

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2018-518723

(P2018-518723A)

(43) 公表日 平成30年7月12日(2018.7.12)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06F 3/0484 (2013.01)	G06F 3/0484 150	5C164
H04N 21/435 (2011.01)	H04N 21/435	5E555
H04N 21/436 (2011.01)	H04N 21/436	5K127
H04M 1/00 (2006.01)	H04M 1/00 Q	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 27 頁)

(21) 出願番号 特願2017-541900 (P2017-541900)
 (86) (22) 出願日 平成28年8月2日 (2016.8.2)
 (85) 翻訳文提出日 平成29年8月9日 (2017.8.9)
 (86) 国際出願番号 PCT/CN2016/092862
 (87) 国際公開番号 W02017/181556
 (87) 国際公開日 平成29年10月26日 (2017.10.26)
 (31) 優先権主張番号 201610258365.3
 (32) 優先日 平成28年4月22日 (2016.4.22)
 (33) 優先権主張国 中国 (CN)

(71) 出願人 517024722
 ベイジン・シャオミ・モバイル・ソフトウ
 エア・カンパニー・リミテッド
 中華人民共和国100085ベイジン、ハ
 イディアン・ディストリクト、キンヘ・ミ
 ドル・ストリート、ナンバー68、レイン
 ボー・シティ・ショッピング・モール2オ
 ブ・チャイナ・リソーシズ、フロア9、ル
 ーム01
 (74) 代理人 110000523
 アクシス国際特許業務法人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム実況方法及びその装置

(57) 【要約】

本発明は、移動端末に適用されるゲーム実況方法及び装置であって、ゲーム実況方法は、ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するステップと、収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するステップと、他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信するステップとを含む。本発明の実施形態は、収集したゲーム画像とキャスター音声情報を合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によるゲーム実況の実施を実現でき、ユーザがいつでもどこでもゲーム実況を実施し、またゲーム実況を視聴できる利便性を提供する。

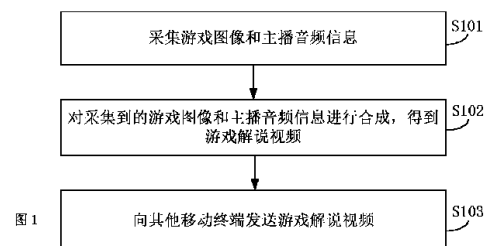


图 1

S101 ACQUIRE VIDEO GAME IMAGES AND COMMENTATOR AUDIO INFORMATION
 S102 SYNTHESIZE THE ACQUIRED VIDEO GAME IMAGES AND COMMENTATOR AUDIO INFORMATION TO OBTAIN A COMMENTATED GAME VIDEO
 S103 SEND TO OTHER MOBILE TERMINALS THE COMMENTATED GAME VIDEO

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

移動端末に適用されるゲーム実況方法であって、
ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するステップと、
収集した前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するステップと、
他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信するステップと
を含む、ゲーム実況方法。

【請求項 2】

前記他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信する前に、前記方法は、
ゲーム音声情報とキャスター動画画像の少なくとも一つを含む動画追加情報を収集するステップと、
収集した前記動画追加情報に前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報とを合成して、前記ゲーム解説動画を取得するステップと
を更に含む、請求項 1 に記載のゲーム実況方法。

10

【請求項 3】

前記ゲーム画像と前記キャスター動画画像を収集するとき、前記収集した前記ゲーム画像と前記キャスター動画画像とを合成するステップは、
前記キャスター動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップと、
前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスター動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）ステップと
を含む、請求項 2 に記載のゲーム実況方法。

20

【請求項 4】

前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスター動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズした後、前記方法は、
キャスター動画画像の移動命令を取得するステップ、ここで前記キャスター動画画像の移動命令には前記キャスター動画画像の移動軌跡を含み、
前記移動軌跡に基づいて、前記キャスター動画画像の位置を移動させるステップ
を更に含む、請求項 3 に記載のゲーム実況方法。

30

【請求項 5】

前記キャスター動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、前記方法は、
収集した前記キャスター動画画像の拡大縮小処理を行うステップ
を更に含む、請求項 3 に記載のゲーム実況方法。

【請求項 6】

前記キャスター動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、前記方法は、
開いているゲームインターフェースの座標とキャスター動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するステップと、
記録した座標に基づいて、前記キャスター動画画像と前記ゲーム画像との間の前記予め設定された相対位置を確定して、前記予め設定された相対位置を保存するステップと
を更に含む、請求項 3 に記載のゲーム実況方法。

40

【請求項 7】

移動端末に適用されるゲーム実況装置であって、
ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するよう構成される第 1 収集モジュールと、
前記第 1 収集モジュールによって収集された前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう構成される合成モジュールと、
他の移動端末に、前記合成モジュールによって取得された前記ゲーム解説動画を送信するよう構成される送信モジュールと

50

を備える、ゲーム実況装置。

【請求項 8】

前記装置は、

前記送信モジュールによって他の移動端末に前記ゲーム解説動画が送信される前に、動画追加情報を収集するよう構成される第 2 収集モジュールを更に備え、ここで前記動画追加情報はゲーム音声情報及びキャスト動画画像の少なくとも一つからなり、

前記合成モジュールは、前記第 2 収集モジュールによって収集された前記動画追加情報に前記第 1 モジュールによって収集された前記ゲーム画像と前記キャスト音声情報とを合成して、前記ゲーム解説動画を取得するよう更に構成される、請求項 7 に記載のゲーム実況装置。

10

【請求項 9】

前記ゲーム画像と前記キャスト動画画像を収集するとき、前記合成モジュールは、

前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間に予め設定された相対位置を取得するよう構成される取得サブモジュールと、

前記取得サブモジュールによって取得された前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスト動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）よう構成されるスーパーインポーズサブモジュールと

を更に備える、請求項 8 に記載のゲーム実況装置。

【請求項 10】

前記装置は、

前記スーパーインポーズサブモジュールによって前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスト動画画像が前記ゲーム画像上にスーパーインポーズされた後、キャスト動画画像の移動命令を取得するよう構成される取得モジュール、ここで前記キャスト動画画像の移動命令には前記キャスト動画画像の移動軌跡を含み、及び

前記取得モジュールによって取得された前記キャスト動画画像の移動命令に含まれる前記移動軌跡に基づいて、前記キャスト動画画像の位置を移動させるよう構成される移動モジュール

を更に備える、請求項 9 に記載のゲーム実況装置。

20

【請求項 11】

前記装置は、

前記取得サブモジュールによって前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、収集された前記キャスト動画画像の拡大縮小処理を行うよう構成される拡大縮小処理モジュール

を更に備える、請求項 9 に記載のゲーム実況装置。

30

【請求項 12】

前記装置は、

前記取得サブモジュールによって前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、開いているゲームインターフェースの座標とキャスト動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するよう構成される記録モジュールと、

前記記録モジュールによって記録された座標に基づいて、前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の前記予め設定された相対位置を確定して、前記予め設定された相対位置を保存するよう構成される確定保存モジュールと

を更に含む、請求項 9 に記載のゲーム実況装置。

40

【請求項 13】

ゲーム実況装置であって、

プロセッサと、

前記プロセッサの実行可能な指令を記憶するためのメモリとを備え、

前記プロセッサは、

ゲーム画像とキャスト音声情報を収集し、

50

収集した前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報を合成して、ゲーム解説動画を取得し、

他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信するように構成される、ゲーム実況装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

[関連出願へのクロスリファレンス]

本出願は、中華人民共和国特許出願第201610258365.3号(出願日2016年4月22日)の優先権の利益を請求するものであり、その開示の全容は参照により本明細書に含まれる。

【0002】

本発明は、動画実況技術分野に関し、特にゲーム実況方法及びその装置に関する。

【背景技術】

【0003】

実況動画とは、インターネット及びストーリーミング技術を利用して実況を行うことを意味し、動画は画像、テキスト、及び音声等の様々な要素を融合しているため、音声と動画も素晴らしく、その表現効果も優れており、主要なインターネット表現方法になりつつある。

ゲーム実況は実況動画の適用場面の一つであり、そして携帯電話ゲームの実況は、携帯電話端末で実行しているゲーム場面を多数の視聴者と共有する。携帯電話ゲームの実況をどのように実現するかが、現在早急に解決しなければならない技術的問題の一つである。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

関連技術の課題を解決するために、本発明は、ゲーム実況方法及びその装置を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の実施形態の第1態様によれば、移動端末に適用されるゲーム実況方法を提供し、当該方法は、

ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するステップと、

収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するステップと、

他の移動端末にゲーム解説動画を送信するステップとを含む。

【0006】

一実施形態において、他の移動端末にゲーム解説動画を送信する前に、当該方法は、

ゲーム音声情報とキャスター動画画像の少なくとも一つを含む動画追加情報を収集するステップと、

収集した動画追加情報にゲーム画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するステップとを更に含む。

【0007】

一実施形態において、ゲーム画像とキャスター動画画像を収集するとき、収集したゲーム画像とキャスター動画画像とを合成するステップは、

キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップと、

予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画画像をゲーム画像上にスーパーインポーズする(重ね合わせる)ステップとを含む。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

－実施形態において、予め設定された相対位置に基づいて、キャスト動画画像をゲーム画像上にスーパーインポーズした後、当該方法は、

キャスト動画画像の移動命令を取得するステップ、ここで、当該キャスト動画画像の移動命令にはキャスト動画画像の移動軌跡を含み、及び

移動軌跡に基づいて、キャスト動画画像の位置を移動させるステップを更に含む。

【 0 0 0 9 】

－実施形態において、キャスト動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、該方法は、

収集したキャスト動画画像の拡大縮小処理を行うステップを更に含む。

【 0 0 1 0 】

－実施形態において、キャスト動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、当該方法は、

開いているゲームインターフェースの座標とキャスト動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するステップと、

記録した座標に基づいて、キャスト動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、予め設定された相対位置を保存するステップとを更に含む。

【 0 0 1 1 】

本発明の実施形態の第2態様によれば、移動端末に適用されるゲーム実況装置であって、当該装置は、

ゲーム画像とキャスト音声情報を収集するよう構成される第1収集モジュールと、

第1収集モジュールによって収集されたゲーム画像とキャスト音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう構成される合成モジュールと、

他の移動端末に、合成モジュールによって取得されたゲーム解説動画を送信するよう構成される送信モジュールとを備える。

【 0 0 1 2 】

－実施形態において、当該装置は、

送信モジュールによって他の移動端末にゲーム解説動画が送信される前に、動画追加情報を収集するよう構成される第2収集モジュールを更に備え、動画追加情報はゲーム音声情報及びキャスト動画画像の少なくとも一つからなり、

合成モジュールは、第2収集モジュールによって収集された動画追加情報に第1モジュールによって収集されたゲーム画像とキャスト音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう更に構成される。

【 0 0 1 3 】

－実施形態において、ゲーム画像とキャスト動画画像を収集するとき、合成モジュールは、

キャスト動画画像とゲーム画像との間に予め設定された相対位置を取得するよう構成される取得サブモジュールと、

取得サブモジュールによって取得された予め設定された相対位置に基づいて、キャスト動画画像をゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）よう構成されるスーパーインポーズサブモジュールとを更に備える。

【 0 0 1 4 】

－実施形態において、当該装置は、

スーパーインポーズサブモジュールによって予め設定された相対位置に基づいて、キャスト動画画像がゲーム画像上にスーパーインポーズされた後、キャスト動画画像の移

10

20

30

40

50

動命令を取得するよう構成される取得モジュール、ここでキャスター動画画像の移動命令にはキャスター動画画像の移動軌跡を含み、及び

取得モジュールによって取得されたキャスター動画画像の移動命令に含まれる移動軌跡に基づいて、キャスター動画画像の位置を移動させるよう構成される移動モジュールを更に備える。

【0015】

一実施形態において、当該装置は、

取得サブモジュールによってキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、収集されたキャスター動画画像の拡大縮小処理を行うよう構成される拡大縮小処理モジュールを更に備える。

【0016】

一実施形態において、当該装置は、

取得サブモジュールによってキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、開いているゲームインターフェースの座標とキャスター動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するよう構成される記録モジュールと、

記録モジュールによって記録された座標に基づいて、キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、予め設定された相対位置を保存するよう構成される確定保存モジュールとを更に含む。

【0017】

本発明の実施形態の第3態様によれば、ゲーム実況装置であって、該装置は、

プロセッサと、

プロセッサの実行可能な指令を記憶するためのメモリとを備え、

プロセッサは、

ゲーム画像とキャスター音声情報を収集し、

収集したゲーム画像とキャスター音声情報を合成して、ゲーム解説動画を取得し、

他の移動端末にゲーム解説動画を送信するように構成される。

【発明の効果】

【0018】

本発明の実施形態に供される技術解決方法は、以下の有益な効果を含むことができる。

【0019】

収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によるゲーム実況の実施が実現され、ユーザがいつでもどこでもゲーム実況を実施及び視聴する利便性をもたらす。

【0020】

収集したゲーム画像とキャスター音声情報と動画追加情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によってゲーム実況を実施することが実現されるだけでなく、実況の内容及び様式も充実し、それによってユーザのゲーム実況体験を大幅に向上させる。

【0021】

収集したゲーム動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得し、且つ当該予め設定された相対位置に基づいてキャスター動画画像をゲーム画像上に重ね合わせるにより、方法が簡素化できる。

【0022】

キャスター動画画像をドラッグした位置で重ね合わせるにより、表示すべき領域を覆うことを避けることができる。

【0023】

10

20

30

40

50

収集したキャスト動画画像の拡大縮小処理を行うことにより、キャスト動画画像のサイズを好適に調整することができ、それによりキャスト動画画像とゲーム画像との合成を行うための条件を提供する。

【0024】

記録した座標に基づいてキャスト動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、当該予め設定された相対位置を保存することにより、続いて当該予め設定された相対位置を取得して、且つ当該予め設定された相対位置に基づいて画像を重ね合わせるための条件を提供する。

【0025】

以上の一般的な記述と下記の詳細な説明は、単に例示と解説のためのものであって、本発明を限定するものではないことを理解されたい。

【図面の簡単な説明】

【0026】

ここでの図面は、明細書を構成する一部として見なされ、本発明に適した実施例を示し、明細書とともに本発明の原理を解釈するために用いられる。

【図1】例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。

【図2】別の例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。

【図3A】例示的な実施形態によるゲーム画像とキャスト動画画像とが重ね合った模式図である。

【図3B】別の例示的な実施形態によるゲーム画像とキャスト動画画像とが重ね合った模式図である。

【図4】別の例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。

【図5】別の例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。

【図6】ある例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図7】別の例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図8】別の例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図9】別の例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図10】別の例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図11】別の例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。

【図12】例示的な実施形態によるゲーム実況装置に適用される装置のブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0027】

次に、添付の図面に示した例示の実施形態を詳細に説明する。以下の説明は図面に関連し、特に示さない限り、異なる図面における同じ符号は、同一又は類似の要素を示す。以下の実施形態に記載される実施方法は、本発明と一致するすべての実施方式を示しているわけではない。むしろ、それらは、添付の特許請求の範囲に記載されるように、本発明のいくつかの態様と一致する装置及び方法の例に過ぎない。

【0028】

図1は、ある実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。図1に示すように、ゲーム実況方法は移動端末に適用され、当該移動端末は、携帯電話を含むがそれに限定されることはなく、当該ゲーム実況方法は以下のステップS101～S103を含む。

【0029】

ステップS101では、ゲーム画像とキャスト音声情報を収集する。

【0030】

当該実施形態において、現行の移動端末は予め設定された画像サイズに基づいて既に開かれているゲームインターフェース上のゲーム画像を収集し、且つキャスト音声情報を収集する。

【0031】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 2 では、収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成し、ゲーム解説動画を取得する。

【 0 0 3 2 】

当該実施形態において、携帯電話にあるオーディオ・ビジュアルソフトウェアによって収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成し、それによりゲーム解説動画を取得することができる。

【 0 0 3 3 】

ステップ S 1 0 3 では、他の移動端末にゲーム解説動画を送信する。

【 0 0 3 4 】

当該実施形態において、インターネットによりゲーム解説動画をサーバに送信して、その後サーバを介してゲーム解説画像を他の移動端末に送信することができ、このように他の移動端末は、現行の移動端末で実況しているゲームを共有することができる。

【 0 0 3 5 】

上記ゲーム実況方法の実施形態では、収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によるゲーム実況の実施が実現され、ユーザがいつでもどこでもゲーム実況を実施及び視聴する利便性をもたらす。

【 0 0 3 6 】

図 2 は、例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。図 2 に示すように、ゲーム実況方法は以下のステップを含む。

【 0 0 3 7 】

ステップ S 2 0 1 では、ゲーム画像とキャスター音声情報を収集する。

【 0 0 3 8 】

ステップ S 2 0 2 では、動画追加情報を収集する。

【 0 0 3 9 】

当該動画追加情報は、ゲーム音声情報及びキャスター動画画像の少なくとも一つを含む。

【 0 0 4 0 】

動画追加情報がキャスター動画画像を含むとき、現行の移動端末は、同じ又は異なる予め設定された画像サイズに基づいて既に開かれているゲームインターフェース上のゲーム画像とキャスター動画インターフェース上のキャスター動画画像とを収集する。

【 0 0 4 1 】

ステップ S 2 0 3 では、収集した動画追加情報にゲーム画像とキャスター音声情報とを合成し、ゲーム解説動画を取得する。

【 0 0 4 2 】

当該実施形態において、動画追加情報がキャスター動画画像を含むとき、ゲーム画像とキャスター動画画像とを合成するステップは以下のとおりである。キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得し、当該予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画画像をゲーム画像上に重ね合わせる。キャスター動画画像 A がゲーム画像 B の右下側に位置する場合、重ね合わせた画像は図 3 A に示すとおりである。

【 0 0 4 3 】

さらに、キャスターに基づいてキャスター動画画像をドラッグした位置で画像に重ね合わせることができ、このようにユーザの好みや注目点に基づいて画面を調整することもできる。図 3 B に示すとおり、キャスターはキャスター動画画像 A を P 点までドラッグすると、キャスター動画画像を P 点で重ね合わせることができる。

【 0 0 4 4 】

当該実施例において、ゲーム画像とキャスター動画画像の合成を行った後、エンコーダによって合成後の画像をエンコードすることができ、これによって移動端末システムの消費電力及び移動端末の温度を大幅に下げ、同時にキャスター動画画像とゲーム画像の 2 つの同時進行も保証することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 5 】

ステップ S 2 0 4 では、他の移動端末にゲーム解説動画を送信する。

【 0 0 4 6 】

上記ゲーム実況方法の実施形態は、収集したゲーム画像とキャスター音声情報と動画追加情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によってゲーム実況を実施することが実現されるだけでなく、実況の内容及び様式も充実し、それによってユーザのゲーム実況体験を大幅に向上させる。

【 0 0 4 7 】

図 4 は、別の例示的な実施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。図 4 に示すとおり、当該方法は以下のステップを含む。

10

【 0 0 4 8 】

ステップ S 4 0 1 では、開かれているゲームインターフェースの座標とキャスター動画画像インターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録する。

【 0 0 4 9 】

現行の携帯電話でゲーム実況を行うとき、当該携帯電話では開かれているゲームソフトウェアと実況ソフトウェアが必要であり、且つ当該携帯電話の画面に対応するゲームインターフェースとキャスター動画インターフェースはそれぞれの座標を有する。

【 0 0 5 0 】

ステップ S 4 0 2 では、記録した座標に基づいて、キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、当該予め設定された相対位置を保存する。

20

【 0 0 5 1 】

当該実施形態において、携帯電話は、当該携帯電話の画面に対応するゲームインターフェースの座標とキャスター動画画像インターフェースの座標に基づいて、それら 2 つの予め設定された相対位置を確定することができる。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 4 0 3 では、ゲーム画像とキャスター動画画像とキャスター音声情報とを収集する。

【 0 0 5 3 】

当該実施形態において、携帯電話上でゲームソフトウェアと実況ソフトウェアを開いた後、ゲーム画像とキャスター動画画像とキャスター音声情報とを収集することができる。

30

【 0 0 5 4 】

ステップ S 4 0 4 では、収集したキャスター動画画像の拡大縮小処理を行う。

【 0 0 5 5 】

ステップ S 4 0 4 は、選択可能なステップであり、収集したキャスター動画画像のサイズが適切であれば、当該ステップを行う必要はない。

【 0 0 5 6 】

小さめのキャスター動画画像を入手するには、収集したキャスター動画画像の縮小処理を行うことができる。

【 0 0 5 7 】

大きめのキャスター動画画像を入手するには、収集したキャスター動画画像の拡大処理を行うことができる。

40

【 0 0 5 8 】

ステップ S 4 0 5 では、キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定する。

【 0 0 5 9 】

保存したキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を読み取ることにより、当該予め設定された相対位置を取得する。

【 0 0 6 0 】

ステップ S 4 0 6 では、取得した予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画

50

画像をゲーム画像上に重ね合わせる。

【0061】

例えば、キャスター動画画像がゲーム画像の左上側に位置する場合、キャスター動画画像をゲーム画像上の左上側で重ねることができる。

【0062】

また例えば、キャスター動画画像がゲーム画像の左下側に位置する場合、キャスター動画画像をゲーム画像上の左下側で重ねることができる。

【0063】

ステップS407では、重ね合わせた後の画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得する。

【0064】

ステップS408では、ゲーム実況を実現するよう、サーバを介して他の移動端末にゲーム解説動画を送信する。

【0065】

上記ゲーム実況方法の実施形態は、収集したゲーム動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得し、且つ当該予め設定された相対位置に基づいてキャスター動画画像をゲーム画像上に重ね合わせることににより、方法が簡素化できる。

【0066】

図5は、別の例示的实施形態によるゲーム実況方法を示すフローチャートである。図5に示すように、上記ステップS406の後、当該方法は更に以下のステップを含むことができる。

【0067】

ステップS501では、キャスター動画画像の移動命令を取得する。

【0068】

当該キャスター音声画像の移動命令にはキャスター音声画像の移動軌跡を含む。

【0069】

ステップS502では、上記移動軌跡に基づいて、キャスター動画画像の位置を移動させる。

【0070】

当該実施形態において、キャスターはゲーム画像のある領域を表示するため、その領域がキャスター動画画像によって遮られてしまう場合、表示すべき領域を覆うことを避けるように、キャスター動画画像を他の位置までドラッグすることができる。

【0071】

上記ゲーム実況方法の実施形態は、キャスター動画画像をドラッグした位置で重ね合わせることににより、表示すべき領域を覆うことを避けることができる。

【0072】

上記ゲーム実況方法の実施形態と対応して、本発明はゲーム実況装置の実施形態を更に提供する。

【0073】

図6は、例示的な実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図6に示すように、当該装置は移動端末に適用され、当該ゲーム実況装置は、第1収集モジュール61と、合成モジュール62と、送信モジュール63とを含む。

【0074】

第1収集モジュール61は、ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するよう構成される。

【0075】

当該実施形態において、現行の移動端末は、予め設定された画像サイズに基づいて既に開かれているゲームインターフェース上のゲーム画像を収集し、且つキャスター音声情報を収集する。

【0076】

10

20

30

40

50

合成モジュール 6 2 は、第 1 収集モジュール 6 1 によって収集されたゲーム画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう構成される。

【0077】

当該実施形態において、オーディオ・ビジュアルソフトウェアによって収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成し、それによりゲーム解説動画を取得することができる。

【0078】

送信モジュール 6 3 は、他の移動端末に、合成モジュール 6 2 によって取得されたゲーム解説動画を送信するよう構成される。

【0079】

当該実施形態において、インターネットによりゲーム解説動画をサーバに送信して、その後サーバを介してゲーム解説画像を他の移動端末に送信することができ、このように他の移動端末は、現行の移動端末で実行しているゲームを共有することができる。

【0080】

図 6 に示す装置は、図 1 に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【0081】

上記ゲーム実況装置の実施形態は、収集したゲーム画像とキャスター音声情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によるゲーム実況の実施が実現され、ユーザがいつでもどこでもゲーム実況を実施及び視聴する利便性をもたらす。

【0082】

図 7 は、別の実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図 7 に示すように、上記図 6 の実施形態に基づいて、当該装置は第 2 収集モジュール 6 4 を更に備える。

【0083】

第 2 収集モジュール 6 4 は、送信モジュール 6 3 によって他の移動端末にゲーム解説動画が送信される前に、動画追加情報を収集するよう構成され、動画追加情報はゲーム音声情報及びキャスター動画画像の少なくとも一つを含む。

【0084】

動画追加情報がキャスター動画画像を含むとき、現行の移動端末は、同じ又は異なる予め設定された画像サイズに基づいて既に開かれているゲームインターフェース上のゲーム画像とキャスター動画インターフェース上のキャスター動画画像とを収集することができる。

【0085】

合成モジュール 6 2 は、第 2 収集モジュール 6 4 によって収集された動画追加情報に第 1 モジュール 6 1 によって収集されたゲーム画像とキャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう更に構成される。

【0086】

当該実施形態において、動画追加情報がキャスター動画画像を含むとき、ゲーム画像とキャスター動画画像とを合成するステップは以下のとおりである。キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得し、当該予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画画像をゲーム画像上に重ね合わせる。キャスター動画画像 A がゲーム画像 B の右下側に位置する場合、重ね合わせた画像は図 3 A に示すとおりである。

【0087】

さらに、キャスターに基づいてキャスター動画画像をドラッグした位置で画像を重ね合わせることができ、このようにユーザの好みや注目点に基づいて画面を調整することもできる。図 3 B に示すとおり、キャスターはキャスター動画画像 A を P 点までドラッグすると、キャスター動画画像を P 点で重ね合わせることができる。

【0088】

当該実施形態において、ゲーム画像とキャスター動画画像の合成を行った後、エンコー

10

20

30

40

50

ダによって合成後の画像をエンコードすることができ、これによって移動端末システムの消費電力及び移動端末の温度を大幅に下げ、同時にキャスター動画画像とゲーム画像の2つの同時進行も保証することができる。

【0089】

図7に示す装置は、図2に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【0090】

上記ゲーム実況装置の実施形態は、収集したゲーム画像とキャスター音声情報と動画追加情報とを合成してゲーム解説動画を取得し、且つ他の移動端末にゲーム解説動画を送信することにより、移動端末によってゲーム実況を実施することが実現されるだけでなく、実況内容及び様式も充実し、それによってユーザのゲーム実況体験を大幅に向上させる。

【0091】

図8は、別の実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図8に示すように、上記図7の実施形態に基づいて、ゲーム画像とキャスター動画画像を収集するとき、合成モジュール62は、取得サブモジュール621とスーパーインポーズサブモジュール622とを備えることができる。

【0092】

取得サブモジュール621は、キャスター動画画像とゲーム画像との間に予め設定された相対位置を取得するよう構成される。

【0093】

保存したキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を読み取ることにより、当該予め設定された相対位置を取得する。

【0094】

スーパーインポーズサブモジュール622は、取得サブモジュール621によって取得された予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画画像をゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）よう構成される。

【0095】

例えば、キャスター動画画像がゲーム画像の左上側に位置する場合、キャスター動画画像をゲーム画像上の左上側で重ねることができる。

【0096】

また例えば、キャスター動画画像がゲーム画像の左下側に位置する場合、キャスター動画画像をゲーム画像上の左下側で重ねることができる。

【0097】

図8に示す装置は、図4に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【0098】

上記ゲーム実況装置の実施形態は、収集したゲーム動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得し、且つ当該予め設定された相対位置に基づいてキャスター動画画像をゲーム画像上に重ね合わせることにより、方法が簡素化できる。

【0099】

図9は、別の実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図9に示すように、上記図8の実施形態に基づいて、当該装置は取得モジュール65と移動モジュール66とを備えることができる。

【0100】

取得モジュール65は、スーパーインポーズサブモジュール622によって予め設定された相対位置に基づいて、キャスター動画画像がゲーム画像上にスーパーインポーズされた後、キャスター動画画像の移動命令を取得するよう構成され、当該キャスター動画画像の移動命令はキャスター動画画像の移動軌跡を含む。

【0101】

移動モジュール66は、取得モジュール65によって取得されたキャスター動画画像の

10

20

30

40

50

移動命令に含まれる移動軌跡に基づいて、キャスター動画画像の位置を移動させるよう構成される。

【0102】

当該実施形態において、キャスターはゲーム画像のある領域を表示するため、その領域がキャスター動画画像によって遮られてしまう場合、表示すべき領域を覆うことを避けるように、キャスター動画画像を他の位置までドラッグすることができる。

【0103】

図9に示す装置は、図5に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【0104】

上記ゲーム実況装置の実施形態は、キャスター動画画像をドラッグした位置で重ね合わせることで、表示すべき領域を覆うことを避けることができる。

【0105】

図10は、別の実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図10に示すように、上記図8の実施形態に基づいて、当該装置は拡大縮小処理モジュール67を備えることができる。

【0106】

拡大縮小処理モジュール67は、取得サブモジュール621によってキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、収集されたキャスター動画画像の拡大縮小処理を行うよう構成される。

【0107】

小さめのキャスター動画画像を入手するには、収集したキャスター動画画像の縮小処理を行うことができる。

【0108】

大きめのキャスター動画画像を入手するには、収集したキャスター動画画像の拡大処理を行うことができる。

【0109】

図10に示す装置は、図4に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【0110】

上記ゲーム実況装置の実施形態では、収集したキャスター動画画像の拡大縮小処理を行うことにより、キャスター動画画像のサイズを好適に調整することができ、それによりキャスター動画画像とゲーム画像との合成を行うための条件を提供する。

【0111】

図11は、別の実施形態によるゲーム実況装置を示すブロック図である。図11に示すように、上記図8の実施形態に基づいて、当該装置は記録モジュール68と確定保存モジュール66とを更に備えることができる。

【0112】

記録モジュール68は、取得サブモジュール621によってキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、開いているゲームインターフェースの座標とキャスター動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するよう構成される。

【0113】

現行の携帯電話でゲーム実況を行うとき、当該携帯電話では開かれているゲームソフトウェアと実況ソフトウェアが必要であり、且つ当該携帯電話の画面に対応するゲームインターフェースとキャスター動画インターフェースはそれぞれの座標を有する。

【0114】

確定保存モジュール69は、記録モジュール68によって記録された座標に基づいて、キャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、予め設定された相対位置を保存するよう構成される。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 5 】

当該実施形態において、当該携帯電話の画面に対応するゲームインターフェースと実況画像インターフェースの座標に基づいて、それら２つの予め設定された相対位置を確定することができる。

【 0 1 1 6 】

図１１に示す装置は、図４に示す方法のフローチャートを実現するのに使用され、既に記載した関連の同じ内容についてはここでは説明しない。

【 0 1 1 7 】

上記ゲーム実況装置の実施形態は、記録した座標に基づいてキャスター動画画像とゲーム画像との間の予め設定された相対位置を確定して、且つ当該予め設定された相対位置を保存することにより、続いて当該予め設定された相対位置を取得して、当該予め設定された相対位置に基づいて画像を重ね合わせるための条件を提供する。

10

【 0 1 1 8 】

上記実施形態における装置に関し、各モジュール及びサブモジュールが実施する操作の具体的な方法は、関連する方法の実施形態において詳細に説明しているため、ここでは詳細に説明しない。

【 0 1 1 9 】

図１２は、ある実施形態によるゲーム実況装置に適用される装置のブロック図である。例えば、装置１２００は、携帯電話、コンピュータ、デジタル放送端末、メッセージング装置、ゲーム機器、タブレット機器、医療機器、フィットネス器具、パーソナルデジタルアシスタント（ＰＤＡ）、飛行機などであってよい。

20

【 0 1 2 0 】

図１２を参照すると、装置１２００は、下記に挙げる部品のうちの一種以上を含むことができ、すなわち、処理部１２０２、メモリ１２０４、電源部１２０６、マルチメディア部１２０８、音響部１２１０、入出力（Ｉ／Ｏ）インターフェース１２１２、センサー部１２１４、及び通信部１２１６のうちの一種以上を含むことが可能である。

【 0 1 2 1 】

処理部１２０２は、典型的には装置１２００の全般の動作を制御するものであって、例えばディスプレイに関連した動作、電話着呼、データ通信、カメラ動作、及び録音動作などを制御する。処理部１２０２は、一個以上のプロセッサ１２２０を含むことで、上述した方法の有するステップのすべてもしくは一部を実施するための命令を実行可能である。さらに処理部１２０２は、処理部１２０２と他の部品との間の相互作用を促進するための一個以上のモジュールを含んでもよい。例えば処理部１２０２が、マルチメディアモジュールを含むことで、マルチメディア部１２０８と処理部１２０２との間の相互作用を促進できる。

30

【 0 1 2 2 】

メモリ１２０４は、装置１２００の動作を支持するために、種々のデータを格納するように構成される。そうしたデータの例としては、装置１２００上で作業される任意のアプリケーションもしくはメソッドのための命令、交友録データ、電話帳データ、メッセージ、写真、動画などが挙げられる。メモリ１２０４は、任意の種類の揮発性もしくは不揮発性のメモリ装置又はそれらの組み合わせを用いて実施可能であり、例えばスタティックランダムアクセスメモリ（ＳＲＡＭ）、電氣的消去可能プログラマブル読取専用メモリ（ＥＥＰＲＯＭ）、消去可能プログラマブル読取専用メモリ（ＥＰＲＯＭ）、プログラマブル読取専用メモリ（ＰＲＯＭ）、読取専用メモリ（ＲＯＭ）、磁気メモリ、フラッシュメモリ、磁気ディスク、又は光学ディスクといった装置を用いることが可能である。

40

【 0 1 2 3 】

電源部１２０６は、装置１２００の有する種々の部品に電力を供給する。電源部１２０６が含むことができるものとしては、電力管理システム、一個以上の電源、ならびに装置１２００中の電力発電、管理、及び分配に関連する任意の他の部品がある。

【 0 1 2 4 】

50

マルチメディア部 1208 は、装置 1200 とユーザとの間をとりもつ出力インターフェースを提供する画面を含む。そうした画面に、液晶ディスプレイ（LCD）やタッチパネル（TP）が含まれる実施形態があってもよい。画面にタッチパネルが含まれる場合には、ユーザからの入力信号を受けつけるタッチスクリーンとして当該画面を実装してもよい。そうしたタッチパネルには、タッチ、スワイプ、及びタッチパネル上のジェスチャーを感知するための一個以上のタッチセンサが含まれる。そうしたタッチセンサは、タッチやスワイプの動作の境界を感知するにはとどまらず、タッチやスワイプの動作に伴う持続時間と圧力をも感知するものであってもよい。或る実施形態でのマルチメディア部 1208 には、前方カメラ及び／又は後方カメラが含まれる。そうした前方カメラ及び／又は後方カメラは、装置 1200 が動作モード（撮像モードや動画撮影モードなど）に在るときに、外部からのマルチメディアデータを受信することが可能である。前方カメラと後方カメラの各々は、固定式光学レンズ系であってもよいし、フォーカス機能と光学ズーム機能を備えるものであってもよい。

10

【0125】

音響部 1210 は、音響信号を出力及び／又は入力をするように構成される。例えば音響部 1210 が含むものとしては、装置 1200 が動作モード（通話モード、録音モード、音声認識モードなど）に在るときに、外部からの音響信号を受信するように構成されたマイクロフォン（MIC）がある。受信された音響信号を、さらにメモリ 1204 に格納してもよいし、通信部 1216 を介して伝送してもよい。或る実施形態においては、音響部 1210 がさらに音響信号を出力するためのスピーカーを含む。

20

【0126】

I/O インターフェース 1212 は、処理部 1202 と周辺インターフェースモジュール（キーボード、クリックホイール、ボタンなど）のためのインターフェースを提供するものである。そうしたボタンとしては例えば、ホームボタン、音量ボタン、起動ボタン、及びロックボタンなどが含まれるが、これらに限定はされない。

【0127】

センサー部 1214 は、装置 1200 の種々の態様の状態評価を提供するための一個以上のセンサーを含む。例えばセンサー部 1214 は、装置 1200 の開閉状態、及び部品間の相対位置（例えば装置 1200 のディスプレイとキーパッドとの相対位置など）を検出することが可能である。またセンサー部 1214 は、装置 1200 の位置変化や装置 1200 中の部品の位置変化、装置 1200 にユーザが接触しているか否か、装置 1200 の向きもしくは加減速、ならびに装置 1200 の温度変化を検出することも可能である。センサー部 1214 には、物理的な接触はしていないが近接した物体を検出するように構成された近接センサーを含めてもよい。またセンサー部 1214 は、撮像用途のために光センサー（CMOS イメージセンサーもしくは CCD イメージセンサーなど）を含んでもよい。或る実施形態においては、センサー部 1214 は、加速度センサー、ジャイロスコプセンサー、磁気センサー、圧力センサー、又は温度センサーを含んでもよい。

30

【0128】

通信部 1216 は、装置 1200 と他の装置との間での有線通信もしくは無線通信を容易にするために構成されている。装置 1200 は通信規格に基づいた無線ネットワークにアクセス可能であり、そうした通信規格としては例えば Wi-Fi、2G、もしくは 3G、又はこれらの組み合わせといったものが挙げられる。例示的な一実施形態においては、通信部 1216 は、ブロードキャスト信号もしくはブロードキャストの関連情報を、外部のブロードキャスト管理システムからブロードキャストチャネルを介して受信可能である。例示的な一実施形態においては、通信部 1216 がさらに NFC（near field communication）モジュールを含むことで、近距離通信を容易にする。例えばそうした NFC モジュールは、RFID（無線周波数認識）技術、IrDA（赤外線データ通信）技術、UWB（超広帯域無線）技術、Bluetooth（登録商標）（BT）技術、及び他の技術に基づいたものであってもよい。

40

【0129】

50

例示的な実施形態では、上述した方法を行うために、一種以上の特定用途用集積回路（ASIC）、デジタル信号プロセッサ（DSP）、デジタル信号処理デバイス（DSPD）、プログラマブル論理デバイス（PLD）、フィールドプログラマブルゲートアレイ（FPGA）、コントローラ、マイクロコントローラ、マイクロプロセッサ、又はその他の電子部品を以って装置 1200 を実施してもよい。

【0130】

例示的な実施形態においては、命令（メモリ 1204 に含まれる命令など）を含んだ非一過性のコンピュータ可読記憶媒体が提供され、当該命令は上述した方法を行うために装置 1200 中のプロセッサ 1220 によって実行可能なものである。例えば非一過性のコンピュータ可読記憶媒体としては、ROM、ランダムアクセスメモリ（RAM）、CD-ROM、磁気テープ、フロッピーディスク、光学データ記憶装置などを挙げることができる。

10

【0131】

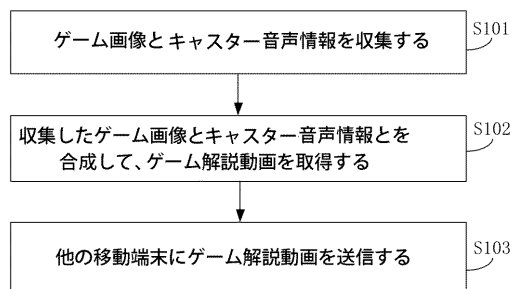
当業者であれば、本明細書及びここに開示された本発明の実施を考慮することで、本発明のその他の実施形態に容易に想到できる。本出願は、本発明の原理に従い且つ当該技術分野において公知又は慣用の技術に包含される派生例をも含むような、本発明のあらゆる変形例、用途、又は応用例をも包摂することを企図している。本明細書及び実施形態は、あくまで例示のためのものであることを企図しており、本発明の真の範囲及び精神は下記の特許請求の範囲によって示される。

【0132】

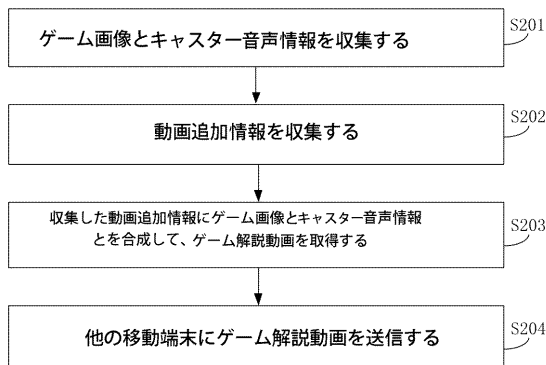
本発明は、上述した詳細や添付の図面に示したとおりのそのままの構成には限定はされず、本発明の精髓から逸脱することなく種々の改変や変形を施してもよいことを理解されたい。本発明の範囲は、添付の特許請求の範囲によってのみ限定されることを企図している。

20

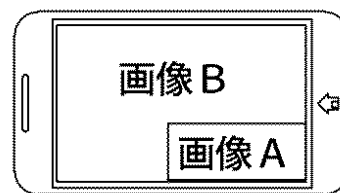
【図 1】



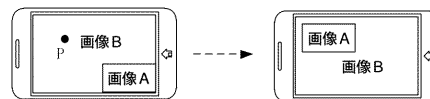
【図 2】



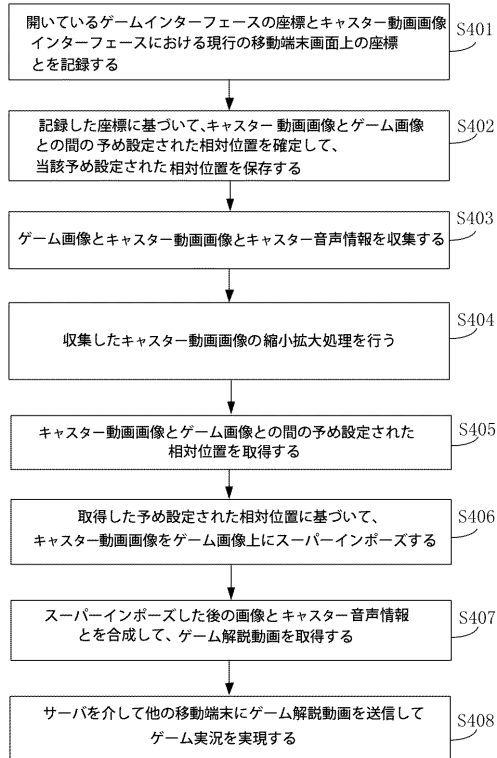
【図 3 A】



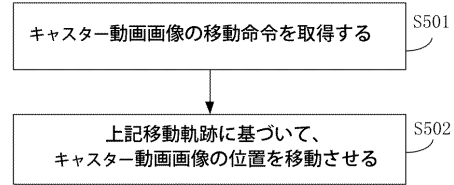
【図 3 B】



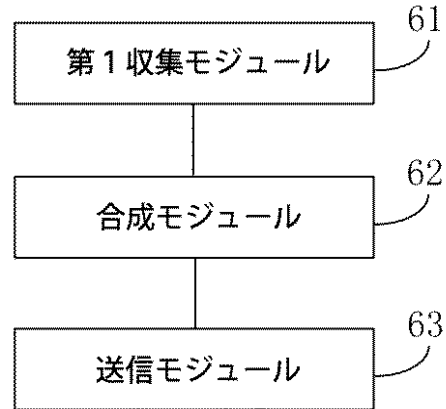
【図 4】



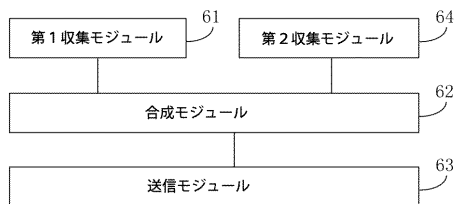
【図 5】



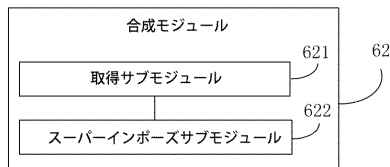
【図 6】



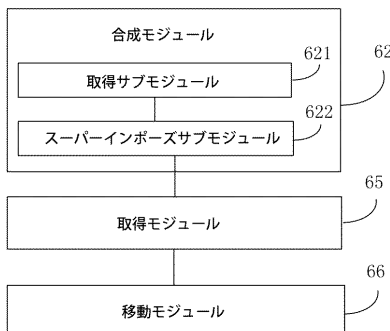
【図 7】



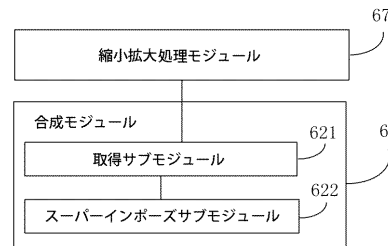
【図 8】



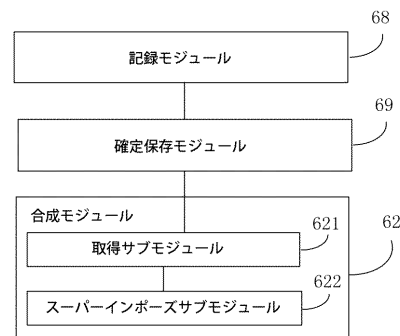
【図 9】



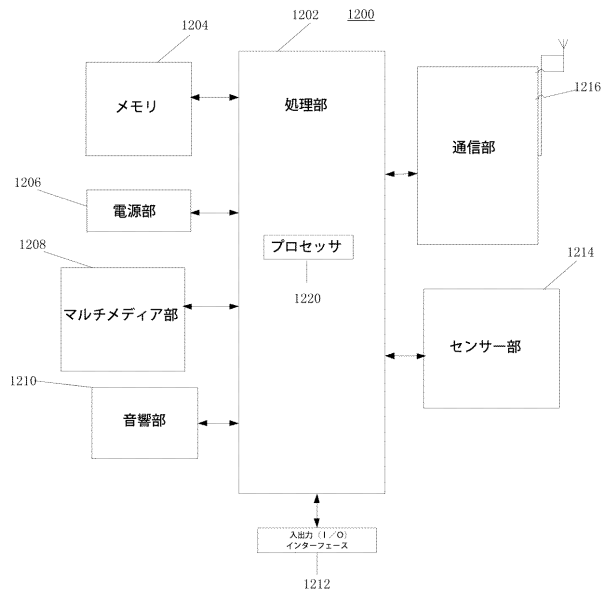
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【手続補正書】

【提出日】平成29年8月9日(2017.8.9)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

移動端末に適用されるゲーム実況方法であって、
 ゲーム画像とキャスター音声情報を収集するステップと、
 収集した前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するステップと、
 他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信するステップと
 を含む、ゲーム実況方法。

【請求項 2】

前記他の移動端末に前記ゲーム解説動画を送信する前に、前記方法は、
 ゲーム音声情報とキャスター動画画像の少なくとも一つを含む動画追加情報を収集するステップと、
 収集した前記動画追加情報に前記ゲーム画像と前記キャスター音声情報とを合成して、前記ゲーム解説動画を取得するステップと
 を更に含む、請求項 1 に記載のゲーム実況方法。

【請求項 3】

前記ゲーム画像と前記キャスター動画画像を収集するとき、前記収集した前記ゲーム画像と前記キャスター動画画像とを合成するステップは、

前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップと、

前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスト動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）ステップとを含む、請求項 2 に記載のゲーム実況方法。

【請求項 4】

前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスト動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズした後、前記方法は、

キャスト動画画像の移動命令を取得するステップ、ここで前記キャスト動画画像の移動命令には前記キャスト動画画像の移動軌跡を含み、

前記移動軌跡に基づいて、前記キャスト動画画像の位置を移動させるステップを更に含む、請求項 3 に記載のゲーム実況方法。

【請求項 5】

前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、前記方法は、

収集した前記キャスト動画画像の拡大縮小処理を行うステップを更に含む、請求項 3 または 4 に記載のゲーム実況方法。

【請求項 6】

前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置を取得するステップの前に、前記方法は、

開いているゲームインターフェースの座標とキャスト動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するステップと、

記録した座標に基づいて、前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間の前記予め設定された相対位置を確定して、前記予め設定された相対位置を保存するステップとを更に含む、請求項 3 ～ 5 のいずれか一項に記載のゲーム実況方法。

【請求項 7】

移動端末に適用されるゲーム実況装置であって、

ゲーム画像とキャスト音声情報を収集するよう構成される第 1 収集モジュールと、

前記第 1 収集モジュールによって収集された前記ゲーム画像と前記キャスト音声情報とを合成して、ゲーム解説動画を取得するよう構成される合成モジュールと、

他の移動端末に、前記合成モジュールによって取得された前記ゲーム解説動画を送信するよう構成される送信モジュールとを備える、ゲーム実況装置。

【請求項 8】

前記装置は、

前記送信モジュールによって他の移動端末に前記ゲーム解説動画が送信される前に、動画追加情報を収集するよう構成される第 2 収集モジュールを更に備え、ここで前記動画追加情報はゲーム音声情報及びキャスト動画画像の少なくとも一つからなり、

前記合成モジュールは、前記第 2 収集モジュールによって収集された前記動画追加情報に前記第 1 モジュールによって収集された前記ゲーム画像と前記キャスト音声情報とを合成して、前記ゲーム解説動画を取得するよう更に構成される、請求項 7 に記載のゲーム実況装置。

【請求項 9】

前記ゲーム画像と前記キャスト動画画像を収集するとき、前記合成モジュールは、

前記キャスト動画画像と前記ゲーム画像との間に予め設定された相対位置を取得するよう構成される取得サブモジュールと、

前記取得サブモジュールによって取得された前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キャスト動画画像を前記ゲーム画像上にスーパーインポーズする（重ね合わせる）よう構成されるスーパーインポーズサブモジュールとを更に備える、請求項 7 または 8 に記載のゲーム実況装置。

【請求項 10】

前記装置は、

前記スーパーインポーズサブモジュールによって前記予め設定された相対位置に基づいて、前記キースター動画画像が前記ゲーム画像上にスーパーインポーズされた後、キースター動画画像の移動命令を取得するよう構成される取得モジュール、ここで前記キースター動画画像の移動命令には前記キースター動画画像の移動軌跡を含み、及び

前記取得モジュールによって取得された前記キースター動画画像の移動命令に含まれる前記移動軌跡に基づいて、前記キースター動画画像の位置を移動させるよう構成される移動モジュール

を更に備える、請求項 9 に記載のゲーム実況装置。

【請求項 11】

前記装置は、

前記取得サブモジュールによって前記キースター動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、収集された前記キースター動画画像の拡大縮小処理を行うよう構成される拡大縮小処理モジュール

を更に備える、請求項 9 または 10 に記載のゲーム実況装置。

【請求項 12】

前記装置は、

前記取得サブモジュールによって前記キースター動画画像と前記ゲーム画像との間の予め設定された相対位置が取得される前に、開いているゲームインターフェースの座標とキースター動画画像のインターフェースにおける現行の移動端末画面上の座標とを記録するよう構成される記録モジュールと、

前記記録モジュールによって記録された座標に基づいて、前記キースター動画画像と前記ゲーム画像との間の前記予め設定された相対位置を確定して、前記予め設定された相対位置を保存するよう構成される確定保存モジュールと

を更に含む、請求項 9 ～ 11 のいずれか一項に記載のゲーム実況装置。

【請求項 13】

コンピュータ上で実行された際に、前記コンピュータに請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の方法を行わせるための、コンピュータプログラム。

【請求項 14】

請求項 13 に記載のコンピュータプログラムを格納して含む、コンピュータ可読記憶媒体。

【 国际调查报告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/CN2016/092862
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
H04N 21/435 (2011.01) i		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)		
H04N		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
CNPAT, CNKI, WPI, BPODOC, IEEE; beijing xiaomi mobile software co ltd., li zhigang, sun heng, shang jin, zhang youzhi, zhang yang, qiao liang, game, live, commentary, audio, voice, sound		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	CN 104967960 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 07 October 2015 (07.10.2015) description, paragraphs [0046]-[0048], [0073]-[0090] and [0113]-[0118], and figures 1, 2, 5, 6 and 10	1, 2, 7, 8, 13
Y	CN 104967960 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 07 October 2015 (07.10.2015) description, paragraphs [0046]-[0048], [0073]-[0090] and [0113]-[0118], and figures 1, 2, 5, 6 and 10	3-6, 9-12
Y	CN 104410916 A (GUANGZHOU HUADUO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 11 March 2015 (11.03.2015) description, paragraphs [0087], [0124]-[0160], [0185]-[0193] and [0205]-[0215]	3-6, 9-12
X	CN 105025314 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 04 November 2015 (04.11.2015) description, paragraphs [0002] and [0003]	1, 2, 7, 8, 13
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> See patent family annex.		
<p>* Special categories of cited documents:</p> <p>“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date</p> <p>“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> <p>“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>“&” document member of the same patent family</p>		
Date of the actual completion of the international search 16 December 2016		Date of mailing of the international search report 05 January 2017
Name and mailing address of the ISA State Intellectual Property Office of the P. R. China No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao Haidian District, Beijing 100088, China Facsimile No. (86-10) 62019451		Authorized officer ZHANG, Suqing Telephone No. (86-10) 61648254

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/CN2016/092862
C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	CN 105163134 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 16 December 2015 (16.12.2015) description, paragraphs [0050] and [0111], and figure 8	1, 2, 7, 8, 13
PX	CN 105791958 A (BEIJING XIAOMI MOBILE SOFTWARE CO., LTD.) 20 July 2016 (20.07.2016) the whole document	1-13
A	CN 105306468 A (GUANGZHOU HUADUO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 03 February 2016 (03.02.2016) the whole document	1-13
A	CN 104410928 A (GUANGZHOU HUADUO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 11 March 2015 (11.03.2015) the whole document	1-13
A	WO 2014052853 A1 (RED ROBOT LABS, INC.) 03 April 2014 (03.04.2014) the whole document	1-13

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2016/092862

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
CN 104967960 A	07 October 2015	None	
CN 104410916 A	11 March 2015	None	
CN 105025314 A	04 November 2015	None	
CN 105163134 A	16 December 2015	None	
CN 105791958 A	20 July 2016	None	
CN 105306468 A	03 February 2016	None	
CN 104410928 A	11 March 2015	None	
WO 2014052853 A1	03 April 2014	US 2014094304 A1	03 April 2014

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2016/092862

A. 主题的分类 H04N 21/435(2011.01)i 按照国际专利分类(IPC)或者同时按照国家分类和IPC两种分类		
B. 检索领域 检索的最低限度文献(标明分类系统和分类号) H04N 包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献 在国际检索时查阅的电子数据库(数据库的名称,和使用的检索词(如使用)) CNPAT, CNKI, WPI, EPODOC, IEEE: 小米, 李志刚, 孙恒, 尚进, 张有志, 张洋, 乔梁, 游戏, 直播, 解说, 音频, 语音, game, live, commentary, audio, voice, sound		
C. 相关文件		
类型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求
X	CN 104967960 A (腾讯科技深圳有限公司) 2015年 10月 7日 (2015 - 10 - 07) 说明书第[0046]-[0048], [0073]-[0090], [0113]-[0118]段, 附图1-2, 5-6, 10	1, 2, 7, 8, 13
Y	CN 104967960 A (腾讯科技深圳有限公司) 2015年 10月 7日 (2015 - 10 - 07) 说明书第[0046]-[0048], [0073]-[0090], [0113]-[0118]段, 附图1-2, 5-6, 10	3-6, 9-12
Y	CN 104410916 A (广州华多网络科技有限公司) 2015年 3月 11日 (2015 - 03 - 11) 说明书第[0087], [0124]-[0160], [0185]-[0193], [0205]-[0215]段	3-6, 9-12
X	CN 105025314 A (腾讯科技深圳有限公司) 2015年 11月 4日 (2015 - 11 - 04) 说明书第[0002]-[0003]段	1, 2, 7, 8, 13
X	CN 105163134 A (腾讯科技深圳有限公司) 2015年 12月 16日 (2015 - 12 - 16) 说明书第[0050], [0111]段, 附图8	1, 2, 7, 8, 13
PX	CN 105791958 A (北京小米移动软件有限公司) 2016年 7月 20日 (2016 - 07 - 20) 全文	1-13
A	CN 105306468 A (广州华多网络科技有限公司) 2016年 2月 3日 (2016 - 02 - 03) 全文	1-13
<input checked="" type="checkbox"/> 其余文件在C栏的续页中列出。 <input checked="" type="checkbox"/> 见同族专利附件。		
* 引用文件的具体类型: “A” 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件 “E” 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利 “L” 可能对优先权要求构成怀疑的文件, 或为确定另一篇引用文件的公布日而引用的或者因其他特殊理由而引用的文件(如具体说明的) “O” 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件 “P” 公布日先于国际申请日但迟于所要求的优先权日的文件 “T” 在申请日或优先权日之后公布, 与申请不相抵触, 但为了理解发明之理论或原理的在后文件 “X” 特别相关的文件, 单独考虑该文件, 认定要求保护的发明不是新颖的或不具有创造性 “Y” 特别相关的文件, 当该文件与另一篇或者多篇该类文件结合并且这种结合对于本领域技术人员为显而易见时, 要求保护的发明不具有创造性 “&” 同族专利的文件		
国际检索实际完成的日期 2016年 12月 16日		国际检索报告邮寄日期 2017年 1月 5日
ISA/CN的名称和邮寄地址 中华人民共和国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088 传真号 (86-10)62019451		受权官员 张素卿 电话号码 (86-10)61648254

表 PCT/ISA/210 (第2页) (2009年7月)

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2016/092862

C. 相关文件		
类 型*	引用文件，必要时，指明相关段落	相关的权利要求
A	CN 104410928 A (广州华多网络科技有限公司) 2015年 3月 11日 (2015 - 03 - 11) 全文	1-13
A	WO 2014052853 A1 (RED ROBOT LABS, INC.) 2014年 4月 3日 (2014 - 04 - 03) 全文	1-13

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2016/092862

检索报告引用的专利文件			公布日 (年/月/日)	同族专利	公布日 (年/月/日)
CN	104967960	A	2015年 10月 7日	无	
CN	104410916	A	2015年 3月 11日	无	
CN	105025314	A	2015年 11月 4日	无	
CN	105163134	A	2015年 12月 16日	无	
CN	105791958	A	2016年 7月 20日	无	
CN	105306468	A	2016年 2月 3日	无	
CN	104410928	A	2015年 3月 11日	无	
WO	2014052853	A1	2014年 4月 3日	US 2014094304	A1 2014年 4月 3日

表 PCT/ISA/210 (同族专利附件) (2009年7月)

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US

(72)発明者 チン・シャン

中華人民共和国 1 0 0 0 8 5 ベイジン、ハイディアンのディストリクト、キンヘ・ミドル・ストリート、ナンバー 6 8、レインボー・シティ・ショッピング・モール 2 オブ・チャイナ・リソースズ、フロア 9、ルーム 0 1

(72)発明者 ホン・スン

中華人民共和国 1 0 0 0 8 5 ベイジン、ハイディアンのディストリクト、キンヘ・ミドル・ストリート、ナンバー 6 8、レインボー・シティ・ショッピング・モール 2 オブ・チャイナ・リソースズ、フロア 9、ルーム 0 1

(72)発明者 チーカン・リー

中華人民共和国 1 0 0 0 8 5 ベイジン、ハイディアンのディストリクト、キンヘ・ミドル・ストリート、ナンバー 6 8、レインボー・シティ・ショッピング・モール 2 オブ・チャイナ・リソースズ、フロア 9、ルーム 0 1

(72)発明者 ヨウチー・チャン

中華人民共和国 1 0 0 0 8 5 ベイジン、ハイディアンのディストリクト、キンヘ・ミドル・ストリート、ナンバー 6 8、レインボー・シティ・ショッピング・モール 2 オブ・チャイナ・リソースズ、フロア 9、ルーム 0 1

F ターム(参考) 5C164 FA22 MA02S MA07S UA04S UB10P UB71P UD63S

5E555 AA41 AA79 BA01 BA04 BA19 BA20 BA22 BB01 BB04 BB19

BB20 BB22 BC04 BC18 CB47 DB57 FA00

5K127 AA35 BA03 BB23 CA35 CB13 CB15 CB19 CB33 CB41 DA19

GA31 KA05