

(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 I

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 3 1 0

A 6 3 F 13/00 1 7 4

請求項の数 17 (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2008-551264 (P2008-551264)	(73) 特許権者	500046438
(86) (22) 出願日	平成18年12月11日 (2006.12.11)		マイクロソフト コーポレーション
(65) 公表番号	特表2009-523536 (P2009-523536A)		アメリカ合衆国 ワシントン州 9805
(43) 公表日	平成21年6月25日 (2009.6.25)		2-6399 レッドモンド ワン マイ
(86) 国際出願番号	PCT/US2006/047324		クロソフト ウェイ
(87) 国際公開番号	W02007/084224	(74) 代理人	100077481
(87) 国際公開日	平成19年7月26日 (2007.7.26)		弁理士 谷 義一
審査請求日	平成21年12月9日 (2009.12.9)	(74) 代理人	100088915
(31) 優先権主張番号	11/335,972		弁理士 阿部 和夫
(32) 優先日	平成18年1月20日 (2006.1.20)	(72) 発明者	ベンジャミン エフ. キルゴア
(33) 優先権主張国	米国 (US)		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つのインジケータを受信するステップであって、前記インジケータは、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を受信するステップであって、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、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。

【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。

【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

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、

10

20

30

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  
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。

10

#### 【請求項 1 2】

20

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】

30

前記アチーブメントの段階を示す前記インジケータ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ら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】

40

#### 【技術分野】

#### 【0001】

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用される。その記載は（著作権）2006，本件特許出願人，All Rights Reservedである。

#### 【0002】

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blob( b l o b s )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キ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( a c h i e v e m e n t s ) 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もパーソナルコンピュータ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。

【 0 0 1 0 】

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

【 0 0 1 1 】

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】

【 0 0 1 2 】

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。CPU 101 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 ROM 106 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

【 0 0 1 3 】

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 は高速かつ高解析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 へのプロセッサのアクセスを容易にするために、GPU 108 に接続される。

30

【 0 0 1 4 】

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 1 USB ホスト制御装置 126、第 2 USB 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

40

50

ある場合がある。

【 0 0 1 5 】

システムメモリ 1 4 3 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 1 4 4 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 1 4 4 は、マルチメディアコンソール 1 0 0 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 1 0 0 によって実行、再生などのために媒体ドライブ 1 4 4 を介してアクセスされることができる。媒体ドライブ 1 4 4 は、シリアル A T A バスや他の高速接続部（例えば、I E E E 1 3 9 4 ）などのバスを介して入出力制御装置 1 2 0 に接続される。

10

【 0 0 1 6 】

システム管理制御装置 1 2 2 は、マルチメディアコンソール 1 0 0 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 1 2 3 及び音声コーデック 1 3 2 は、H i - F i 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 1 2 3 及び音声コーデック 1 3 2 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 1 4 0 にデータを出力する。

【 0 0 1 7 】

マルチメディアコンソール 1 0 0 の外面に露出された任意の L E D ( L i g h t E m i t t i n g D i o d e : 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アセンブリー 1 3 0 は、電源ボタン 1 5 0 及びイジェクトボタン 1 5 2 の機能性をサポートする。システムの電源モジュール 1 3 6 は、マルチメディアコンソール 1 0 0 コンポーネントに電源を供給する。ファン 1 3 8 は、マルチメディアコンソール 1 0 0 の中の回路類を冷却する。

20

【 0 0 1 8 】

マルチメディアコンソール 1 0 0 内の C P U 、 G P U 1 0 8 、メモリ制御装置 1 1 0 、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ーを使用するプロセッサ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ーには P C I ( P e r i p h e r a l C o m p o n e n t I n t e r c o n n e c t ) バス、P C I - E x p r e s s バスなどが含まれる。

30

【 0 0 1 9 】

マルチメディアコンソール 1 0 0 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 1 4 3 からメモリ 1 1 2 、及び / 又はキャッシュ 1 0 2 、1 0 4 にロードされ、C P U 1 0 1 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 1 0 0 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 ( e x p e r i e n c e ) 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 1 4 4 の中に含まれる他の媒体が媒体ドライブ 1 4 4 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 1 0 0 に別の機能を提供することができる。

40

【 0 0 2 0 】

マルチメディアコンソール 1 0 0 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 1 0 0 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、又は音楽を聴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 1 2 4 又は無線アダプター 1 4 8 により利用可能となる広帯域の持続を集積化により、マルチメディアコンソール 1 0 0 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。

【 0 0 2 1 】

マルチメディアコンソール 1 0 0 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ーレイの中に入れるようにコードをスケジュールに入れる。オーバーレイに必要なメモリの量は、オーバーレイ領域の大きさに依存し、かつオーバー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に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隔において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が必要とするとき、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ブ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。ゲームブ

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 ( p e r s o n a l i z a t i o n ) 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。

#### 【 0 0 2 8 】

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、ヴォイスメッセージ、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持続する。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。

#### 【 0 0 2 9 】

コンソール100を使うことによって、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別子をパスすることができる。サービス158はゲイマーカード(以下で記載されている)、ゲームスタット、ゲームアチーブメント、アフィリエイト、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。

#### 【 0 0 3 0 】

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(ユーザーの固有ネーム)、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、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( s e l f - d e s c r i b e d )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係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。

#### 【 0 0 3 1 】

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る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



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。

【 0 0 3 2 】

ゲイマープロファイル 1 6 6 は他のプレイヤー 1 7 0 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 1 5 8 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。

【 0 0 3 3 】

前記で述べたように、ゲイマープロファイル 1 6 6 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ーム、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の設定のために既定値に設定する選択においてゲーム 1 5 4 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 1 5 4 はデータベース 1 6 2 及びサービス 1 6 0 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 1 5 4 を合わせるために調べられる。

【 0 0 3 4 】

さらに、サインインは複数のコンテキ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キスト - オフライン 1 7 2、オンライン 1 7 4、アウトオブゲーム / クロスゲーム 1 7 6、及びインゲーム 1 7 8 が示されており、これらは、従来のコンソール環境を示す。オフ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せら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。

【 0 0 3 5 】

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、オフ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、プロファイルはオフ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。

【 0 0 3 6 】

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 / 又はオフ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 / 又はオフ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 1 5 8、ゲーム 1 5 4 及びコンソール 1 0 0 はゲイマープロファイル 1 6 6 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。オフラインの間、ゲームコンソール 1 0 0 及びゲーム 1 5 4 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。

【 0 0 3 7 】

本発明のオフライン機構はいくつかの機能性を提供する。1 つ目は、オフラインアカウントがサービス 1 5 8 にオンラインアカウントを利用加能であるとき、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、オフラインアカウント

10

20

30

40

50

を使っているプレイヤーがオフ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フラインを累積することができる。二つ目の機能性はオフ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はオフ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】

オフライン機構の三つ目の機能性は、接続障害（例えば、オフライン同期化）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ュするので、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、又はオフラインの間などに、オフ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フ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から新しいオフ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、ユーザーがオフ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。オフ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、プレイヤーがオフ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、前記オフ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。任意の累積したオフ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キストにおいて、総合得点、マイル距離、運転時間、ライセンス、アンロックなどのような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。

40

50

## 【 0 0 4 2 】

オフラインアカウントは記憶装置 1 4 6 上に格納されることができ、従って、一つのコンソール 1 0 0 から他のコンソールに送られることがある。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、オフ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 1 4 6 をそこに持って行くことができる。

## 【 0 0 4 3 】

前記で述べたように、ゲームプロファイル 1 6 6 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 ( f a 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、データなどのような特定のスタンプとしてゲームプロファイル 1 6 6 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く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 1 6 6 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ジット ( 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 , 7 8 0 のゲイマークレジット ( C r e d ) 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 1 0 0 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することが可能である。

## 【 0 0 4 4 】

一般に、プレイヤーの総ゲイマークレジット ( C r e d ) 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ジットの集合体である。各々のゲームは特定の量のゲームクレジット ( 例えば、2 0 0 ) まで獲得することができる、ゲームクレジットはゲームが定義 ( 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。

## 【 0 0 4 5 】

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 1 0 0 のゲームごとのゲイマークレジット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 1 0 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 1 0 / 3 6 すなわち 2 7 . 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ジットポイント 1 0 0 の 2 7 . 8 % 、又は近似の正数値に四捨五入されて 2 8 % 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。

## 【 0 0 4 6 】

標準システムアチーブメントは、この例において残り 1 0 0 ポイントを作成 ( m a k e u p ) 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 1 0 0 セッションを達成すること、ゲームの 1 0 時間を達成すること、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できる。システムアチーブメントは、1 0 0 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。

## 【 0 0 4 7 】

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 S a n d e r s o n 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

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、150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Highes 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え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

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 Douglas M210、Dogfighter Questなどのような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。

10

【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 Douglas M210、Dogfighter Questなどのような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などのような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は例えば、1240b及び1250bなど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。

20

30

【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】

40

【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ブロック図である。

【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ーを示す図である。

【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。

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ィー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ィールのアチーブメントの比較を示す図である。

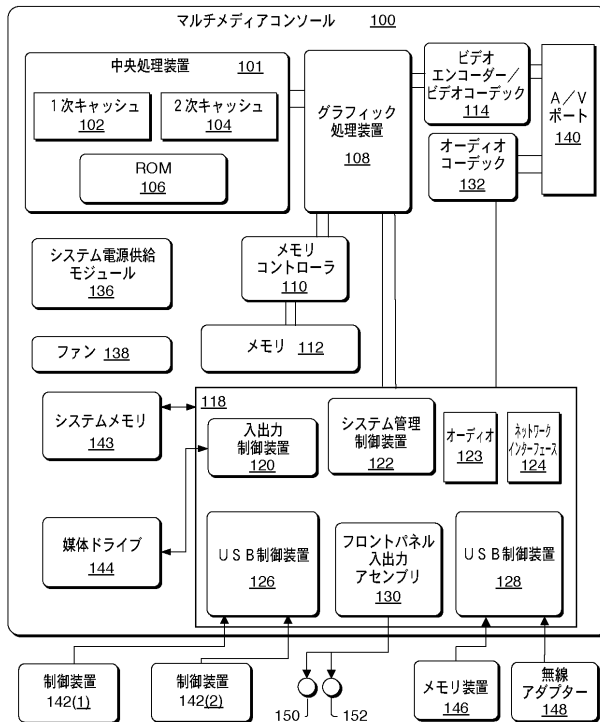
【図 11】ブラウザによって表示されるとき現れるであろう、2つの異なるゲイマープロフィールについてのアチーブメントの比較を示す図である。

【図 12 A】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。

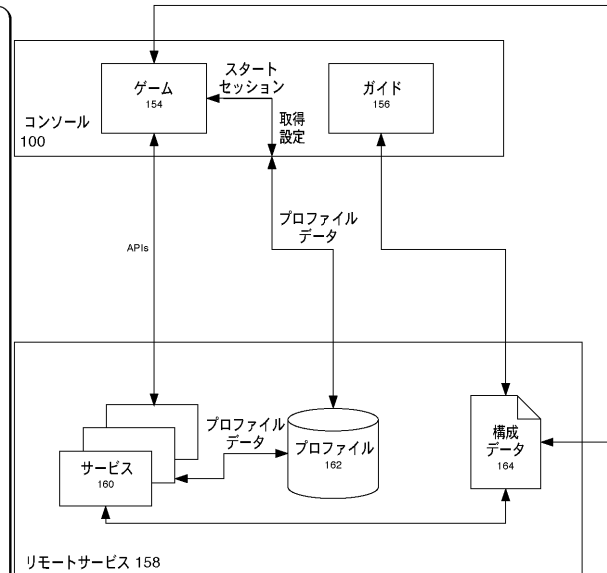
【図 12 B】ゲームアチーブメントに対する段階レベルを表示するための様々は例示的なメカニズムを示す図である。

10

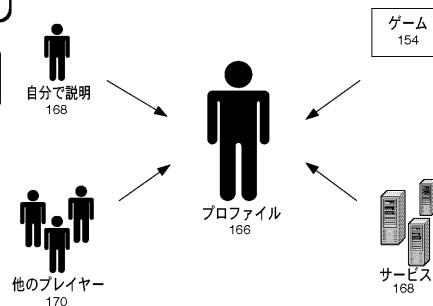
【図 1】



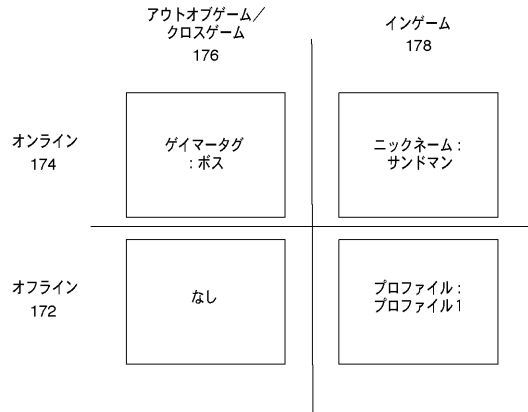
【図 2】



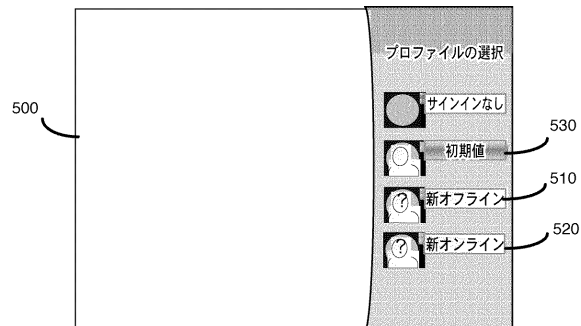
【図 3】



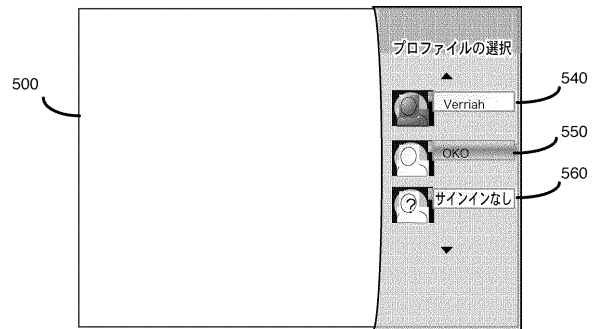
【図 4】



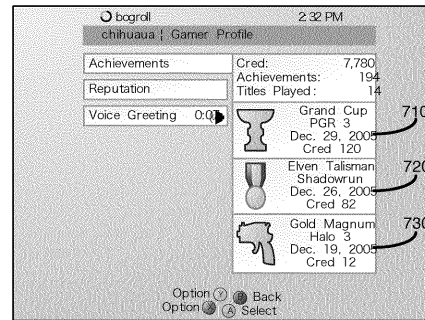
【図 5】



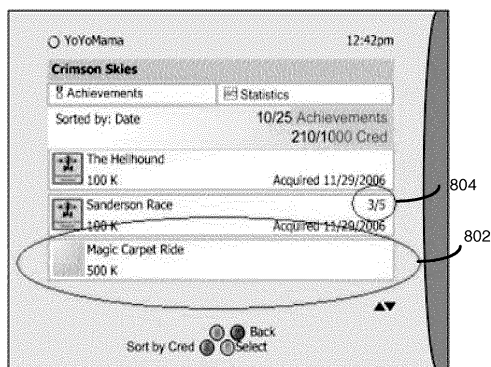
【図 6】



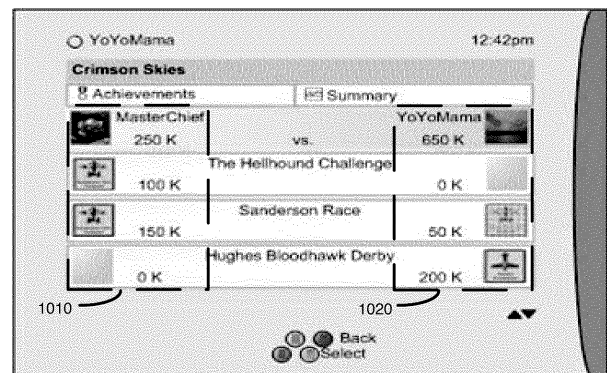
【図 7】



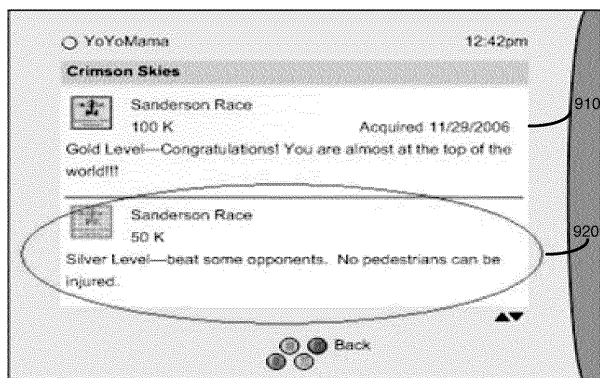
【図 8】



【図 10】



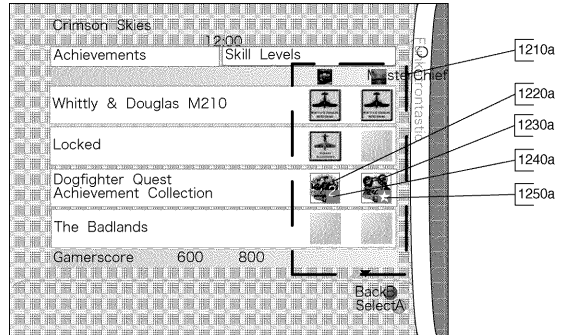
【図 9】



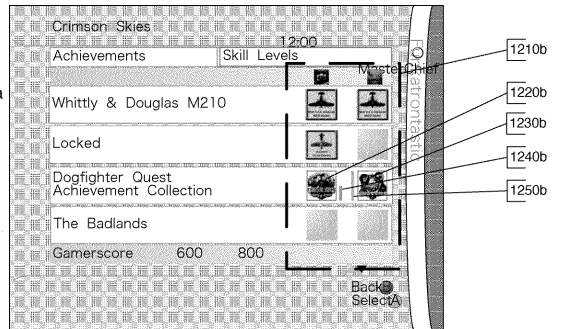
【図 11】



【図 12 A】



【図 12 B】





## フロントページの続き

- (72)発明者 マイケル ボルトニック  
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 - p.133  
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)  
A63F 13/00 - 13/12