

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5255452号  
(P5255452)

(45) 発行日 平成25年8月7日(2013.8.7)

(24) 登録日 平成25年4月26日(2013.4.26)

(51) Int.Cl.

F 1

A63F 13/00 (2006.01)  
A63F 13/12 (2006.01)A 63 F 13/00 310  
A 63 F 13/00 174

請求項の数 17 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2008-551264 (P2008-551264)  
 (86) (22) 出願日 平成18年12月11日 (2006.12.11)  
 (65) 公表番号 特表2009-523536 (P2009-523536A)  
 (43) 公表日 平成21年6月25日 (2009.6.25)  
 (86) 國際出願番号 PCT/US2006/047324  
 (87) 國際公開番号 WO2007/084224  
 (87) 國際公開日 平成19年7月26日 (2007.7.26)  
 審査請求日 平成21年12月9日 (2009.12.9)  
 (31) 優先権主張番号 11/335,972  
 (32) 優先日 平成18年1月20日 (2006.1.20)  
 (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 100077481  
 弁理士 谷 義一  
 (74) 代理人 100088915  
 弁理士 阿部 和夫  
 (72) 発明者 ベンジャミン エフ. キルゴア  
 アメリカ合衆国 98052 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 パテンツ内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】段階的アチーブメントシステム

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

ゲームアチーブメントを表示する方法であって、  
 ゲームコンソールが、ユニークなプレイヤーのアイデンティティに関連付けられたプロ  
ファイルと関連して、プログラムを実行するステップであって、前記プロファイルは、複  
数のプログラム及びコンテキストに渡って使用されるよう構成される、ステップと、  
 前記ゲームコンソールが、前記プロファイルに格納されている少なくとも1つのインジ  
ケーターを受信するステップであって、前記インジケーターは、前記ゲームコンソールで  
 プレイされる少なくとも1つのプログラムについての、前記プロファイルに関連付けられ  
たプレイヤーによりアンロックされたアチーブメントを示し、各プログラムは、アンロ  
ックされ得る複数のアチーブメントを有し、各アチーブメントは、ゲイマークレッド  
に関連付けられ、前記ゲイマークレッドは、前記複数のプログラム及びコンテキストに渡  
るアチーブメントに関連付けられる、ステップと、

前記ゲームコンソールが、前記アンロックされたアチーブメントを示す前記インジケーターに関連付けられた、前記アチーブメントの段階を示すインジケーターを受信する  
 メンバーであって、前記アチーブメントの段階は、前記アチーブメントをアンロック  
 することに関連するパフォーマンスレベルを示す、ステップと、

前記ゲームコンソールが、前記アンロックされたアチーブメントを示す少なくとも1  
 つのインジケーター、及び前記アチーブメントの段階を示す前記インジケーターをディ  
 スプレイに表示するステップと

を含むことを特徴とする方法。

【請求項 2】

ネットワークを介して、前記プロファイルを格納する要求をリモートコンピューターシステムに送信するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記プログラムの実行は、ゲームの実行を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記アチーブメントを示す前記インジケーターはグラフィックを含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

10

【請求項 5】

アンロックされているアチーブメントのパーセンテージを示すバーグラフを表示するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記アチーブメントの段階を示す前記インジケーターは数字を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記ゲームコンソールが、インターネットブラウザを使って前記プロファイルにアクセスし、前記アチーブメントの段階を示す前記インジケーターを読み出すステップをさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

20

【請求項 8】

コンピュータに動作を実行させるためのコンピュータプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能記録媒体であって、前記動作は、

ゲームコンソールが、ゲームコンソール上で少なくとも 1 つのビデオゲームをプレイすることから得られる情報を有するユーザープロファイルを複数含むデータストアにアクセスするステップであって、前記ユーザープロファイルは、複数のプログラム及びコンテクストに渡って使用されるよう構成される、ステップと、

前記ゲームコンソールが、前記データストアからユニークなプレイヤーのアイデンティティに関連付けられたユーザープロファイルを選択するステップと、

前記ゲームコンソールが、前記ユーザープロファイルから、前記ゲームコンソールでプレイされる少なくとも 1 つのプログラムについての、前記選択されたユーザープロファイルに関連付けられたプレイヤーによりアンロックされたアチーブメントに関連する情報、及び前記アチーブメントの段階を示す情報を抽出するステップであって、当該アチーブメントの段階は、前記アチーブメントに対する複数の段階のうちの 1 つであり、前記アチーブメントをアンロックすることに関連するパフォーマンスレベルを示し、各アチーブメントは、ゲイマークレッドの量に関連付けられ、前記ゲイマークレッドは、前記複数のプログラム及びコンテクストに渡るアチーブメントに関連付けられる、ステップと、

前記ゲームコンソールが、前記アチーブメント、及び前記アチーブメントの段階を示すグラフィックを表示するステップと

30

を含むことを特徴とするコンピュータ読み取り可能記録媒体。

【請求項 9】

前記グラフィックは数字又はバーグラフの一方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記録媒体。

【請求項 10】

前記ゲームコンソールが、ブラウザを使用してインターネットを介して前記データストアにアクセスするステップをさらに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記録媒体。

【請求項 11】

ゲームアチーブメントを表示するためのゲームコンソールであって、

40

50

プロセッサ及びメモリを備え、

前記メモリは、ビデオゲームが動作している間、前記プロセッサに、  
リモートサービスにおいてアチーブメントをアンロックするステップであって、複数のアチーブメントが前記ビデオゲーム中にアンロックされ得る、ステップと、  
ネットワークを介して複数のプロファイルを格納するデータストアにアクセスするステップであって、前記複数のプロファイルのそれぞれは、ユニークなユーザーによりアンロックされたアチーブメントに関連する情報を含み、各プロファイルは、複数のプログラム及びコンテキストに渡って使用されるよう構成される、ステップと、

前記データストアから、プロファイルに関連付けられたアチーブメント及び前記アチーブメントの段階のためのインジケーターを読み出すステップであって、前記アチーブメントは複数の段階に関連付けられ、各アチーブメントは、ゲイマークレッドに関連付けられ、前記ゲイマークレッドは、前記複数のプログラム及びコンテキストに渡るアチーブメントに関連付けられ、前記インジケーターは、前記アチーブメントに関連付けられた段階レベルを示し、前記段階レベルは、前記アチーブメントをアンロックすることに関連する特定のパフォーマンスレベルを示す、ステップと、

前記読み出したアチーブメント、及び前記アチーブメントの段階のための前記読み出したインジケーター表示するステップと

を実行させるためのコンピュータ実行可能命令を記録したことを特徴とするゲームコンソール。

**【請求項 1 2】**

前記ネットワークはインターネットを介した通信を含むことを特徴とする請求項1\_1に記載のゲームコンソール。

**【請求項 1 3】**

前記読み出したアチーブメントを表示することは、前記アチーブメントを示すグラフィカルインジケーターを表示することを含むことを特徴とする請求項1\_1に記載のゲームコンソール。

**【請求項 1 4】**

アンロックされているアチーブメントのパーセンテージを示すバーグラフを表示するステップをさらに含むことを特徴とする請求項1\_3に記載のゲームコンソール。

**【請求項 1 5】**

前記アチーブメントの段階を示す前記インジケーターは数字を含むことを特徴とする請求項1\_1に記載のゲームコンソール。

**【請求項 1 6】**

前記プロファイルは、前記ゲイマークレッドを含むことを特徴とする請求項1に記載の方法。

**【請求項 1 7】**

前記アチーブメントは、段階のセットに関連付けられ、前記段階のセットの各段階は、前記アチーブメントに関連付けられた前記ゲイマークレッドの一部に関連付けされることを特徴とする請求項1に記載の方法。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0 0 0 1】**

この特許書類の開示の一部は著作権保護の対象となっている部分を含む。著作権者は、この書類又は特許に関する開示が任意のものによって、ファクシミリ複製されることについて異議を唱えない。ただし、それは、特許書類又は特許開示が特許庁のファイル又は記録簿に表わされる場合だけである。それ以外の場合は、著作権は行使される。次の記載・記述・表示は、本明細書及び添付の図面に記載されたソフトウェア及びデータに適応される。その記載は（著作権）2006，本件特許出願人，A l l R i g h t s R e s e r v e dである。

**【0 0 0 2】**

10

20

30

40

50

本発明は、広くはゲームを行う装置及びマルチメディア装置の分野に関する。

【背景技術】

【0003】

オンラインゲームにおいて、ゲームホストサービス及びゲーム開発者はオンラインゲームを経験し追跡し個人化仕様にする多くの方法を開発してきた。既存のシステムの欠点は多くの機能が互いに独立して成長することである。ゲームは、ゲイマーについてのデータのプロブ(b10b5)を中央サービスに送ったり受け取ったりするが、サービスはゲームのコンテクストを離れてデータを理解したり集めたりすることができない。ゲームは独自のウェブサイトを提供することができるが、ウェブサイトに表示されたデータは他のゲームに広く利用できるものではない。

10

【0004】

ある意味では、その結果、サービス及びゲームは2つの平行なコミュニティを提供する。前記コミュニティは巨大であるが分離したリソースをゲイマーに提供する。初めに、ゲームコミュニティにおいて、ゲームをする間、ゲイマーは特定のゲームをしている他の人々のコミュニティ、そのゲームについてのリーダーボード、及びそのゲームにおける個人アチーブメント(achievements)見ることができる。ゲームは、友人がオンライン上にいるかどうかをサービスデータからゲイマーに伝えることができるが、友人がそのサービス上で具体的に何をしているのか、その友人がゲーム相手としていつゲームをできるのかについてはゲイマーに伝えることはできない。

20

【0005】

第二に、サービスコミュニティにおいて、サービスは、プレイヤーのヒストリーと、彼が実行した全てのゲームと、彼がオンラインに費やした時間と、彼の友人リストのサイズ及び友人が行った又は行っている全てのゲームと、並びにゲイマーが与えた及び受け取ったフィードバックを知っている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

システムは、これらのオンラインコミュニティを活用して様々なプレイヤーをマッチさせて彼らがマルチプレイヤーゲームをプレイすることを可能にすることを試みてきた。それでもなお、一般的な前記のシステムにおいて、システムは典型的に1つのゲーム又はゲームの小さなファミリーにおいて技能又は経験を重要視し、同じような技能を持ったプレイヤーを発見する又は、技能レベルを判定するメカニズムを提供することが望ましい。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、ゲーム環境においてプレイヤーに対する達成段階を表示するためのシステム、方法、及びコンピュータで読みとり可能媒体を意図する。このシステムは、複数のユーザープロファイルを保存するデータストアを有する。複数のユーザープロファイルは、ゲームコンソール上で1つ以上のビデオゲームを行うユーザーから集められた情報を有する。プレイヤーによって達成された様々な成果(アチーブメント)はユーザープロファイルと関連づけられ、特定のゲームにおいて様々な成果(アチーブメント)をアンロック(明らかに)するために成果グラフィック又はスタンプを含む。

40

【0008】

ゲームコンソールは、成果をアンロックするためにプログラミングを実行する機能を有する。成果がアンロックされた後、ネットワーク上でゲームコンソールによってアクセス可能なデータストアは、ユーザーのプロファイル内で情報を保存する。ユーザープロファイルに関連付けられたアチーブメントは、インジケーターとともに格納部から読みだされることができ、アチーブメントに関連する段階レベルを示すものであって、前記段階は特定のアチーブメントをアンロックすることに関連するパフォーマンスレベルを示す。

【0009】

50

ゲームコンソールは、成果及び前記データストアから読みだされた関連した段階レベルのインジケーターを表示する能力がある。成果及び段階レベルのインジケーターもパーソナルコンピューター又は他のコンピュータ上で動いているブラウザを使うことによって、ネットワークを介してデータストアから読み取ることができる。

#### 【0010】

段階レベルは様々な方法で表示され得る。例えば、達成スタンプの色はそれ自身達成段階レベルを反映することができる。あるいは、数字又は他のインジケーターはユーザーによって達成（アチーブ）された相対的段階レベルについて視覚的合図を与えるためにアチーブメントスタンプの中に組み込まれることができ、又は、プログレスバーは段階レベルの表示を提供するために達成（アチーブメント）スタンプと共に使用されることができる。10

#### 【0011】

前述の概要、及び下記の好適な実施形態の詳細な記述は、添付の図面と関連して読まれることにより、より良い理解が得られる。本発明を例証する目的のために、本発明の代表的構造がこの図面に示されている。しかしながら、本発明は開示された特定の方法及び手段に限定されるものではない。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0012】

図1は、本発明のある態様を実施することができるマルチメディア／ゲームコンソール100の機能コンポーネントを示す。マルチメディアコンソール100は、1次キャッシュ102、2次キャッシュ104、及びフラッシュROM（Read Only Memory：読みだし専用メモリ）106を含む中央処理装置（Central Processing Unit：CPU）101を有している。1次キャッシュ102及び2次キャッシュ104は、一時的にデータを格納し、それによりメモリアクセスサイクルの回数を減少させ、その結果、処理速度及びスループットを改善する。CPU101は2つ以上のコアを持つ追加的な1次及び2次キャッシュ102及び104を有することがある。フラッシュROM106は、マルチメディアコンソール100に電源が投入されたときのブート処理の初期段階の間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。20

#### 【0013】

グラフィック処理装置（Graphics Processing Unit：GPU）108及びビデオエンコーダ／ビデオコーデック（符号化／復号化器）114は高速かつ高解像度の図形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処理装置108からバスを介してビデオエンコーダ／ビデオコーデック114へ伝送される。ビデオ処理パイプラインは、テレビ又は他の表示器への伝送のために、A／V（Audio／Video）ポート140にデータを出力する。メモリ制御装置110は、限定ではないが、RAM（Random Access Memory：ランダム・アクセス・メモリ）などの、様々な種類のメモリ112へのプロセッサーのアクセスを容易にするために、GPU108に接続される。30

#### 【0014】

マルチメディアコンソール100は、望ましくは1つのモジュール118で実現される、入出力制御装置120、システム管理制御装置122、音声処理装置123、ネットワークインターフェース制御装置124、第1USBホスト制御装置126、第2USB制御装置128、およびフロントパネル入出力サブアセンブリー130を含む。USB制御装置126及び128は、周辺制御装置142（1）、142（2）、無線アダプター148、及び外部メモリ装置146（例えば、フラッシュメモリ、外部のCD／DVD-ROMドライブ、着脱可能媒体その他）のためのホストとして機能する。ネットワークインターフェース124、及び／又は無線アダプター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）へのアクセスを提供し、イーサーネットカード、モデム、ブルートゥース（Bluetooth）モジュール、ケーブルモデム、その他を含む様々な有線或いは無線の多岐にわたるものの中の任意のアダプターコンポーネントで4050

ある場合がある。

【0015】

システムメモリ143は、ブート処理の間にロードされるアプリケーションデータを格納するためにもたらされる。媒体ドライブ144がもうけられ、DVD/CDドライブ、ハードドライブ、又は他の着脱可能媒体駆動部などを有している。媒体ドライブ144は、マルチメディアコンソール100に内蔵される、又は外付される場合がある。アプリケーションデータは、マルチメディアコンソール100によって実行、再生などのために媒体ドライブ144を介してアクセスされることができる。媒体ドライブ144は、シリアルATAバスや他の高速接続部（例えば、IEEE1394）などのバスを介して入出力制御装置120に接続される。

10

【0016】

システム管理制御装置122は、マルチメディアコンソール100の使用可能であることを確かめることに関連した様々なサービス機能を提供する。音声処理装置123及び音声コーデック132は、Hi-Fiかつステレオの処理による音声処理パイプラインを形成する。音声データは通信リンクを介して音声処理装置123及び音声コーデック132の間を伝達される。音声処理パイプラインは、外部音声再生プレイヤー又は音声機能を有する装置による再生のために、A/Vポート140にデータを出力する。

【0017】

マルチメディアコンソール100の外面に露出された任意のLED（Light Emitting Diode：発光ダイオード）や他の表示器と並んで、フロントパネル入出力センブリー130は、電源ボタン150及びイジェクトボタン152の機能性をサポートする。システムの電源モジュール136は、マルチメディアコンソール100コンポーネントに電源を供給する。ファン138は、マルチメディアコンソール100の中の回路類を冷却する。

20

【0018】

マルチメディアコンソール100内のCPU、GPU108、メモリ制御装置110、及び様々な他のコンポーネントは一つ以上のバスを介して相互接続され、一つ以上のバスは、シリアル又はパラレルバス、メモリバス、周辺バス、及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ー又はローカルバスを含む。例として、そのようなアーキテクチャにはPCI（Peripheral Component Interconnect）バス、PCI-Expressバスなどが含まれる。

30

【0019】

マルチメディアコンソール100に電源が投入されると、アプリケーションデータは、システムメモリ143からメモリ112、及び/又はキャッシュ102、104にロードされ、CPU101上で実行されることができる。アプリケーションは、マルチメディアコンソール100上で利用可能な異なる媒体形式へユーザーがナビゲートする場合に、一貫したユーザー体験（experience）を提供する、グラフィカルユーザーインターフェースを提示することができる。動作中は、アプリケーション、及び/又は媒体ドライブ144の中に含まれる他の媒体が媒体ドライブ144から起動され、或いは実行され、マルチメディアコンソール100に別の機能を提供することができる。

40

【0020】

マルチメディアコンソール100は、テレビや他の表示装置にシステムを単に接続することにより、スタンドアロンシステムとして動作することができる。このスタンドアロンモードにおいて、マルチメディアコンソール100により、1人又は複数のユーザーが、このシステムと交信し、映画を鑑賞し、又は音楽を聞くことが可能となる。しかしながら、ネットワークインターフェース124又は無線アダプター148により利用可能となる広帯域の接続を集積化により、マルチメディアコンソール100はさらにより大規模なネットワークコミュニティにおける参加者として動作することができる。

【0021】

マルチメディアコンソール100に電源が投入されると、マルチメディアコンソールの

50

オペレーティングシステムにより、一定量のハードウェアリソースがシステム使用のために確保される。これらのリソースには、メモリ（例えば、16MB）、CPU及びGPUサイクル（例えば、5%）、ネットワークのバンド幅（例えば、8kbps）などの確保が含まれる場合がある。これらのリソースはシステムブートの時間に確保されるために、確保されたリソースはアプリケーション側からは認識されない。

#### 【0022】

特に、メモリの確保は起動カーネル、同時（concurrent）システムアプリケーション、及びドライバーを含むのに十分な大きさであることが望ましい。CPUの確保は、確保されたCPUの使用率がシステムアプリケーションによって使用されていない場合には、アイドルスレッドが任意の未使用のサイクルを利用するように、一定であることが望ましい。

10

#### 【0023】

GPUの確保に関して、システムアプリケーション（例えば、ポップアップ）によって作成された軽量メッセージはGPUの割り込みを使用することによって表示され、ポップアップをオーバレイの中に入れるようにコードをスケジュールを入れる。オーバレイに必要なメモリの量は、オーバレイ領域の大きさに依存し、かつオーバレイは画面解像度に対応した大きさになることが望ましい。十分なユーザーインターフェースが、同時システムアプリケーションによって使用される場合、アプリケーションの解像度に依存しない解像度を使用することが望ましい。周波数を変更し、かつテレビの再同期化を行う必要性がなくなるようにこの分解能を設定するため、スケーラーが使用される場合がある。

20

#### 【0024】

マルチメディアコンソール100が起動し、システムリソースが確保された後に、コンカレントシステムアプリケーションが実行されてシステムの機能が提供される。このシステムの機能は、上述の確保されたシステムリソースの中で実行される一群のシステムアプリケーションとしてカプセル化されている。オペレーティングシステムカーネルはスレッドを認識し、スレッドは、ゲームアプリケーションスレッドではなくシステムアプリケーションである。望ましく、システムアプリケーションは、予め定められた回数及び間ににおいてCPU101上で実行するためにスケジューリングされる。このようにスケジューリングされるのは、アプリケーションに一貫されたシステムリソースの概要をアプリケーションに与えるためである。このスケジューリングでは、コンソールで実行するゲームアプリケーションに対するキャッシュ分裂・崩壊を最小にする。

30

#### 【0025】

コンカレントシステムアプリケーションが音声を必要とするとき、時間に対して敏感であるため、音声処理はゲームアプリケーションに対して非同期にスケジュールされる。システムアプリケーションがアクティブであるときには、マルチメディアコンソールアプリケーションマネージャー（後に口述される）が、ゲームアプリケーションの音声レベルを制御する（例えば、ミュートさせ、減衰させる）。

#### 【0026】

入力装置（例えば、制御装置142（1）及び142（2））は、ゲームアプリケーション及びシステムアプリケーションにより共有される。入力装置は確保されたリソースではなく、システムアプリケーションとゲームアプリケーションの間で、装置の焦点としている部分を有するように、切り換えられるようになっている。ゲームのアプリケーションの知識を必要とせずに、好ましくアプリケーションマネージャーは、入力ストリームの切り換えを制御し、ドライバーは焦点部分切り替えに関する状態情報を維持する。

40

#### 【0027】

本願明細書に記述されているシステムにおいて、「Game Profile」は、ゲイマーの社会的共同体（social community）を形成する及びプレイヤー間の関係を育てることを目的とするサービス及びアプリケーションに対する積み上げ型プロックとして機能する。従って、ゲイマープロファイルは、特定のユーザー（すなわち、ゲイマーのデジタルの識別）に関連する全情報（例えば、メタデータ）である。ゲームプ

50

ロファイルは共同体に対する有意義な方法で前記情報を収集及び公表する一連のサービスから作成される。また、ゲイマープロファイルはゲーム経験をカスタマイズする及び高めることができるような個性化(personalization)を提供する。下記にさらに詳細に記載されているように、ゲイマープロファイルはこれらに限定するわけではないが、ゲームカード、ゲームアチーブメント、及びゲイマーの好みを含む様々な要素から成る。

#### 【0028】

図2を参照すると、ゲイマープロファイルを実装するために使うことができる代表的なアーキテクチャーの外観が図示されている。コンソール100はサービス160を提供するリモートサービス158と情報のやり取りをする。サービス160は、ボイス/チャット、友人リスト、マッチメイキング、コンテンツダウンロード、ローミング、フィードバック、トーナメント、ボイスメッセージ、及びゲイマーに対する更新などである。サービス158もまたサービス160及びゲーム154によって使われるプロファイルデータベース162及びコンフィグレーションデータ164においてゲームプロファイルを保持する。サービス158は、ゲームプロファイルを集め、合計し、他のサービス160によって供給される情報を処理し、ゲイマープロファイルに関連したサービスの読み出しを要求するリアルタイム(即時)クライアントを実現する。データベース162中のゲイマープロファイルはまた、他のものの中で個人化及びカスタマイズなどを可能にするためにゲーム154によって使用される。

#### 【0029】

コンソール100をすることによって、ユーザーはガイド156と情報のやり取りをすることができる。ガイド156はインターフェースを提供する。インターフェースでは、ユーザーは、様々なオンラインエリア及びサービス158によって提供されたオプションに進んだり、入ったりできる。サービス158によって格納された機器構成データ164は、ガイド156によってもたらされた特徴及びオプションを決めるために使用されることができる。ゲーム154が実行されているとき、定義された一連のAPIsが使用され、サービス160を呼び出し、相互作用する。APIsを経由してゲイマープロファイル情報を要求するとき、ゲーム154はユーザーのユニークな識子別をパスすることができる。サービス158はゲームカード(以下で記載されている)、ゲームスタート、ゲームアチーブメント、アフィリエーション、ゲームセッティングなどを返却することができる。例示的な構造の様々な態様の追加的な詳細は下記に説明されている。

#### 【0030】

図3を参照すると、ゲイマープロファイル166は、アカウントサインアップ段階の間、ユーザーが(ガイド156から選択された)プロファイルを作成し、彼女/彼の固有のゲイマータグ(ユーザーの固有ネイム)、タイル(ユーザーと関連する写真/アバター)の他のオプションを選択するときに、作成される。これらから、ベースとなるゲームプロファイル166は作成される。ゲイマープロファイル166は、次に、プロファイルを構成するものをいろいろなものから入手することができる。例えば、ゲイマープロファイル166はゲイマープロファイルオーナーから得た自称の(self-described)データ168を含むことができる。他のゲイマー170は、ゲイマープロファイルオーナーに関するフィードバックを与えることができる。サービス158はゲイマーのオンライン及びオフラインアクティビティを追跡記録することができる。また、ゲーム154はゲイマーの統計及びゲームアチーブメントを報告することができる。

#### 【0031】

ゲームプロファイルのオーナーは彼/彼女のゲイマープロファイル166を直接編集することができ及びゲイマープロファイルの各々のセクションを見ることができる人を制御することができる。ゲイマープロファイル166は一般的なフィールド(例えば、タイル、国、言語、性別、あいさつの言葉)及び/又はシステム設定(例えば、声の出力、コントローラーのバイブレーション、キャラクターネーム、ゲームフォーマット、ゲームモードなど)などによって編集されることができる。プライバシー/離脱・脱退設定は、ゲイ

10

20

30

40

50

マープロファイルに対して調整することができる。例えば、存在情報を友人のみに限定する、ゲームアチーブメントを全員が見えるようにすることなどである。

【0032】

ゲイマープロファイル166は他のプレイヤー170によって提供されるフィードバックを含むことができる。フィードバックは他者に特定のゲイマーについて学ぶ手助けをする。例えば、もし、ゲイマーが下品な言葉又は攻撃的なプレイをゲームセッション中に使ったばあい、他のゲイマーはサービス158にフィードバックを提示できる。フィードバック機構は評判を形成することによってユーザーの経験を向上する。プレイヤーは、それ故に匿名であるが、フィードバックが累積されているので知られていない人ではない。

【0033】

前記で述べたように、ゲイマープロファイル166はゲームレベルと同様に、グローバルレベル上で設定をカスタマイズする及び好みにするために使われることができる。ゲイマーの好みはゲームプロファイルネイム、コントローラーの回転・反転及びコントローラーの振動などのような一般的の設定のために既定値に設定する選択においてゲーム154を助ける。例えば、もし、ゲイマーが反転したコントローラーを使うことを好むならば、この好みは新しいタイトル（ゲーム）がプレイされるとき新しいタイトルに用いられることができる。ゲーム154はデータベース162及びサービス160を経由してゲームプロファイルにアクセスすることができる。また、ゲームの使用データはユーザーの特定の好みに対してゲーム154を合わせるために調べられる。

【0034】

さらに、サインインは複数のコンテクストに渡って拡張するユビキタスアイデンティティの一部として提供され、このようにして、一貫したプレイヤーのアイデンティティをオフライン及びオンラインでも可能にする。図4を参照すると、本発明が作動するコンテクスト・オフライン172、オンライン174、アウトオブゲーム／クロスゲーム176、及びインゲーム178が示されており、これらは、従来のコンソール環境を示す。オンラインプレイヤーアクティビティを追跡記録するメカニズムと組み合わされた統合サインインは、プレイヤーが他のプレイヤーと共有しているプロファイルとアカウントの間の調整をしなければならず、オンラインでプレイしているゲームアチーブメントを累積できないという従来のコンソールにおける問題を除去する。

【0035】

さらに、プレイヤーは、デフォルトオプション及び情報（例えば、名前、コントローラー設定）が自動的に設定されるように、インゲームプロファイルを作成することができる。インゲームプロファイルは、オンラインアカウントに自動的に関連付けられ、従って、プレイヤーがゲームを実行する度に、プロファイルはオンラインアカウントに基づいて選択される。これは、サインインした後に、新しいゲームを始める又は古いゲームを続けるとき、プレイヤーが必要とする設定及び微調整を最小化する。

【0036】

プレイヤーは、アウトオブゲーム／クロスゲームであるオンラインアクティビティ、及び／又はインゲームであるオンラインアクティビティ、及び／又はオンライン且つインゲームであるアカウントでのアクティビティ、及び／又はオンラインアウトオブゲームの使用に関連するシングルアカウント下でサインインすることができる。オンラインの間、サービス158、ゲーム154及びコンソール100はゲイマープロファイル166においてゲイマーのアクティビティを追跡記録し使用統計を提供する。オンラインの間、ゲームコンソール100及びゲーム154は、特定のプレイヤーのインゲーム統計及びアチーブメントについての詳細な情報を集めるためにゲームを操作するためのメカニズムを介して、ゲイマーのアクティビティを追跡記録する。

【0037】

本発明のオンライン機構はいくつかの機能性を提供する。1つ目は、オンラインアカウントがサービス158にオンラインアカウントを利用可能であるとき、アチーブメントをキャッシング及びアップロードすることである。これによって、オンラインアカウント

10

20

30

40

50

を使っているプレイヤーがオンラインで集められたアチーブメントをアップロードすることができる。このように、プレイヤーは、例えばトーナメントなどのように高いレベルのアチーブメントを必要とするオンラインアクティビティに関して充当されるアチーブメントオンラインを累積することができる。二つ目の機能性はオンラインでプレイした後にアチーブメントをキャッシングし、アップロードすることである。プレイヤーはどこにいても、いつでもコンソール100上でゲームをプレイすることができ、統計及びアチーブメントはプレイを反映するためにサービス158に更新される。前記機能もまた、これからオンラインでプレイされる新しいゲームに関して操作する。ゲイマープロファイル166はオンラインプレイを反映するためにサービス158に次回、接続するとき更新される。

10

#### 【0038】

オンライン機構の三つ目の機能性は、接続障害（例えば、オンライン同期化）後にアチーブメントをキャッシング及びアップロードすることである。最初、接続障害のために、プレイヤーはオンラインプレイのために無線ルーターを使用することをためらうことがある。本発明は、一時的な接続問題の間統計をキャッシングするので、たとえネットワーク問題が生じてもアチーブメントはオンラインでアップデートされる。さらなる機能性には、オンラインにサインインするとき、又はオンラインの間などに、オンラインアチーブメントを見ることが含まれる。

#### 【0039】

シングルサインイン及びオンラインアカウントを作成及び使用するプロセスは以下に説明される。図5を参照すると、プレイヤーがコンソール100上で初めてプレイするとき、プレイヤーはユーザーインターフェース500から新しいオンラインまたは新しいオンラインプロファイルを作成することを選択することができる。もし、ユーザーがオンラインプロファイル510を選択したならば、新しいユーザーはゲイマータグを使用したアカウントを作成することができ、それによって、デフォルト設定が適応される。オンラインアカウントが作成された後、インゲームプロファイル、ゲームセーブ及びゲームアチーブメントは組織化されアカウントに関連付けられる。プレイヤーはまた、現段階では、振動をオフにする及びインバーター制御をオンにするというようなデフォルト設定を選択することができる。

20

#### 【0040】

プレイヤーがインターフェース500を使用してサービス158にオンラインアカウント520を申し込むとき、プレイヤーがオンラインアカウントから選択したゲイマータグがすでに取得されていることが可能であり得る。それ故に、プレイヤーは新しいオンラインアカウントのためにプレイヤーのゲイマータグを変更しなければならない。もし、プレイヤーが変更を受け入れたならば、前記オンラインアカウントゲイマータグは新しいゲイマータグに改名される。任意の累積したオンラインアチーブメントは新しいオンラインアカウントに充当されることができ、経験豊富なプレイヤーは、「やり直し（start over）」をして、他のオンラインに彼らは尊敬すべき（worthy）プレイヤーであることを示す必要はない。

30

#### 【0041】

アカウントが作成された後（例えば、OKO）、ユーザーはデフォルト530としてアカウントを選択することができる。ゲームが起動し“ウェルカムバック、OKO（他の誰かにサインインするためにボタンを押しなさい）などのようなポップアップメッセージを提供するときコンソール100は自動的にユーザーにサインすることができ、ユーザーに図5に示されているデフォルトアカウントを選択することを要求し、又は図6に示された540、550、560などから選択されたプロファイルリストを示し選択してもらう。ユーザーがサインインした後、ユーザーはプロファイル、ゲームプレイ、又は他のオプションに関連した情報を選択することができる。例えば、レーシングゲームのコンテクストにおいて、総合得点、マイル距離、運転時間、ライセンス、アンロックなどの統計はプロファイルを選択した後に表示されることができる。

40

50

## 【0042】

オンラインアカウントは記憶装置146上に格納されることができ、従って、一つのコンソール100から他のコンソールに送られことがある。もし、ローカルトーナメントでプレイしたいときは、これは利点であり、プレイヤーは、オンラインアカウント及びインゲームプロファイルを有するメモリーユニット146をそこに持って行くことができる。

## 【0043】

前記で述べたように、ゲームプロファイル166は、例えば、ゲームアチーブメントを伝達する。図7で示されているように、プレイヤーは彼らがプレイするゲームの特定のインゲームファセット(fa c e t s)を使いこなすことをベースとしたゲームアチーブメントが与えられる。各々のゲームアチーブメントは、例えばトロフィ、バッジ、タイトル、解説、データなどの特定のスタンプとしてゲームプロファイル166内に伝達される。ゲームは、スクリーンのスナップショット又はプレイヤーが与えられたアチーブメントを獲得した瞬間に得られたいつかの他のリッチメディアを支給する。これは、これもまたゲームプロファイル166の一部として表示されることができる。プレイヤーはゲームアチーブメントに基づいてゲイマークレッド(ポイントに基づいたリワード付与システム)を累積することができる。図7に表示されているように、プレイヤーは7,780のゲイマークレッド(Cred)を有している。図7のディスプレイインターフェースはコンソール100又は例えばウェブブラウザなどを経由して利用することができるようになることが可能である。

## 【0044】

10

一般に、プレイヤーの総ゲイマークレッド(Cred)は、一つ以上のゲーム(例えば、タイトルA及びタイトルB)のプレイを通して獲得したゲイマークレッドの集合体である。各々のゲームは特定の量のゲームクレッド(例えば、200)まで獲得することができる、ゲームクレッドはゲームが定義(ゲームにより区別される・ゲームごとの)したアチーブメント及び標準システムアチーブメントに配分される。

## 【0045】

20

例えば、タイトルAは比較的、習得するのが簡単なゲームであり、トータル100のゲームごとのゲイマークレッドポイントを与えることができる。タイトルA内では、いくつかのアチーブメント(例えば、最も難しい、マルチプレイヤーレベル10において終了したキャンペーン)があっても良い。各々のアチーブメントの相対的な重さは、総重量に基づいて設定される(最大の難所で達成したキャンペーンが10/36すなわち27.8%)。もし、プレイヤーが前記アチーブメントを達成したならば、そのとき、プレイヤーは総ゲイマークレッドポイント100の27.8%、又は近似の正数値に四捨五入されて28%与えられる。プレイヤーは、好ましくは、一回のみアチーブメントの評価を得られる。

30

## 【0046】

標準システムアチーブメントは、この例において残り100ポイントを作成(make up)している。標準システムアチーブメントは、全てのゲームに適用することができる。それらは、タイトルへの最初のサインイン、ゲームの第一セッションを達成すること、ゲームの最初の時間を達成すること、ゲームの100セッションを達成すること、ゲームの10時間を達成する、ゲームを完了することなどのアチーブメントを含む。他のシステムアチーブメントは必要に応じて定義されることがある。システムアチーブメントは、100セッションの完了が高いナンバーポイントを与えられているのに対し、ファーストサインインは相対的に少しのポイントしか与えられないというように重みづけされる。

40

## 【0047】

図8は、別の視点から見たアチーブメントを示している。この例では、特定のゲーム“クリムゾン スカイ”についてゲイマーのY o Y o M a m aによってもたらされたアチーブメントが示されている。アチーブメントは、Y o Y o M a m aがH e l l h o u n d及びSandersonレースについてスタンプを獲得しているがまだM a g i c

50

*Carpet Ride*についてのアチーブメント 802 についてはスタンプ獲得していないことを示している。ここで留意すべきは、ここで例示したディスプレイが *Sanderson Race* アチーブメントスタンプが可能な 5 つのうちの 3 つのレベル 804 において獲得されていることである。従って、他のゲイマーはより高いレベルにおいて同じアチーブメントスタンプを獲得することができる。様々なレベルが金、銀、銅のラベルにレベルを与える。

#### 【0048】

図 9 は、例えば、サンダーソンレース (*Sanderson Race*) について獲得された様々なレベルを図示している。ここでは、ゲイマー *YoYoMama* はゴールドレベル 910 のスタンプを獲得しており、そのアチーブメントに対して 100K ポイントを付与されている。ここで留意すべきことは、シルバー・レベル 920 のスタンプは 50K ポイントしか生じないでということである。そのようなものとして、アチーブメントは異なるレベル及び異なる等級を持つことができ、異なるレベル及び異なる等級は、同じゲームをする他のプレイヤーに対して、特定のゲームについての特定のプレイヤースキルを示す。様々なレベルはアチーブメントに対する特定のスタンプの配色、陰影、形などに反映することができ、その結果、プレイヤーの相対的なアチーブメントレベルのスタンプから視覚的刺激を得ることができる。

#### 【0049】

図 10 は、二人の異なるプレイヤーである、*YoYoMama* 及び *MasterChief* のアチーブメントを並べて比較したものを示している。ここでは、ゲーム、クリムゾン スカイについての *YoYoMama* のアチーブメント 1010 が *MasterChief* のアチーブメント 1020 と比較されている。*MasterChief* は 250K のアチーブメントポイントを累積しており、*YoYoMama* は 650K アチーブメントポイントを獲得している。それにもかかわらず、並べ手捕獲した表を見ると、*MasterChief* が *Hellhound Challenge* で 100K ポイントのアチーブメントを獲得している一方、*YoYoMama* は同じアチーブメントに対して少しもポイントを獲得していない。同様に、*MasterChief* 及び *YoYoMama* は、両方ともサンダーソンレースアチーブメントを獲得しているが、*YoYoMama* が 50K アチーブメントポイントを獲得しているのに対し *MasterChief* は、150K アチーブメントポイントを獲得している（つまり、より高いレベルのポイントを獲得している）。また、*YoYoMama* は *MasterChief* によって獲得されていないいくつかのアチーブメントを獲得している。例えば、*YoYoMama* は *Highest Bloodhawk Derby* を獲得しているが、*MasterChief* は獲得していない。

#### 【0050】

図 11 は、さらに比較特性（他の設定が可能であるが並べた形式で再度示している）を図示している。ここでは、アチーブメント同士は典型的なウェブブラウザを使ってナビゲートすることにより比較される。すなわち、ゲームコンソールは比較を実行する必要がない。この例において、ゲイマー “トニック” (*Tonic*) のアチーブメント 1110 はゲイマー X のアチーブメント 1120 と比較される。この例は、ゲイマーがそれを獲得するためにアチーブメントをアンロックする一方、獲得されていないアチーブメントはロックされる。アチーブメントがアンロックされた後、例えばアチーブメント 110a を見ると、前記アチーブメントスタンプはアンロック状態の視覚的刺激を与るために強調表示されている。例えば、1120a のようにまだロックされているアチーブメントに対して、スタンプはロック状態を指し示すためにグレーの影が残っている。例えば、1110a のようなバーグラフは、特定のゲイマーによってアンロックされたアチーブメントのパーセントを示している。

#### 【0051】

図 12 及び図 12B はアチーブメントに対応するレベルのアチーブメント段階レベル表示を図示している。前記アチーブメントレベルは、ゲイマーが特定のアチーブメント

10

20

30

40

50

ントをアンロックするだけでなくゲイマーが前記アチーブメントをアンロックすることにおいて特定のレベルを獲得したことを示している。

【0052】

図12Aは並べて表示した場合における二人のゲイマーについてのアチーブメント情報のディスプレイを示している。ここでは、各々のゲイマーはボックス1210aに示されている特定のアチーブメントをアンロックしている。前記の特定の例におけるアチーブメントはクリムゾンスカイゲームにたいするものである。ゲイマーは両方とも、Whittly and Douglass M210、Dogfighter Questなどの前記ゲームに対するいくつかのアチーブメントをアンロックしている。Dogfighter Questに関しては、二人のゲイマーは、例えば1220a及び1230aなど各々のアチーブメントスタンプを有している。ここで、しかしながら、前記段階レベルインジケーター1240a及び1250aは異なっている。なぜなら、二人のゲイマーは前記アチーブメント内で同じ段階を獲得していないからである。インジケーター1240aは数字である。この場合、高い数字は高い段階のレベルを示している。インジケーター1250aは数字ではなくその代わりに、前記ゲームが前記特定のアチーブメントに関して全ての段階を達成したことを示す星又はチェックボックスである。

【0053】

図12Bもまた並べて表示した場合における二人のゲイマーのアチーブメント情報のディスプレイを示されている。このディスプレイは達成された段階レベルを示すための代わりとなる別のメカニズムを提供する。ここでは、各々のゲイマーはボックス1210b内に示されているアチーブメントを再びアンロックする。この例における前記アチーブメントは、前の例と同様であり、クリムゾンスカイゲームに対するものである。前の例におけるように同じアチーブメントもまたこの例でアンロックされている。つまり、ゲイマーは二人ともWhittly and Douglass M210、Dogfighter Questなどのアチーブメントをアンロックしている。Dogfighter Questに関しては、二人のゲイマーは各々、例えば1220b及び1230bなどのアチーブメントスタンプを有している。ここでは、しかしながら、段階レベルインジケーター1240b及び1250bはお互いに異なっている。（及び図12Aの図と異なっている）なぜなら、二人のゲイマーはこのアチーブメント内で同じ段階を獲得していないからである。この例におけるインジケーターは例えば、1240b及び1250bのようなプログレスバーによって示されている。この場合には、より長いプログレスバーはより高い段階レベルを示している。

【0054】

このように、本発明は、ゲームアチーブメントシステムを提供し、前記ゲームアチーブメントシステムは、アチーブメント段階の比較をゲーム環境にできるようにする。本明細書で使われる様々な実施例は段階レベルを表示するための特定のメカニズムを提供するが、段階レベルを提供する概念は拡張することができ、他のメカニズムにも拡張し、プレイヤー間の相対的段階レベルの違いを示すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0055】

【図1】本発明の態様を実施することができるゲームコンソールを示す図である。

【図2】本発明を実施することができる代表的アーキテクチャを示す図である。

【図3】ゲイマープロファイルに入力を提供する情報源を示す図である。

【図4】本発明が統合されたプレイヤーの識別を維持するために機能することに関するコンテキストを示す図である。

【図5】統合されたプレイヤーの識別を作成し、アクセスし、使用するための典型的なユーザーインターフェースを示す図である。

【図6】統合されたプレイヤーの識別を作成し、アクセスし、使用するための典型的なユーザーインターフェースを示す図である。

10

20

30

40

50

【図7】様々な異なるゲームについてのゲームアチーブメントスタンプの様々な表示を示す図である。

【図8】一人用ゲームに対しての一人のゲイマープロファイルについての功績表示を示す図である。

【図9】様々なレベルのアチーブメントに対するアチーブメントスタンプの変化を示す図である。

【図10】ゲームコンソール上で表示されるとき現れるであろう、二つの異なるゲイマープロファイルのアチーブメントの比較を示す図である。

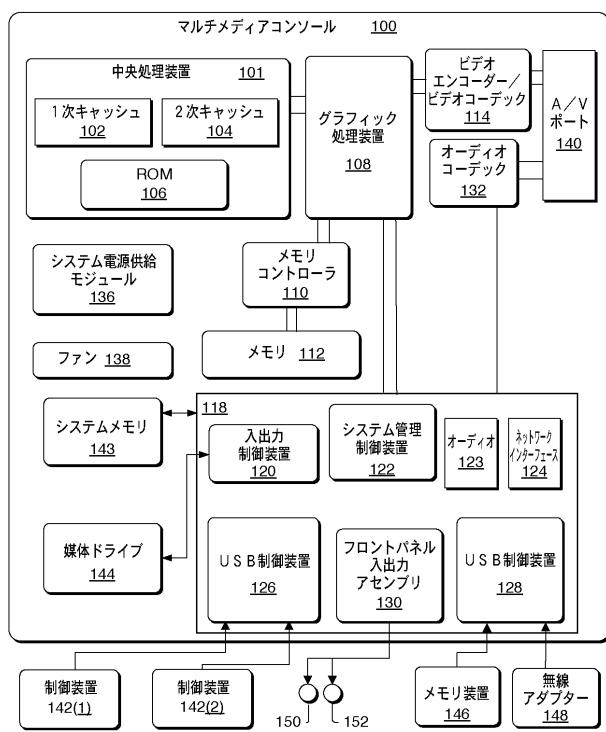
【図11】ブラウザによって表示されるとき現れるであろう、2つの異なるゲイマープロファイルについてのアチーブメントの比較を示す図である。

【図12A】ゲームアチーブメントに対する段階レベルを表示するための様々は実例となる構造を示す図である。

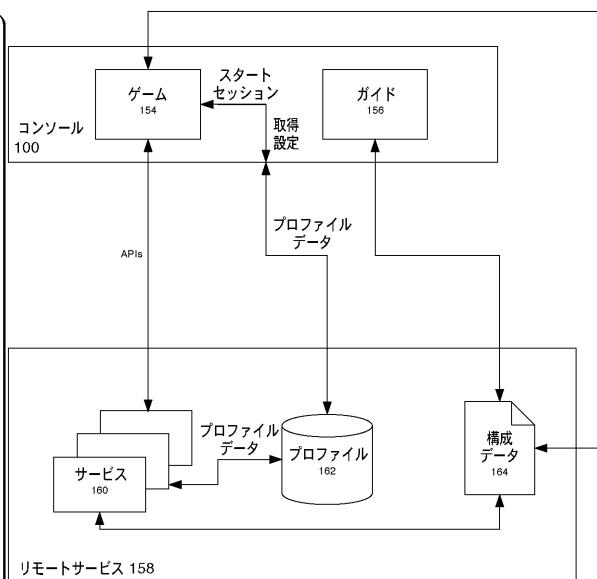
【図12B】ゲームアチーブメントに対する段階レベルを表示するための様々は例示的なメカニズム示す図である。

10

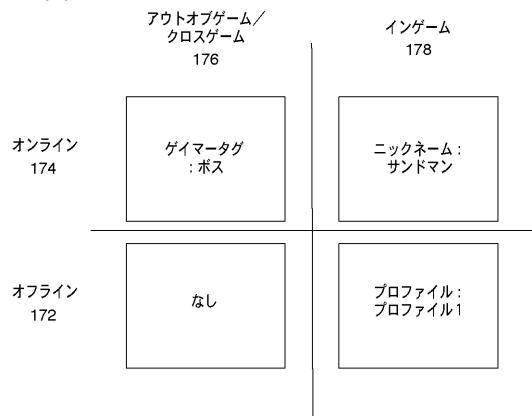
【図1】



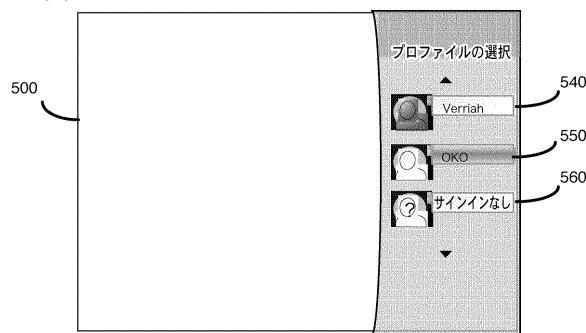
【図2】



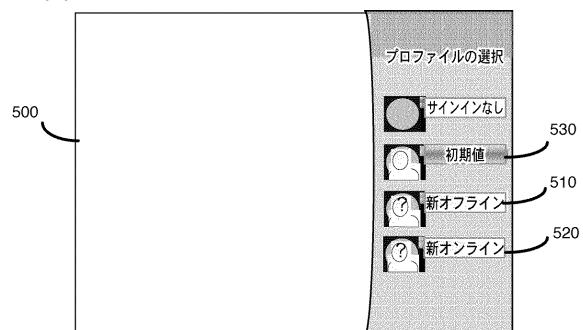
【図4】



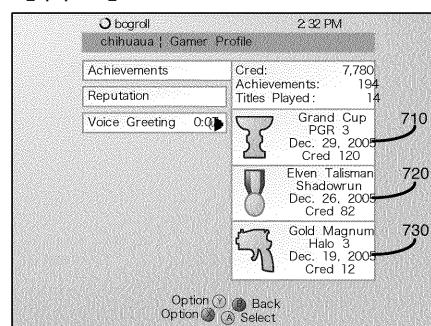
【図6】



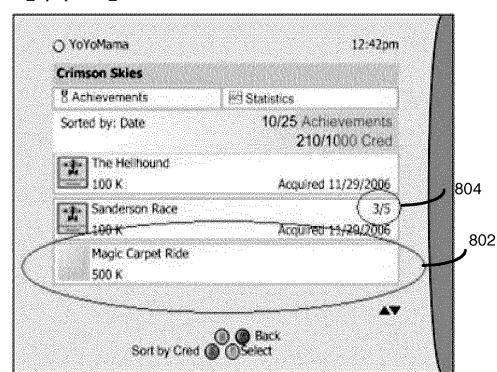
【図5】



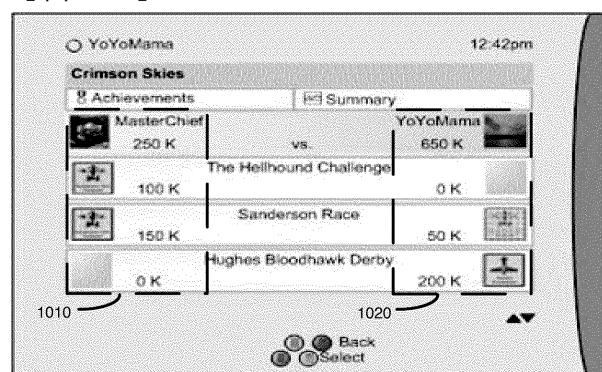
【図7】



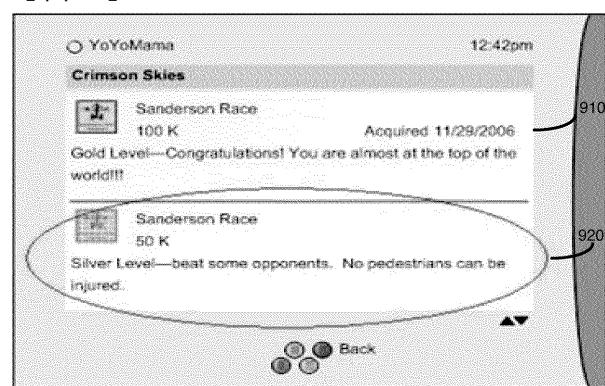
【図8】



【図10】



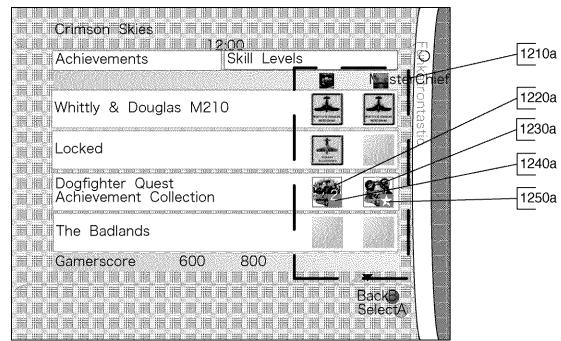
【図9】



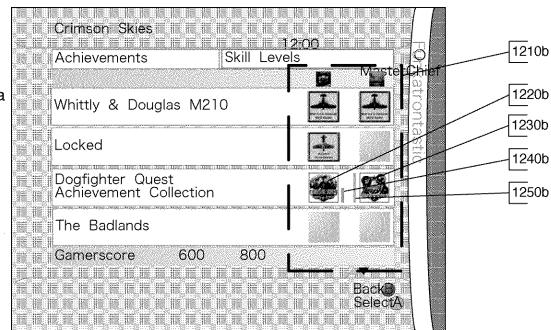
【図11】



【図12A】



【図12B】



---

フロントページの続き

(72)発明者 マイケル ポルトニック

アメリカ合衆国 98052 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 パテンツ内

(72)発明者 パトリック ダブリュ.オケリー ザ セカンド

アメリカ合衆国 98052 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 パテンツ内

(72)発明者 ヴィンセント エイチ.カーリー

アメリカ合衆国 98052 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 パテンツ内

(72)発明者 アラン ティー.シェン

アメリカ合衆国 98052 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 パテンツ内

審査官 加藤 肇

(56)参考文献 特開2003-93745 (JP, A)

特表2005-531048 (JP, A)

バトルフィールド2, LOGiN, 株式会社エンターブレイン, 2005年11月 1日, 第2  
4巻 第11号, p. 130 - p133

マビノギ オフィシャルガイド 2005.6, 株式会社光栄, 2005年 6月23日, 初版  
, p. 13

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 13/00 - 13/12