）、头像（与该用户相关联的图片/虚拟形象）及其他选项时，创建了玩家简档 166。从那时开始，创建了一基

本玩家简档。玩家简档 166 然后可从若干源进行填充。例如，玩家简档 166 可包括来自玩家简档所有者的自我描述数据 168。其他玩家 170 可提供关于玩家简档所有者的反馈。服务 158 可追踪玩家的在线和离线活动。另外，游戏 154 可报告玩家的统计数据 and 游戏成就。

玩家简档的所有者可直接编辑他/她的玩家简档 166，并且控制谁能够看到该玩家简档的每一部分。玩家简档 166 可通过一般的域（例如，头像、国家、语言、性别、问候语等）和/或系统设置（例如，语音输出、控制器振动、人物名字、游戏格式、游戏模式等）来编辑。可对玩家简档调整隐私/决定退出设置，以便例如将在场信息只限于好友，允许游戏成就对所有人可见等等。

玩家简档 166 可包括由其他玩家 170 提供的反馈。反馈帮助其他人了解一特定玩家。例如，如果玩家在游戏会话中使用粗话或侵略性玩法，则其他玩家可将反馈提交给服务 158。该反馈机制通过建立名声来改善用户体验。玩家因此是匿名的，但因为所积累的反馈所以并不是未知的。

如上所述，玩家简档 166 可被用于全局等级以及每个游戏等级上的定制和偏好设置。玩家偏好帮助游戏 154 为诸如游戏简介名称、控制器倒换以及控制器振动等常见设置选择默认值。例如，如果玩家喜欢使用倒换的控制器，则当玩新的片头时，该偏好将被用于新的片头。游戏 154 可通过数据库 162 和服务 160 来访问玩家简档。另外，可挖掘游戏使用数据来针对用户的特定偏好调整游戏 154。

另外，提供了登入作为延伸到多个上下文的普遍存在的身份的一部分，因此允许离线和在线一致的球员身份。参考图 4，示出本发明通过其来操作的上下文—离线 172、在线 174、游戏外/游戏间 176、以及游戏中 178，该上下文表示了一传统控制台环境。统一的登入结合用于追踪离线玩家活动的机制有利地消除了传统控制台中玩家必须在简档和帐户间快速切换、与其他玩家共享控制台、以及当离线玩游戏时不能积累游戏成就的问题。

另外，玩家可创建游戏中简档，以使得自动设置默认选项和信息（例如，名字、控制器设置等）。该游戏中简档可自动地与离线帐户相关联，所以每次玩家玩游戏时，该简档都基于离线帐户来进行选择。这将对于玩家在登入后在一新的游戏中开始或在老的游戏继续所必需的配置和调节减到最少。

玩家可在单个帐户下登入，该单个帐户将游戏外/游戏间的在线活动、和/或游戏中的在线活动、和/或离线及游戏中以该帐户进行的活动、和/或离线游戏外的使用相关联。当在线时，服务 158、游戏 154 以及控制台 100 追踪玩家的活动并提供玩家简档 166 中的使用情况统计数据。当离线时，游戏控制台 100 以及游戏 154 通过用于探测游戏来收集关于一特定玩家的游戏中的统计数据和完成情况的详细信息的机制来追踪玩家的活动。

本发明的离线机制提供了若干功能。第一个是当向服务 158 对一在线帐户启用离线帐户时，高速缓存及上传成就。该功能允许正在使用其离线帐户的玩家将离线收集的成就上传到其玩家简档 166。由此，玩家能够离线积累成就，该成就记到例如锦标赛等需要高成就等级的在线活动中。第二个功能是在离线玩游戏之后高速缓存和上传成就。玩家能够在任何地方、任何时间在控制台 100 上玩游戏，并且统计数据和成就被上传到服务 158 来反映该游戏。该功能还为还没在线玩过的新游戏操作。玩家简档 166 在下一次连接到服务 158 期间进行更新来反映离线游戏。

离线机制的第三个功能是在连接性故障（例如，离线同步）后高速缓存和上传成就。首先，玩家可能因为断线的连接而犹豫为了在线游戏使用无线路由器。因为本发明在短暂的连接性问题期间高速缓存了统计数据，所以即使有网络问题，成就也可在线上被更新。另外的功能可包括当在线登入时或在离线时查看离线成就等等。

现在将描述用于创建和使用单个登入和离线帐户的过程。参考图 5，玩家第一次在控制台 100 上玩游戏时，她可从用户界面 500 选择创建一个新的离线或在线简档。如果该用户选择一离线简档 510，则该新用户可使用一玩家标签来创建一个帐户并由此应用默认设置。在创建离线帐户后，组织游戏中简档、游戏存档以及游戏成就并将其与该帐户相关联。她还可在此时选择诸如振动关以及倒换控制开等游戏设置。

当玩家使用界面 500 来向服务 158 注册在线时，他们为其离线帐户所选择的玩家标签可能已经被占用了。因此，他们必须为新的在线帐户更改其玩家标签。如果他们接受改变，则离线帐户玩家标签被重命名为新的玩家标签。任何累积的离线成就将会被记到新的在线帐户，所以，有经验的玩家不必“从头开

始”来向在线的其他人显示他们是有价值的玩家。

在创建一个帐户后（例如，OKO），用户可选择该帐户作为默认帐户 530。当游戏引导后控制台 100 可自动地登入该用户并且提供诸如“欢迎回来，OKO（按一个按钮来登入其他人）”等弹出消息，需要用户来选择如图 5 中所示的默认帐户，或提供从其中选择的简档列表，例如，如图 6 中所示的 540、550、560。在用户登入后，该用户可选择与简档相关的信息、玩游戏、或其他选项。例如，在赛车游戏的上下文中，诸如总分、英里数、驾驶时间、执照、未解开的内容等统计数据可在选择了简档后显示。

离线帐户可被存储在存储器单元 146 上，所以可从一个控制台 100 传输到另一个。这在例如玩家想在一本地锦标赛中游戏时是有利的，在其中她可带着具有其离线帐户和游戏中档案的其存储器单元 146。

如上所述，玩家简档 166 传达游戏成就以及其他内容。如图 7 中所示，玩家将基于征服了他们玩的游戏的某些游戏中方面而被奖励游戏成就。每个游戏成就可在游戏简档 166 中被表达为一特定标记，例如，奖杯、徽章、头衔、描述、日期等等。游戏可提供在玩家赢得一给定成就的时刻捕捉的屏幕截图或某一其他丰富媒体。这也可作为游戏简档 166 的一部分来显示。玩家将基于游戏成就来积累玩家声望（基于分数的奖励系统）。如图 7 中所示，该玩家拥有 7780 点玩家声望。图 7 的显示界面可在控制台 100 中或通过例如 web 浏览器等可用。

一般而言，玩家的总玩家声望是通过玩一个或多个游戏（例如，片头 A 和片头 B）来被授予的玩家声望的集合。每个游戏可授予被分为游戏定义的成就和标准系统成就的多达某一数量的游戏声望（例如，200）。

例如，片头 A 可以是一相对容易征服的游戏，并且可授予总共 100 点游戏定义的玩家声望点数。在片头 A 中，可以有若干成就（例如，最高难度上完成战役、多人等级 10 等等）。每个成就的相对权重是基于总的权重来设置的（例如，最高难度上完成战役是 10/36 或 27.8%）。如果一玩家完成了此成就，则该玩家将被授予 100 点总玩家声望点数的 27.8%，或四舍五入到最近的整数值，即 28 点。玩家较佳地一成就只获得一次声望点数。

标准系统成就补足了该示例中的剩余的 100 点。标准系统成就可被应用于所有游戏。它们可包括诸如首次登入片头、完成游戏的第一关、完成游戏的第

一个小时、完成游戏的 100 次会话、完成游戏的 10 个小时、完成游戏等成就。其他系统成就可按需定义。系统成就可被加权，以使得首次登入被授予相对少的点数，而完成 100 次会话则被授予更高的点数。

图 8 示出了成就的另一个视图。在此示例中，显示了由玩家 YoYoMama 储存的对应于一特定游戏的成就“Crimson Skies”。此处的成就示出 YoYoMama 获得了对应于 Hellhound 和 Sanderson Race 的成就的标记，但还没有获得对应于 Magic Carpet Ride 的成就 802 的标记。还应注意，此示例显示画面示出 Sanderson Race 成就标记是以可能 5 人中的第三名的等级 804 来获得的。因此，另一个玩家可能已经以更高的等级获得了相同的成就标记。各种等级可被给予诸如金牌、银牌、铜牌等有意义的标签。

例如，图 9 示出了对应于 Sanderson Race 的所获得的各种等级。此处，玩家 YoYoMama 以金牌等级 910 获得一标记，并且被给予对应于那个成就的 100k 点。注意，银牌等级 920 的标记只能导致 50k 点。因为这一成就可具有表示一特定玩家在一特定游戏中相对于同一游戏的另一个玩家的技能等级的不同的等级和分级。各种等级可用对应于该成就的一特定标记的着色、阴影、形状等来反映，以使得玩家能够从该标记得得到玩家相对的成就等级的视觉提示。

图 10 示出了对应于两个不同玩家，即 YoYoMama 和 MasterChief 的成就的并排比较。此处，对于游戏 Crimson Skies，将 YoYoMama 的成就 1010 与 MasterChief 的成就 1020 作比较。MasterChief 积累了 250K 的成就点数，而 YoYoMama 达到了 650K 的成就点数。尽管如此，该并排比较示出了虽然 MasterChief 在 Hellhound Challenge 上获得了 100K 点的成就，但是 YoYoMama 没有获得对应于该相同成就的任何点数。类似地，虽然 MasterChief 和 YoYoMama 两人都获得了 Sanderson Race 的成就，但是 MasterChief 以一更高的等级完成，从而获得相对于 YoYoMama 的 50K 成就点数的 150K 成就点数。另外，YoYoMama 获得了一些 MasterChief 没有获得的成就。例如，YoYoMama 获得了 Highes Bloodhawk Derby 的成就，但是 MasterChief 没有。

图 11 还示出了比较特征(再次用并排方式示出，然而其他配置是可能的)。此处，通过使用一典型的 web 浏览器来导航到一网站以比较成就，即，不需要游戏控制台来执行该比较。在此示例中，玩家“Tonic”的成就 1110 与玩家“X”

的成就 1120 作比较。此示例指示一玩家解开了一个成就来获得它，而还没有获得的成就是锁定的。在一个成就被解开后，例如参看成就 110a，则该成就标记被加亮来提供解开状态的视觉提示。对于仍然被锁定的成就，例如 1120a，标记保持灰色的阴影来指示其锁定状态。例如 1110a 等条形图指示已被一特定玩家解开的成就的百分比。

图 12A 和 12B 示出与一成就相关联的成就等级级别的显示。该成就等级不仅指示一玩家解开了一特定成就，而且指示该玩家在解开该成就的过程中达到了某一等级。

图 12A 用并排方式示出对应于两个玩家的成就信息的显示。此处，每位玩家都解开了框 1210a 中所示的某些成就。在此特定示例中的成就是对应于 *Crimson Skies* 游戏的。两位玩家都解开了对应于该游戏的若干成就，诸如 *Whittly and Douglas M210*、*Dogfighter Quest* 等等。就 *Dogfighter Quest* 而言，两位玩家都分别具有成就标记，例如，1220a 和 1230a。然而，此处，级别等级指示符 1240a 和 1250a 是不同的，因为两位玩家没有在该成就中获得相同的级别。指示符 1240a 是一个数字。在此实例中，更高的数字表示更高的级别等级。指示符 1250a 不是一个数字而是一颗星或一复选框，指示该玩家完成了对应于该特定成就的所有级别。

图 12B 也用并排方式示出对应于两个玩家的成就信息的显示。此显示提供用于指示所取得的级别等级的一另选的机制。此处，每位玩家都再次解开了框 1210b 中所示的某些成就。在此示例中的成就和先前的示例中的一样并且是对应于 *Crimson Skies* 游戏的。与先前示例中相同的成就在此示例中也是锁定的。即，两位玩家都解开了诸如 *Whittly and Douglas M210*、*Dogfighter Quest* 等等成就。就 *Dogfighter Quest* 而言，两位玩家都分别具有成就标记，例如，1220b 和 1230b。然而，此处，级别等级指示符 1240b 和 1250b 彼此不同（并且和图 12A 的图示不同），因为两位玩家没有在该成就中获得相同的级别。在此示例中的指示符是由进度条，例如 1240b 和 1250b 来表示的。在此实例中，较长的进度条表示较高的级别等级。

因此，本发明提供允许在一游戏环境中比较成就级别的游戏成就系统。尽管此处所使用的各示例提供用于显示级别等级的各特定机制，但提供级别等级

指示符的概念还可扩展到示出各玩家之间的相对级别等级差异的其他机制。

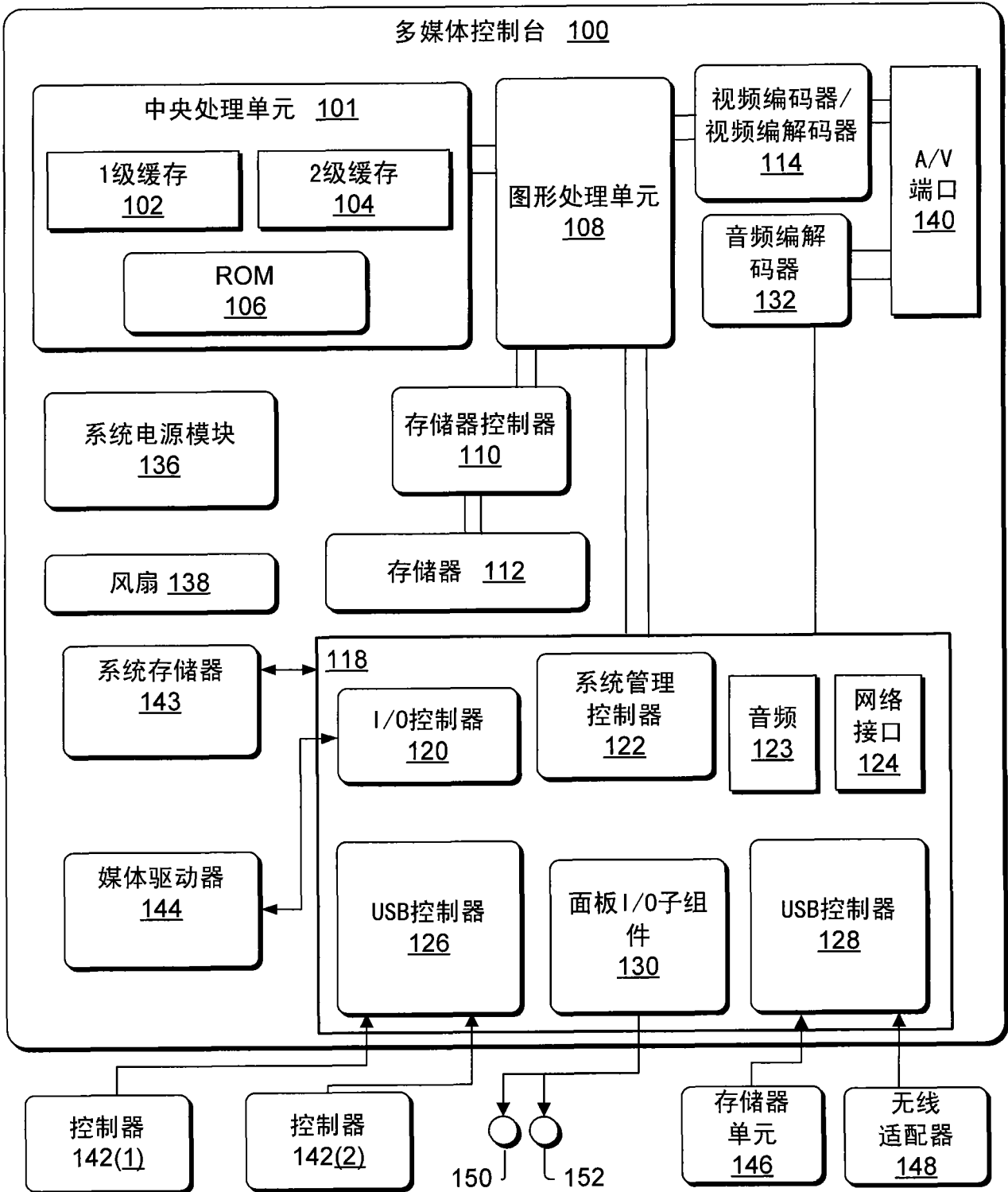


图 1

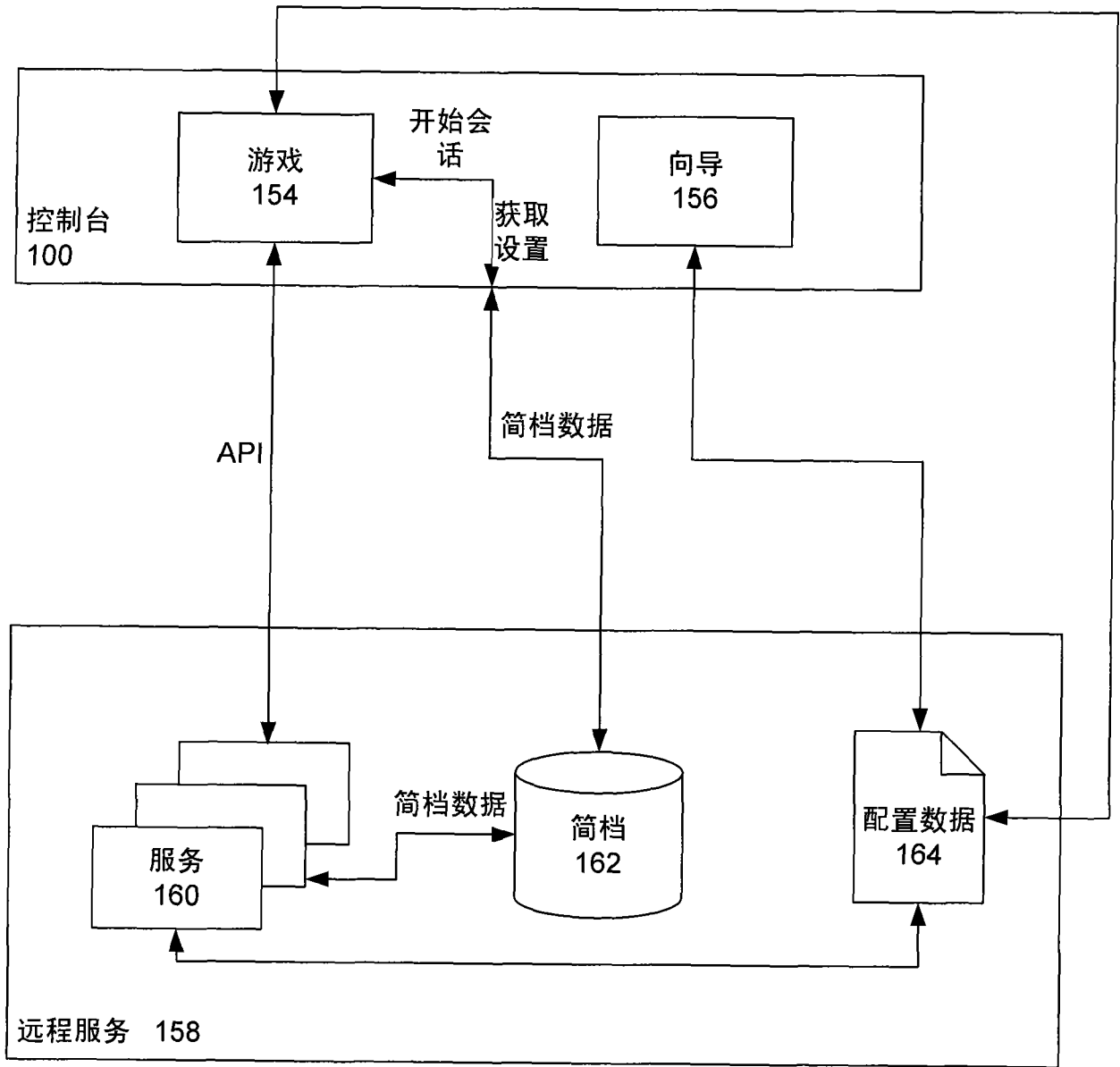


图 2

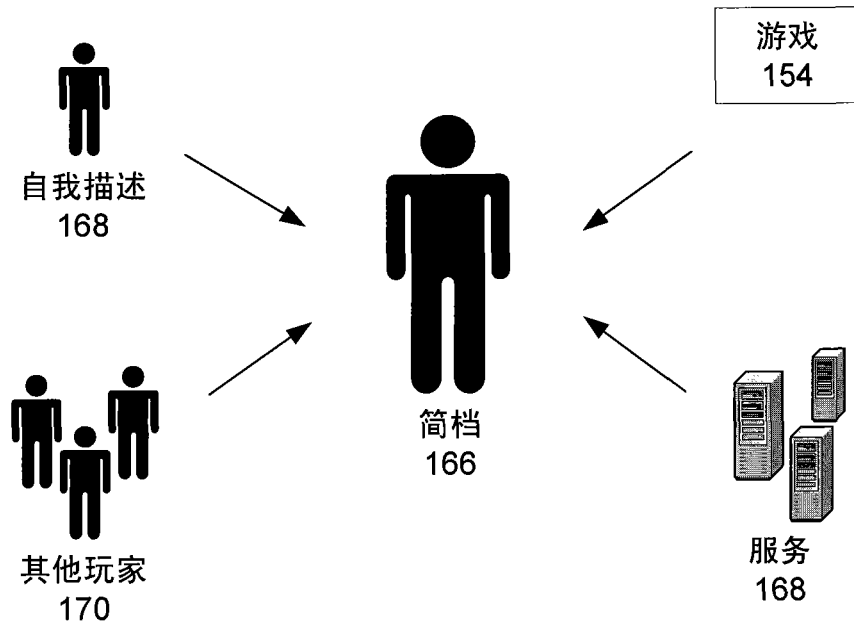


图 3

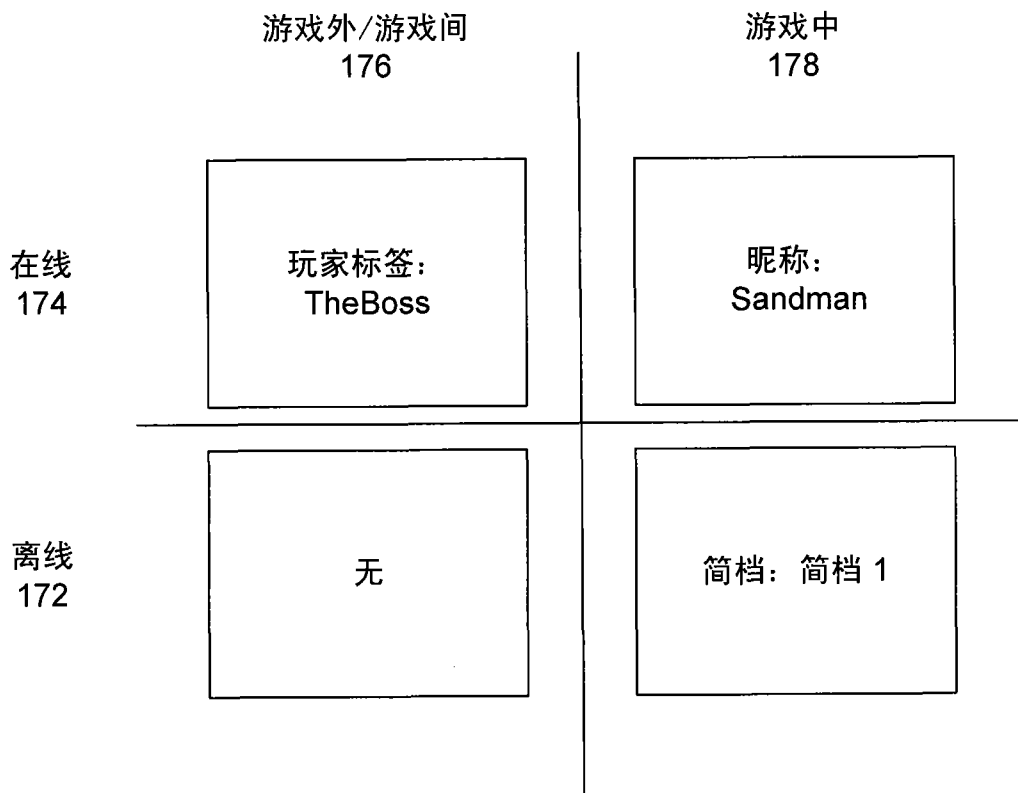


图 4

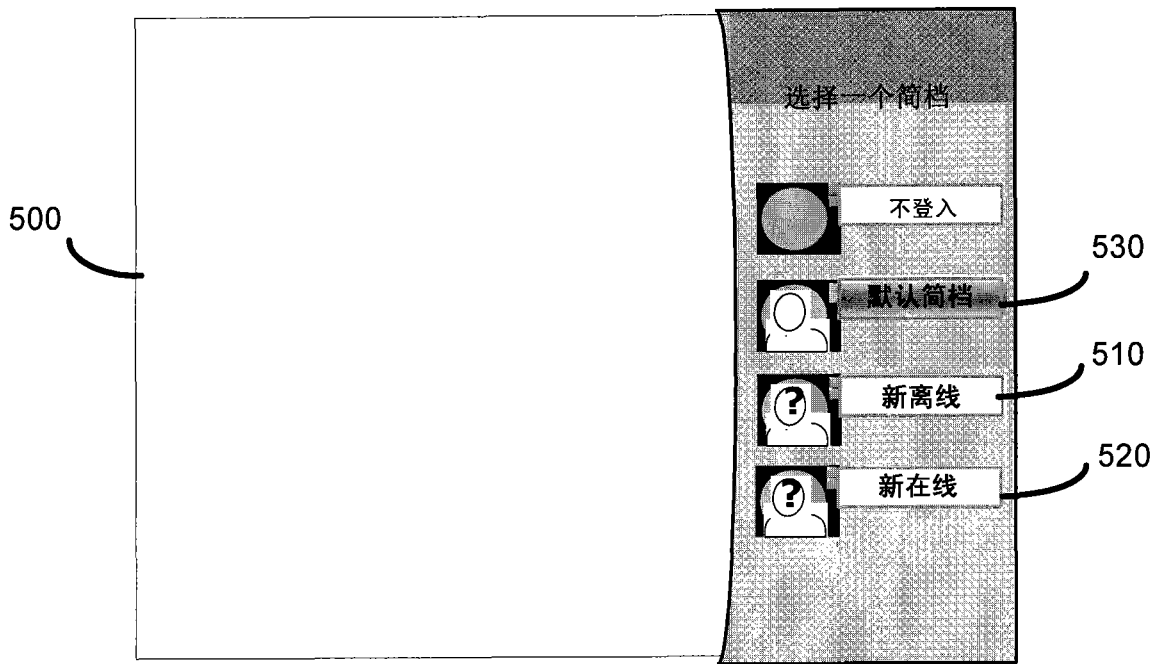


图 5

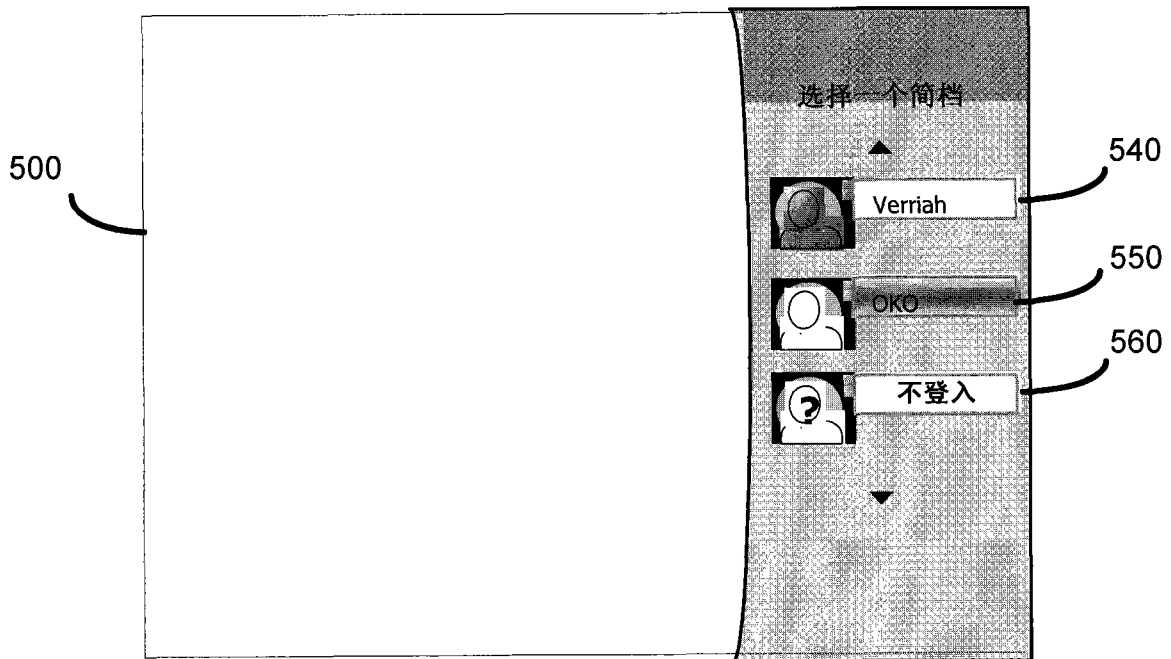


图 6

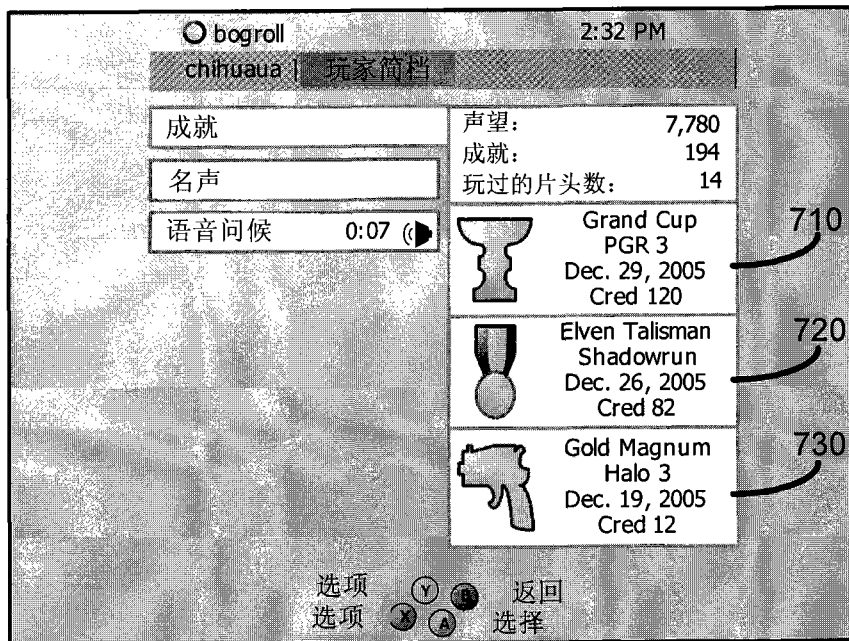


图 7

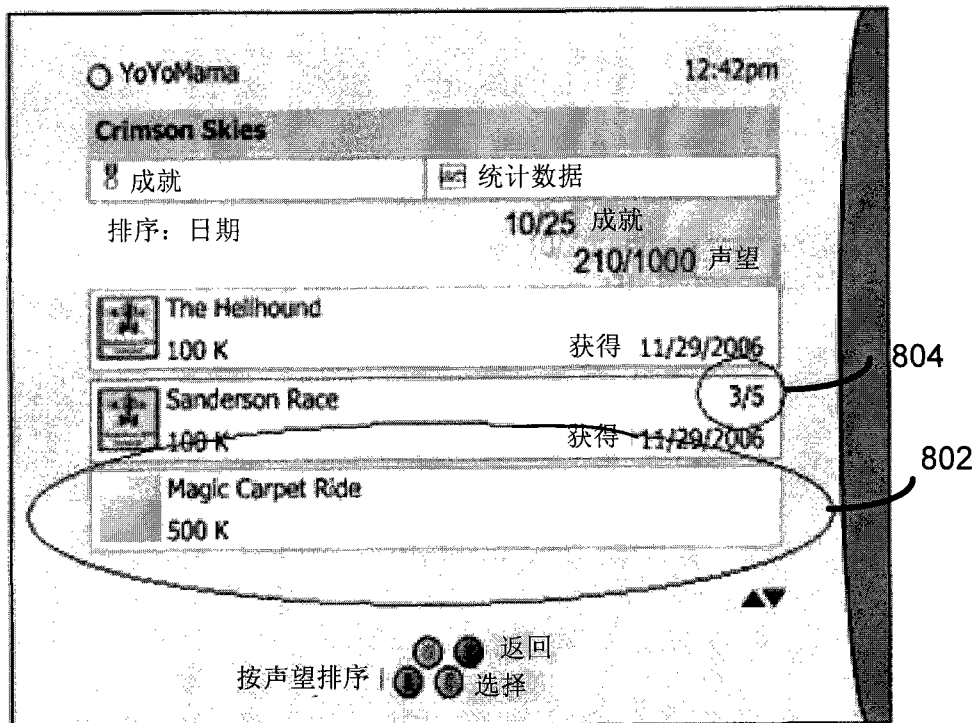


图 8

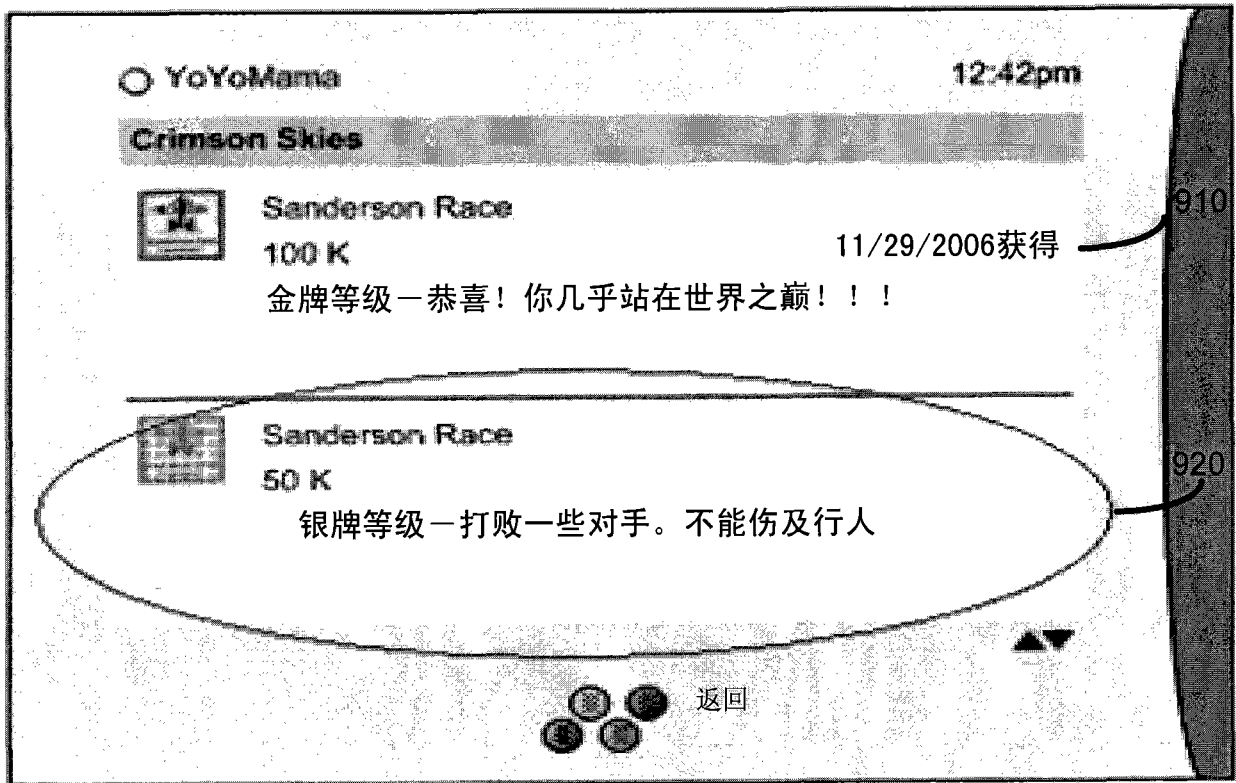


图 9

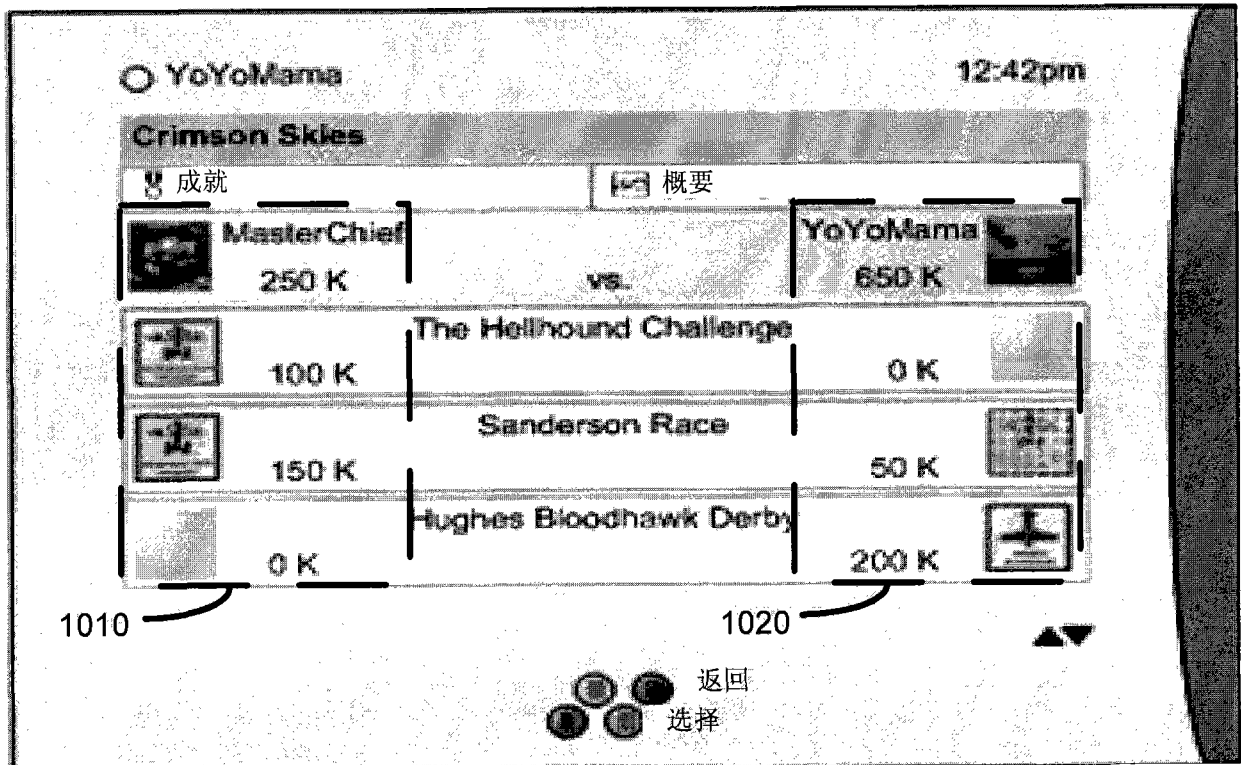


图 10



图 11

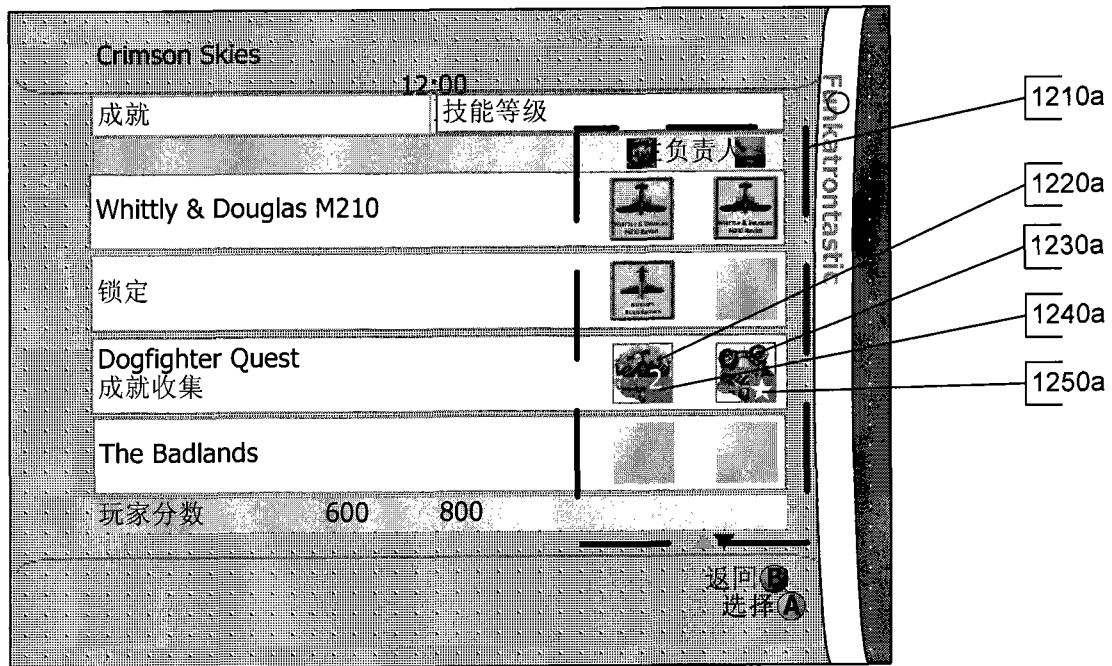


图 12A

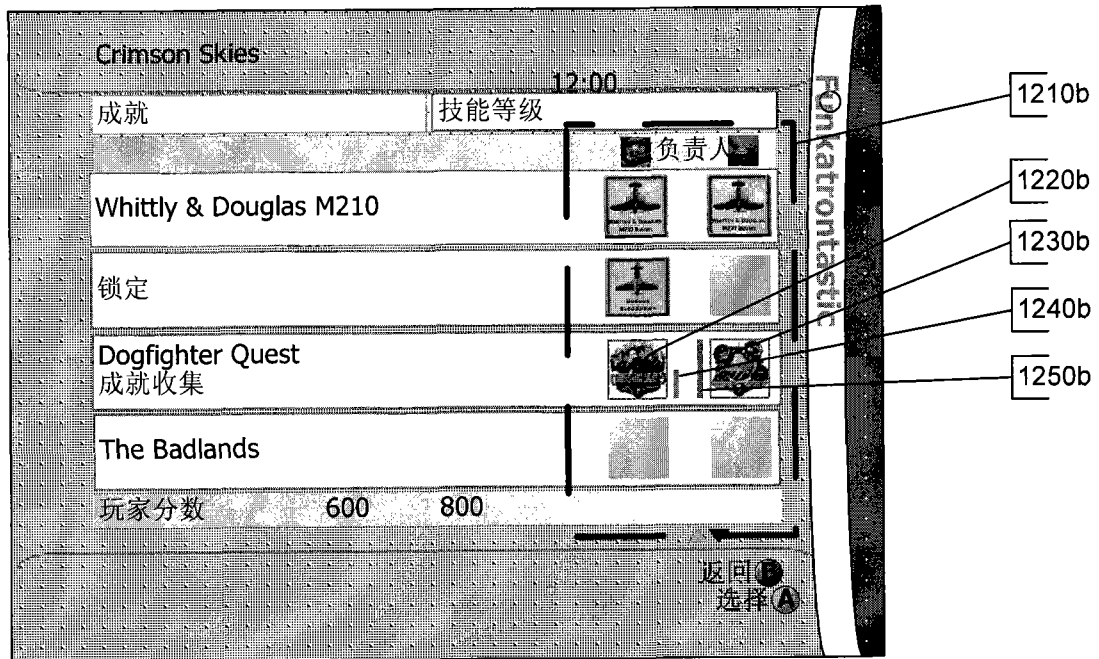


图 12B