

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ(12) **ЗАЯВКА НА ИЗОБРЕТЕНИЕ**

(21)(22) Заявка: 2016101105, 15.07.2014

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:  
16.07.2013 US 13/942,703

(43) Дата публикации заявки: 24.07.2017 Бюл. № 21

(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на  
национальной фазе: 15.01.2016(86) Заявка РСТ:  
US 2014/046582 (15.07.2014)(87) Публикация заявки РСТ:  
WO 2015/009649 (22.01.2015)Адрес для переписки:  
129090, Москва, ул. Б.Спасская, 25, строение 3,  
ООО "Юридическая фирма Городиский и  
Партнеры"

(71) Заявитель(и):

**МАЙКРОСОФТ ТЕКНОЛОДЖИ  
ЛАЙСЕНСИНГ, ЭлЭлСи (US)**

(72) Автор(ы):

**ЦАН Джессика (US),  
ХЬЮСЭК Стефен (US),  
ЧЭНЬ Элвин (US),  
БРЕКМАН Дэниел (US),  
БОРРИ Рамон Заразуа (US)**(54) **УПРАВЛЕНИЕ НА ОСНОВЕ ПОПУЛЯРНОСТИ ИГРОВОГО КЛИПА**

## (57) Формула изобретения

- Способ, содержащий этапы, на которых:  
осуществляют доступ к электронной видеозаписи, которая была автоматически сгенерирована в ответ на действие видеоигры, выполненное пользователем видеоигры;  
подготавливают электронную видеозапись для опережающей загрузки;  
вычисляют первую электронную оценку, которая представляет предсказанную популярность электронной видеозаписи, где первая электронная оценка вычисляется как функция одного или более показателей, включающих в себя первый показатель, ассоциированный с пользователем, второй показатель, ассоциированный с видеоигрой, или третий показатель, ассоциированный с электронной видеозаписью; и  
после определения того, что первая электронная оценка превышает порог популярности и что порог хранения контента не был превышен:  
кодируют электронную видеозапись в кодированную электронную видеозапись, подходящую для плавной потоковой передачи посредством потоковой передачи с адаптивной битовой скоростью, и  
сохраняют кодированную электронную видеозапись в сети доставки контента, доступной пользователям окружения онлайн-видеоигры.
- Способ по п. 1, в котором первым показателем является число людей, которые следят за пользователем, уровень прогресса, достигнутого пользователем для видеоигры, репутацию пользователя, число людей, за которыми следит пользователь, процент

достижений пользователя, который получен в видеоигре, процент достижений пользователя, который получен в видеоиграх, связанных с упомянутой видеоигрой, период времени, в который пользователь был вовлечен в окружение онлайн-видеоигры, период времени, который пользователь играл в видеоигру, период времени, который пользователь играл в видеоигры, связанные с упомянутой видеоигрой, популярность другой электронной видеозаписи, сгенерированной в ответ на действие пользователя, уровень приватности пользователя, популярность пользователя или статус в окружении онлайн-видеоигры пользователя.

3. Способ по п. 1, в котором вторым показателем является число пользователей, которые играют в видеоигру, количество часов, которое играли в видеоигру, возраст видеоигры, популярность видеоигры, текущее число электронных видеозаписей, которые существуют для видеоигры, жанр видеоигры, число запущенных моментов захвата видео, заданных для видеоигры, событие платформы данных, которое происходит во время видеоигры, то, играли ли в видеоигру в однопользовательском режиме, играли ли в видеоигру в многопользовательском режиме, или количество загружаемого контента, доступного для видеоигры.

4. Способ по п. 1, в котором третьим показателем является рейтинг электронной видеозаписи, число раз, которое электронной видеозаписи был присвоен рейтинг, число раз, которое электронная видеозапись была просмотрена, число раз, которое электронная видеозапись была просмотрена посредством опережающей загрузки, число раз, которое электронная видеозапись была возвращена в ответ на запрос, число раз, которое электронная видеозапись была возвращена в запросе и не просмотрена, контент электронной видеозаписи, время, в которое электронная видеозапись была просмотрена последний раз, число раз, которое произошло событие, которое запускало автоматическое генерирование электронной видеозаписи, то, была ли электронная видеозапись сгенерирована видеоигрой, была ли электронная видеозапись сгенерирована пользователем, была ли электронная видеозапись сгенерирована во время однопользовательской игры, была ли электронная видеозапись сгенерирована во время многопользовательской игры, число игроков, вовлеченных в многопользовательский сеанс, когда электронная видеозапись была сгенерирована, продолжительность электронной видеозаписи и время, в которое электронная видеозапись была сгенерирована.

5. Способ по п. 1, содержащий этапы, на которых:  
обновляют первый показатель, чтобы получить обновленный первый показатель;  
обновляют второй показатель, чтобы получить обновленный второй показатель;  
обновляют третий показатель, чтобы получить обновленный третий показатель;  
вычисляют вторую электронную оценку, представляющую фактическую популярность электронной видеозаписи, где вторая электронная оценка вычисляется как функция обновленного первого показателя, обновленного второго показателя или обновленного третьего показателя;

после определения того, что вторая электронная оценка меньше, чем порог удаления и что электронная видеозапись была закодирована как кодированная электронная видеозапись и сохранена в сети доставки контента, удаляют кодированную электронную видеозапись из сети доставки контента; и

после определения того, что вторая электронная оценка больше, чем порог кодирования и что электронная видеозапись не была закодирована как кодированная электронная видеозапись, кодируют электронную видеозапись как кодированную электронную видеозапись, подходящую для плавной потоковой передачи посредством потоковой передачи с адаптивной битовой скоростью, и сохраняют кодированную электронную видеозапись в сети доставки контента.

6. Способ по п. 5, содержащий этапы, на которых:  
обновляют первый показатель, второй показатель или третий показатель и вычисляют вторую электронную оценку в ответ на:  
просмотр электронной видеозаписи пороговое число раз, истечение срока действия, прошествие возрастом электронной видеозаписи возрастного порога, приобретение видеоигры более, чем пороговое число раз приобретения, пересечение пользователем порога популярности, пересечение пользователем порога умения, пересечение пользователем порога очков или пересечение пользователем порога опыта.
7. Способ по п. 5, содержащий этап, на котором обновляют функцию для вычисления первой электронной оценки, если вторая электронная оценка отличается от первой электронной оценки на более, чем порог разности, где этап, на котором обновляют функцию для вычисления первой электронной оценки, включает в себя этапы, на которых добавляют первый показатель, удаляют первый показатель, изменяют относительную важность первого показателя, добавляют второй показатель, удаляют второй показатель, изменяют относительную важность второго показателя, добавляют третий показатель, удаляют третий показатель или изменяют относительную важность третьего показателя.
8. Способ по п. 5, содержащий этапы, на которых идентифицируют набор из N наиболее популярных кодированных электронных видеозаписей, причем N является целым числом, большим двух, идентифицируют набор пользователей, ответственных за создание набора наиболее популярных кодированных электронных видеозаписей, и предоставляют награду, ассоциированную с системой онлайн-видеоигры, членам из этого набора пользователей.
9. Способ по п. 8, в котором наградой является дополнительное хранилище в окружении онлайн-видеоигры, узнаваемость в окружении онлайн-видеоигры, статус в окружении онлайн-видеоигры, уникальный виртуальный предмет для использования в окружении онлайн-видеоигры или код для загрузки для осуществления доступа к частному контенту в окружении онлайн-видеоигры.
10. Способ по п. 1, в котором функция для вычисления первой электронной оценки является целиком функцией одного или более первых показателей, включающих в себя данные графика друзей, или является целиком функцией одного или более вторых показателей.
11. Способ по п. 5, в котором порогом популярности является абсолютный порог, и в котором все автоматически сгенерированные электронные видеозаписи, ассоциированные с первой видеоигрой, которые превышают порог популярности, кодируют как кодированные электронные видеозаписи, подходящие для плавной потоковой передачи посредством потоковой передачи с адаптивной битовой скоростью, и сохраняют в сети доставки контента, или  
в котором порогом популярности является относительный порог, и в котором электронная видеозапись, чья первая электронная оценка является более высокой, чем вторая электронная оценка, ассоциированная с членом из набора кодированных электронных видеозаписей с наивысшим рейтингом, будет сохранена в наборе кодированных электронных видеозаписей с наивысшим рейтингом вместо члена из набора кодированных электронных видеозаписей с наивысшим рейтингом.
12. Способ по п. 11, в котором порог популярности вычисляется как функция популярности видеоигры, и в котором объем хранилища для хранения кодированных электронных видеозаписей, ассоциированных с видеоигрой, определяется посредством популярности видеоигры.
13. Способ по п. 1, в котором функция для вычисления первой электронной оценки настраивается индивидуализированно по каждой видеоигре.

14. Способ по п. 5, содержащий этапы, на которых:

в ответ на просмотр электронной видеозаписи или кодированной электронной видеозаписи, обновляют хранилище данных сведений, которое хранит информацию для понимания корреляций между показателями, используемыми для вычисления первой электронной оценки, и показателями, которые вносят больший вклад, чем пороговая величина вклада, во вторую электронную оценку; и

в ответ на обнаружение изменения корреляции в хранилище данных сведений, вычисляют вторую электронную оценку и обновляют функцию для вычисления первой электронной оценки.

15. Устройство содержащее:

процессор;

память;

набор логических средств, выполненный с возможностью выборочного управления кодированием для плавной потоковой передачи посредством потоковой передачи с адаптивной битовой скоростью автоматически генерируемых игровых клипов с важными моментами видеоигры; и

интерфейс для связывания процессора, памяти и набора логических средств;

причем набор логических средств содержит:

первое логическое средство, выполненное с возможностью вычислять предсказанную популярность автоматически генерируемого игрового клипа с важными моментами видеоигры и вычислять фактическую популярность автоматически генерируемого игрового клипа с важными моментами видеоигры;

второе логическое средство, выполненное с возможностью выборочного управления кодированием и сохранением автоматически генерируемого игрового клипа с важными моментами видеоигры в сети доставки контента; и

третье логическое средство, выполненное с возможностью выборочного управления удалением кодированной версии автоматически генерируемого игрового клипа с важными моментами видеоигры из сети доставки контента.