



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I538721 B

(45)公告日：中華民國 105 (2016) 年 06 月 21 日

(21)申請案號：102108454

(22)申請日：中華民國 102 (2013) 年 03 月 11 日

(51)Int. Cl. : A63F9/24 (2006.01)

(30)優先權：2012/03/13 美國

13/418,691

(71)申請人：新力電腦娛樂美國有限責任公司 (美國) SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
AMERICA LLC (US)

美國

(72)發明人：蓋瑞 納森 GARY, NATHAN (US)

(74)代理人：林志剛

(56)參考文獻：

CN 1801144A

CN 101361091A

US 2008/0039204A1

審查人員：高嘉男

申請專利範圍項數：17 項 圖式數：5 共 31 頁

(54)名稱

用以擷取與分享控制台遊戲資料的系統及方法

SYSTEM AND METHOD FOR CAPTURING AND SHARING CONSOLE GAMING DATA

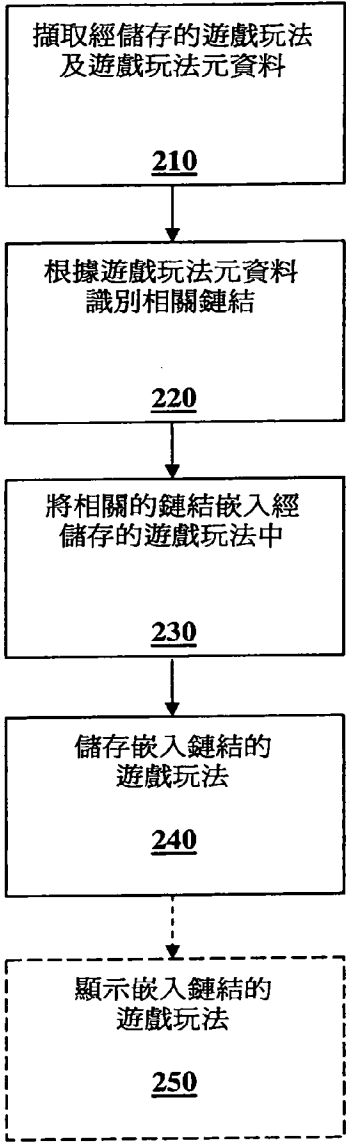
(57)摘要

說明一種用以擷取與分享控制台遊戲資料的系統及方法。實施例直接於遊戲控制台擷取遊戲玩法資料而不需要外部硬體。如此，使用者可輕易地擷取豐富的控制台遊戲經驗並透過許多途徑將其分享。於一實施例中，此處所述之方法可利用使用者裝置之作業系統上的程式修補或驅動程式來實現，而不需嚴重地修改遊戲的原始程式碼。

A system and method for capturing and sharing console gaming data is described. Embodiments capture gameplay data directly at the gaming console, without the need for external hardware. This allows users to easily capture rich console gaming experiences and share them across a variety of outlets. In one embodiment, the methods described herein can be implemented with a patch or driver on the operating system of the user device, rendering it unnecessary to heavily modify the source code of the game.

指定代表圖：

第 2 圖



發明摘要

※申請案號：102108454

※申請日：102 年 03 月 11 日

※IPC 分類：

A63F 9/24

(2006.01)

【發明名稱】(中文/英文)

用以擷取與分享控制台遊戲資料的系統及方法

System and method for capturing and sharing console gaming data

【中文】

說明一種用以擷取與分享控制台遊戲資料的系統及方法。實施例直接於遊戲控制台擷取遊戲玩法資料而不需要外部硬體。如此，使用者可輕易地擷取豐富的控制台遊戲經驗並透過許多途徑將其分享。於一實施例中，此處所述之方法可利用使用者裝置之作業系統上的程式修補或驅動程式來實現，而不需嚴重地修改遊戲的原始程式碼。

【英文】

A system and method for capturing and sharing console gaming data is described. Embodiments capture gameplay data directly at the gaming console, without the need for external hardware. This allows users to easily capture rich console gaming experiences and share them across a variety of outlets. In one embodiment, the methods described herein can be implemented with a patch or driver on the operating system of the user device, rendering it unnecessary to heavily modify the source code of the game.

【代表圖】

【本案指定代表圖】：第(2)圖。

【本代表圖之符號簡單說明】：無

【本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式】：無

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動)

【發明名稱】(中文/英文)

用以擷取與分享控制台遊戲資料的系統及方法

System and method for capturing and sharing console gaming data

【技術領域】

本發明係大致關於控制台遊戲，更具體言之，係關於用以擷取與分享控制台遊戲資料之系統及方法。

【先前技術】

近幾年來，遊戲控制台已發展為老少咸宜且作為娛樂及社交之主要來源。藉由提供各式各樣及吸引人的互動經驗，視訊遊戲吸引許多的消費者。互動性已藉由許多技術發展而增加。舉例來說，遊戲控制台目前允許使用者不只與視訊遊戲互動，而且也與其他使用者互動。再者，使用者能夠同時使用傳統控制器及以移動為基礎的（motion-based）控制器或感應器。圖形及顯示技術的發展亦已考慮到豐富的控制台遊戲經驗，在某些情況下，以改良的、逼真的高解析度音訊及視訊而完成。對於使用者而言，這些發展導致高度地唯一及個別的虛擬經驗。

多年來，使用者已經歷增加的能力以跟其他人分享這些虛擬經驗。專屬於視訊遊戲的網站、論壇、及留言板允許使用者與其他有興趣的使用者討論其特別的遊戲經驗。

社會化媒體（social media）亦提供一管道以供使用者與朋友及熟人討論其經驗。網路連線的遊戲控制台允許使用者與其他網路使用者分享經驗的基本、一般的指示，例如「獎盃（trophy）」或等級識別。

然而，尋求炫耀其以更豐富的等級進行遊戲玩法的超凡技術之使用者僅有限制的選項。典型地，其他人必須親自觀看使用者玩視訊遊戲以分享該使用者的經驗。藉由利用指向其電視的外部攝影機來擷取其遊戲玩法並上傳所得之品質降低的媒體至網際網路，使用者尋求克服其卡關處。其他人已在其電腦及遊戲控制台之間安裝視訊擷取裝置。然而，這些後面的選項需要昂貴且複雜的外部硬體組件（以擷取遊戲玩法）及對其進行設定與操作之技術、知識與時間。

【發明內容】

此處揭露的系統及方法與允許使用者輕易地擷取豐富的控制台遊戲經驗並在許多的管道將其分享。這些及其他優點係藉由提供不需要外部硬體而直接自來源擷取與分享控制台遊戲資料之系統及方法而實現。於一實施例中，此處所說明的方法可利用使用者裝置的作業系統之程式修補或驅動程式而被實現，其不需要嚴重地修改該遊戲的原始程式碼。於另一實施例，該遊戲的原始程式碼之修改可確實被使用以實現此處所說明的方法。

根據一實施例，說明一種用於儲存遊戲玩法之方法。

該方法包含執行遊戲玩法、緩衝（buffering）遊戲玩法的第一部分、接收一請求以擷取在遊戲玩法之第一部分之後的遊戲玩法之第二部分、擷取遊戲玩法之第二部分、及儲存遊戲玩法之第一及第二部分。根據另一實施例，說明具有電腦可執行指令嵌入於其中以執行此方法的動作之電腦可讀取媒體。於此亦說明實現此方法之系統。

根據另一實施例，說明用以將鏈結嵌入經儲存的遊戲玩法之方法。該方法包含擷取經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料、根據遊戲玩法元資料來識別相關的鏈結、將至少一相關的鏈結嵌入經儲存的遊戲玩法、及儲存該嵌入的遊戲玩法。根據另一實施例，說明具有電腦可執行的指令嵌入於其中以執行此方法的動作之電腦可讀取媒體。於此亦說明實現此方法之系統。

根據另一實施例，說明用以將使用者 ID 嵌入經儲存的遊戲玩法之方法。該方法包含擷取經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料、自遊戲玩法元資料來識別使用者 ID、將至少一使用者 ID 嵌入經儲存的遊戲玩法、及儲存該嵌入的遊戲玩法。根據另一實施例，說明具有電腦可執行的指令嵌入於其中以執行此方法的動作之電腦可讀取媒體。於此亦說明實現此方法之系統。

【圖式簡單說明】

第 1 圖為顯示根據一實施例之用以儲存遊戲玩法的方法之流程圖。

第 2 圖為顯示根據一實施例之用以將鏈結嵌入經儲存的遊戲玩法之方法的流程圖。

第 3 圖為顯示根據一實施例之用以將使用者 ID 嵌入經儲存的遊戲玩法之方法的流程圖。

第 4 圖為顯示用以實現此處所說明的方法之系統的實施例之示意圖。

第 5 圖為一機器的圖示，該機器具有一組指令以使該機器執行此處所述之任何該一或多個方法。

【實施方式】

說明一種用於擷取與分享控制台遊戲資料之系統及方法。於以下說明中，為了解釋的目的，係提供各種特定細節以供對於例示實施例的完整了解。然而，對於所屬技術領域中具有通常知識者而言，可在不需要這些特定細節或利用等效佈置的情況下實現實施例。在某些情況下，已知的結構及裝置係以方塊圖顯示以避免不必要地模糊實施例。

現參照圖式，其中整份圖式中類似的元件符號表示相同或對應部分，第 1 圖為根據一實施例之用以儲存遊戲玩法的方法之流程圖。於處理方塊 110，遊戲玩法係被執行。遊戲玩法可因應使用者請求藉由遊戲控制台之作業系統而被執行，其可為關於一組與期望的遊戲玩法相關聯之資料的標準檔案操作之形式。該請求可自與遊戲相關聯之應用程式被傳送。遊戲玩法可包含例如視訊內容、音訊內

容及/或靜態視覺內容（包含壁紙（wall papers）、主題（themes）、「附加元件（add-on）」內容、或任何類型的與遊戲相關聯的內容。可預期的是這些內容為使用者產生或開發者產生、免費或付費、完整版或試用版、及/或出售用或出租用。

於處理方塊 120，遊戲玩法之第一部份係被緩衝（buffered），亦即暫時地儲存。舉例來說，遊戲玩法中的前 15 秒、先前完成的關卡、或先前的動作可被暫時地儲存，如此處進一步描述者。此處所使用的用語「部份（portion）」可對應至遊戲玩法之任何部分，其可被分割至任何有關的或任意的單一或多位元或位元組之群組的資料。舉例來說，遊戲玩法的「部份」可對應至等級（level）、章節（chapter）、場景（scene）、幕（act）、人物（character）、背景（background）、圖紋（texture）、進程（course）、動作（action）、歌曲（song）、主題（theme）、持續時間（duration）、尺寸（size）、檔案（file）、其部份、及其組合。再者，遊戲玩法之部份可包含視訊擷取之螢幕截圖或指定持續時間。

於處理方塊 130，擷取遊戲玩法之第二部份的請求係被接收。擷取遊戲玩法之第二部份的請求可為使用者的請求，其可為關於一組與將擷取的遊戲玩法相關聯之資料的標準檔案操作之形式。使用者可例如藉由選擇遊戲控制器上的一按鈕來請求擷取遊戲玩法之第二部份，如此處進一步說明者。

遊戲玩法之第二部份反映遊戲玩法之第一部份之後的遊戲玩法。換句話說，遊戲玩法之第一部份反映在收到使用者請求擷取遊戲玩法之第二部份之前發生的遊戲玩法。遊戲玩法之第二部份反映在收到使用者請求擷取遊戲玩法之第二部份之後發生的遊戲玩法。因此，遊戲玩法之第一部份為已被遊戲過的遊戲玩法之過去部份，而遊戲玩法之第二部份始於正在執行的遊戲玩法之目前部份。

於處理方塊 140，遊戲玩法之第二部份係被擷取。於一實施例中，遊戲玩法之第二部份係根據使用者的請求而被擷取。舉例來說，若使用者輕敲（tap）遊戲控制器上的擷取按鈕，則螢幕截圖或靜止圖片可被取得。若使用者壓住（hold down）遊戲控制器上的擷取按鈕，則該按鈕被壓住的時間長度中之視訊可被取得。換句話說，若按鈕被壓住 5 秒，則 5 秒的遊戲玩法可被擷取為遊戲玩法之第二部份；若按鈕被壓住 10 秒，則 10 秒的遊戲玩法可被擷取；依此類推。於另一範例中，若使用者壓住擷取按鈕，則螢幕截圖或靜止圖片可被取得，而若使用者連續輕敲擷取按鈕兩次（一次是開始擷取，再一次則是結束擷取），則視訊可被取得。

於處理方塊 150，遊戲玩法之第一及第二部份係被儲存。於遊戲玩法之第一及第二部份為視訊之實施例中，遊戲玩法之第一部份可被附加（attach）至遊戲玩法之第二部份，使得沒有中斷的單一視訊可被產生。於一實施例中，遊戲玩法之第一及第二部份可被本地地（locally）儲

存於遊戲控制台於暫時或永久儲存器中。替代地或額外地，遊戲玩法之第一及第二部份可透過網路而被遠端地傳送及儲存。舉例來說，遊戲玩法之第一及第二部份可透過無線或有線的網路被傳送至另一計算裝置、至另一遊戲控制台、或至遠端伺服器。此遠端伺服器可包含社會化媒體伺服器。

選項地，非自緩衝器或特定遊戲間隔（例如，特定持續時間、等級、章節、進程等）外部的遊戲玩法之部份擷取之部份的遊戲玩法可自緩衝器移除。此移除程序可使用作業系統上的標準檔案操作來完成。

於操作處理方塊 160，遊戲玩法之第一及第二部份係被顯示。遊戲玩法之第一及第二部份可被顯示於可存取經儲存的遊戲玩法之任何的一些顯示裝置。舉例來說，經儲存的遊戲玩法可被顯示於連接至遊戲控制台（遊戲玩法係自其中擷取）之電視機。於另一範例中，經儲存的遊戲玩法可被顯示於電腦（遊戲玩法係傳送至其中）。經儲存的遊戲玩法可被單獨或協同其他資訊顯示於例如社群媒體網站。

於一實施例中，遊戲玩法之第一及第二部份係藉由與異於緩衝或擷取該遊戲玩法之使用者的使用者相關聯之另一遊戲控制台而顯示。根據此實施例，根據第一使用者的觀點，遊戲玩法之第一及第二部份可顯示球自第一使用者丟出至第二使用者。遊戲玩法之第一及第二部份可接著被傳送至第二使用者的遊戲控制台。因此，第二使用者可接

著以第一使用者的觀點觀看該遊戲玩法。第二使用者亦可具有儲存的遊戲玩法之第三及第四部份，根據第二使用者的觀點，顯示由第一使用者所丟出及由第二使用者所接住的球。於此實施例中，第二使用者可同時以第一使用者的觀點及第二使用者的觀點檢視遊戲玩法。再者，遊戲玩法之第三及第四部份可被傳送至第一使用者之遊戲控制台，使得第一使用者可根據兩種觀點檢視遊戲玩法。實施例可應用至具有任何數量的觀點之任何數量的使用者，使得遊戲玩法可根據任何數量的不同看法而被檢視。

關於於此處說明的遊戲玩法之第一及第二部份的儲存、傳送、及/或顯示，可預期的是遊戲玩法之第一及第二部份可被儲存、傳送、及顯示為影像或視訊資料。然而，於另一實施例中，遊戲玩法之第一及第二部份可被儲存及傳送為影像或視訊資料之代表的遙測或元資料，且可在顯示之前藉由遊戲控制台或其他裝置而被再製為影像或視訊。

於一些實施例中，遊戲玩法之第一部份具有與執行的遊戲玩法之預定關係。舉例來說，遊戲玩法之第一部份可對應至目前執行的遊戲玩法之前之特定量的遊戲玩法，例如之前 10 秒的遊戲玩法。於另一實施例中，遊戲玩法之第一部份具有與遊戲玩法之第二部份之預定關係。舉例來說，遊戲玩法之第一部份可對應至接收擷取遊戲玩法之第二部份的請求之前的特定量的遊戲玩法，例如選擇擷取按鈕之前的 10 秒之遊戲玩法。於這些實施例之各者中，在

目前的遊戲玩法或請求的遊戲玩法之前緩衝的遊戲玩法的量可由使用者根據其特定喜好而被結構及調整。

於其他實施例中，緩衝是「智慧的（smart）」或「彈性的（elastic）」，使得其根據時間以外的變數來擷取遊戲玩法。於一此實施例中，遊戲玩法之第一部份具有與有關遊戲玩法的事件之預定關係。舉例來說，遊戲玩法之第一部份可被緩衝以包含統計上的異常，例如達成高分、於極短時間內取得大量的點數、控制器上多個按鈕被同時選擇、及其他罕見事件。此統計上異常可藉由比較遊戲玩法標準（metric）與一般標準對於特定遊戲或場景、或對於大致上所有遊戲而被決定。此一般標準可被本地地或遠端地儲存以供比較。舉例來說，遊戲控制台可對於特定遊戲追蹤本地高分（local high score），並在使用者接近並超越該高分的情況下緩衝遊戲玩法。於另一範例中，遠端伺服器可對於特定遊戲追蹤全域高分（global high score），且可將該資訊與遊戲控制台通訊，其在使用者接近並超越該高分的情況下緩衝遊戲玩法。

於另一範例中，遊戲玩法之第一部份可被緩衝以包含成就（achievement），例如獲得獎盃或達到其他里程碑。此獎盃或里程碑紀念任何成果或遊戲成就，例如獲得特定數量的點數、達到特定等級、或類似情況。舉例來說，遊戲玩法可被緩衝以包含頒發因達到等級 10 所獲得、因達到 100,000 點數等之獎盃。

同樣地，達到一事件的進展（除了實際獲得獎盃或統

計上異常以外) 可被緩衝以包含於遊戲玩法之第一部份中。舉例來說，在等級 1 到 10 中各者的螢幕截圖可被取得，藉由建立相簿以紀念收到因達成等級 10 所取得的獎盃。於另一範例中，使用者贏得競賽第一至第十五次（其中，贏 5 次時頒發獎盃）的情況下，視訊可被取得。

因此，根據第 1 圖所示的實施例，至少一部份被執行的遊戲玩法可一直被保留於運作中的緩衝中。換句話說，當接收到擷取部份的遊戲玩法之請求時，部份的先前遊戲玩法可已被擷取以包含先前的資料帶（footage）。舉例來說，若在使用者於賽跑遊戲中越過終點線之後擷取遊戲玩法的請求被接收，則緩衝的遊戲玩法可包含使用者越過終點線的資料帶。換句話說，使用者將可擷取在擷取遊戲玩法之請求被請求之前所發生的片刻。

第 2 圖為顯示根據一實施例之用以將資訊（例如鏈結）嵌入經儲存的遊戲玩法之方法的流程圖。於處理方塊 210，經儲存的遊戲玩法及其相關聯的遊戲玩法元資料係被擷取。經儲存的遊戲玩法可為儲存於任何媒體之遊戲玩法或其部份。於一實施例中，經儲存的遊戲玩法包含以上關於第 1 圖所說明的遊戲玩法之第一及第二部份。遊戲玩法元資料可包含例如遊戲名稱、遊戲出版商、遊戲開發商、遊戲批發商、遊戲平台、遊戲發行日、遊戲評等、遊戲角色、遊戲類型、遊戲擴充（game expansion）、遊戲玩法等級或場景、經儲存的遊戲玩法之長度、遊戲玩法儲存日期、遊戲玩法期間所使用的配件（accessory）、玩家

數量、擷取經儲存的遊戲玩法之使用者的使用者 ID、於經儲存的遊戲玩法所識別之其他使用者的使用者 ID、及類似資訊。

於處理方塊 220，相關鏈結係被根據遊戲玩法元資料而被識別。相關鏈結可為例如超鏈結。於一實施例中，相關鏈結係根據遊戲玩法元資料而被自動建立及產生。此實施例可在網站被以特定命名轉換的方式命名的情況下被實現。舉例來說，若遊戲的網站位址係根據 <http://us.playstation.com/games-and-media/games/TITLE-OF-GAME-PLATFORM.html> 而被指定，其中 TITLE-OF-GAME 係以遊戲的名稱取代且 PLATFORM 係以遊戲的平台取代，根據此實施例之方法可自遊戲玩法元資料取得遊戲的名稱及遊戲平台，並將資料置入該網站位址以產生一鏈結。舉例來說，對於 PS3 上的名稱為「樣品遊戲 (Sample Game)」之遊戲，以下鏈結可被自動地產生：
<http://us.playstation.com/games-and-media/games/sample-game-ps3.html>。

於另一實施例中，相關的鏈結係自遊戲控制台、遊戲本身、遊戲網路、或第三方伺服器所提供或可用之複數個鏈結被識別。於此實施例中，相關的鏈結可根據其與遊戲玩法元資料之共性 (commonality) 而被選擇。舉例來說，相關的鏈結可包含至遊戲名稱的店家或購買頁面、至經儲存的遊戲玩法中所識別的其他使用者之使用者介紹 (profile)、至有關遊戲名稱的資訊性網站、至專屬於該

遊戲名稱的社群網站、至該使用者的獎盃資訊、至可下載的經儲存的遊戲玩法中所使用的內容或遊戲擴充、至相同遊戲名稱及/或遊戲等級之其他視訊、至相同使用者所擷取的其他遊戲玩法、至相同類型的未上市遊戲的追蹤網頁（trailer）、至家族資料（clan data）、至競賽（contest）、至廣告、及類似物之鏈結。

於處理方塊 230，一或多個相關的鏈結係被嵌入經儲存的遊戲玩法中。於一實施例中，相關的鏈結係圖形地或文字地嵌入或覆蓋於螢幕截圖或視訊本身。於另一實施例中，相關的鏈結係嵌入為伴隨螢幕截圖或視訊之文字。

於處理方塊 240，嵌入鏈結的遊戲玩法係被儲存。於一實施例中，嵌入鏈結的遊戲玩法係被本地地儲存於遊戲控制台於暫時或永久儲存器中。替代地或額外地，嵌入鏈結的遊戲玩法可透過網路而被遠端地傳送及儲存。舉例來說，嵌入鏈結的遊戲玩法可透過無線或有線的網路被傳送至另一計算裝置、至另一遊戲控制台、或至遠端伺服器。此遠端伺服器可包含社會化媒體伺服器。

於選項的處理方塊 240，嵌入鏈結的遊戲玩法係被顯示。嵌入鏈結的遊戲玩法可被顯示於可存取及有能力顯示嵌入鏈結的遊戲玩法之任何的一些顯示裝置。舉例來說，嵌入鏈結的遊戲玩法可被顯示於連接至遊戲控制台（遊戲玩法係自其中擷取）之電視機。於另一範例中，嵌入鏈結的遊戲玩法可被顯示於電腦（遊戲玩法係傳送至其中）。嵌入鏈結的遊戲玩法可被單獨或協同其他資訊顯示於例如

社群媒體網站。

於一實施例中，藉由提供激勵方案，可鼓勵使用者「分享（sharing）」嵌入鏈結的遊戲玩法。舉例來說，相關的鏈結被點擊的次數可被追蹤。於另一範例中，於嵌入鏈結的遊戲玩法包含關於該遊戲之購買網站的鏈結之情況下，購買遊戲的次數可被追蹤。這些次數可被使用以對分享及散佈嵌入鏈結的遊戲玩法之使用者進行獎勵。於另一範例中，於嵌入鏈結的遊戲玩法包含關於該遊戲之購買網站的鏈結之情況下，該遊戲中的折扣可被提供予透過嵌入鏈結的遊戲玩法點擊的這些使用者以鼓勵該遊戲的購買及嵌入鏈結的遊戲玩法之散佈。

第 3 圖為顯示根據一實施例之用以將資訊（例如使用者 ID）嵌入經儲存的遊戲玩法之方法的流程圖。於處理方塊 310，經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料係被擷取。經儲存的遊戲玩法可為儲存於任何媒體之遊戲玩法或其部份。於一實施例中，經儲存的遊戲玩法包含以上關於第 1 圖所說明的遊戲玩法之第一及第二部份。於另一實施例中，經儲存的遊戲玩法為嵌入以上關於第 2 圖所說明的相關的鏈結之遊戲玩法。根據此實施例之遊戲玩法元資料包含擷取經儲存的遊戲玩法之使用者的至少一使用者 ID，且其他使用者之使用者 ID 存在於擷取的遊戲玩法中。存在於擷取的遊戲玩法中之其他使用者可為本地使用者（例如如第一使用者連接至相同的遊戲控制台之兩人遊戲中的第二使用者）或可為遠端使用者（例如連接至與第

一使用者參與部分或完全實現的線上遊戲的不同的遊戲控制台之網路使用者)。

於處理方塊 320，使用者 ID 係自遊戲玩法元資料被識別。於處理方塊 330，使用者 ID 係被嵌入至經儲存的遊戲玩法。於一實施例中，使用者 ID 係圖形地或文字地嵌入或覆蓋於螢幕截圖或視訊本身。於此實施例中，使用者 ID 可被嵌入至或覆蓋於其相關聯的圖形表示。舉例來說，若 User_1 係表示於經儲存的遊戲玩法中之紅車，而 User_2 係表示於經儲存的遊戲玩法中之藍車，則標籤「User_1」可覆蓋於或以其他方式與紅車相關聯，而標籤「User_2」可覆蓋於或以其他方式與藍車相關聯。於另一實施例中，使用者 ID 係嵌入為伴隨螢幕截圖或視訊之文字。於後者實施例中，伴隨文字可為欲被顯示的文字，例如說明或名稱，或可為不欲被顯示的文字，例如嵌入的遊戲玩法元資料。可預期的是，伴隨的文字為可搜尋的。

於處理方塊 340，經嵌入 ID 的遊戲玩法係被儲存。於一實施例中，經嵌入 ID 的遊戲玩法係被本地地儲存於遊戲控制台於暫時或永久儲存器中。替代地或額外地，經嵌入 ID 的遊戲玩法可透過網路而被遠端地傳送及儲存。舉例來說，經嵌入 ID 的遊戲玩法可透過無線或有線的網路被傳送至另一計算裝置、至另一遊戲控制台、或至遠端伺服器。此遠端伺服器可包含社會化媒體伺服器。

於處理方塊 350，經嵌入 ID 的遊戲玩法係被顯示。經嵌入 ID 的遊戲玩法可被顯示於可存取及有能力顯示經

嵌入 ID 的遊戲玩法之任何的一些顯示裝置。舉例來說，經嵌入 ID 的遊戲玩法可被顯示於連接至遊戲控制台（遊戲玩法係自其中擷取）之電視機。於另一範例中，經嵌入 ID 的遊戲玩法可被顯示於電腦（遊戲玩法係傳送至其中）。

經嵌入 ID 的遊戲玩法可被單獨或協同其他資訊顯示於例如社群媒體網站。當顯示於社群媒體網站時，可預期的是使用者標籤可與網站相容（compatible），使得標籤在整個社群媒體網站中傳送。因此，根據有關第 3 圖說明的實施例，手動地對遊戲玩法媒體與使用者 ID 加標籤的需要性已藉由將此程序自動化而消除。

第 4 圖顯示用以實現此處所說明的一或多個方法之動作的系統。伺服器 410 係經由網路 440 而連接至使用者裝置 450。伺服器 410 包含處理器 420 及記憶體 430，其係彼此通訊。伺服器 410 係典型地為電腦系統，且可為超文件傳輸協定（Hypertext Transfer Protocol；HTTP）伺服器，例如 Apache 伺服器。然而，可預期的是伺服器 410 可為主辦（host）可下載的內容或其部份之單一或多個模組或裝置。再者，伺服器 410 可為專屬的伺服器、分享的伺服器、或其組合。舉例來說，伺服器 410 可為與應用程式 460 之開發商、出版商、或批發商相關聯的伺服器、或第三方伺服器（例如在對等式（peer-to-peer；P2P）網路中的同級裝置（peer device））。此外，伺服器 410 可包含供應應用程式 460 之虛擬市場或線上購物服務。於此實

施例中，伺服器 410（單獨或與其他裝置的組合）可處理及執行各種商業交易，例如付款（除了此處說明的那些動作外）。

使用者裝置 450 包含應用程式 460、輸入裝置 465、作業系統 470、處理器 480、及記憶體 490，其係彼此通訊。於一實施例中，使用者裝置 450 為遊戲控制台。於該實施例中，應用程式 460 可為一遊戲，且輸入裝置 465 可為一控制器。伺服器 410 及使用者裝置 450 之特徵係在於其能夠連接至網路 440。網路 440 可為有線的或無線的，且可包含區域網路（local area network；LAN）、廣域網路（wide area network；WAN）、電話網路（例如公用交換電話網路（Public Switched Telephone Network；PSTN））、無線電網路、蜂巢式或行動電話網路（例如 GSM, GPRS, CDMA, EV-DO, EDGE, 3GSM, DECT, IS-136/TDA, iDEN 及類似網路）、企業網路、網際網路、或其組合。記憶體 430 及記憶體 490 可為任何類型的儲存媒體，其可為揮發性的或非揮發性的記憶體，包含例如唯讀記憶體（read-only memory；ROM）、隨機存取記憶體（random access memory；RAM）、磁碟儲存媒體、光學儲存媒體、快閃記憶體裝置、壓縮磁碟（zip drive）、及其組合。記憶體 430 及記憶體 490 可為永久性的或暫時性的儲存、或兩者；且可為內接式、外接式、或兩者。

使用時，應用程式 460 使用標準檔案操作而呼叫作業系統 470 以載入及存取儲存於記憶體 490 中之資料。應用

程式 460 可為提供使用者裝置 450 之使用者（經由輸入裝置 465）及作業系統 470 之間的介面之任何軟體及/或硬體。標準檔案操作包含例如「開啓（open）」（意即，指明哪個檔案將被存取）、「尋找（seek）」（意即，指明要到檔案中的哪個位置以讀取資料）、「讀取（read）」（意即，請求資料從該檔案讀取及複製至應用程式 460）、及「關閉（close）」（意即，請求現在關閉檔案）。

第 5 圖為電腦系統 500 的例示形式中之一機器的圖示表示，於其中，使該機器執行此處所述之任何該一或多個方法的一組指令可被執行。於替代實施例中，該機器操作為單獨裝置或可被連接（例如網路連接）至其他機器。於網路連接的部署中，該機器可在伺服器或伺服器-客戶端網路環境中之用戶端機器操作以作為主機機器、或在對等式（或分散式）網路環境中作為同級機器。該機器可為個人電腦（PC）、平板電腦（tablet）、機上盒（set-top box；STB）、個人數位助理（PDA）、行動電話、網路設備（web appliance）、網路路由器、交換器或橋接器、遊戲控制台、電視、CD 播放器、DVD 播放器、BD 播放器、電子書閱讀器（e-reader）、或任何機器能夠執行指明由該機器所進行的動作之一組指令（連續的或其他）。再者，雖然僅顯示單一機器，用語「機器（machine）」亦可包含任何組合的個別地或聯合地執行一組（或多組）指令之機器以執行任何一或多個此處所說明之方法。

根據一些實施例，電腦系統 500 包含處理器 550（例如，中央處理單元（central processing unit；CPU）、圖形處理單元（graphics processing unit；GPU）或兩者）、主記憶體 560（例如唯讀記憶體（ROM）、快閃記憶體、動態隨機存取記憶體（DRAM）（例如同步 DRAM（SDRAM）或 Rambus DRAM（RDRAM）等）及/或靜態記憶體 570（例如快閃記憶體、靜態隨機存取記憶體（SRAM）等），其經由匯流排 595 而彼此通訊。

根據一些實施例，電腦系統 500 可進一步包含視訊顯示單元 510（例如液晶顯示器（LCD）、發光二極體顯示器（LED）、電發光顯示器（electroluminescent display；ELD）、電漿顯示器（PDP）、有機發光二極體顯示器（OLED）、表面傳導電子發射顯示器（surface-conduction electron-emitted display；SED）、奈米晶體顯示器（nanocrystal display）、3D 顯示器、或陰極射線管（CRT））。根據一些實施例，電腦系統 500 亦可包含文數（alphanumeric）輸入裝置 515（例如鍵盤）、游標控制裝置 520（例如控制器或滑鼠）、碟機單元 530、訊號產生裝置 540（例如喇叭）及/或網路介面裝置 580。

碟機單元 530 包含電腦可讀取媒體 534，其上係儲存具體化此處所說明之任何一或多個方法或功能之一或多組的指令（例如軟體 536）。當其藉由電腦系統 500、主記憶體 560 及處理器 550 執行時，軟體 536 亦可完全地或部分地存在於主記憶體 560 及/或處理器 550 內。處理器 550

及主記憶體 560 亦可組成分別具有指令 554 及 564 之電腦可讀取媒體。軟體 536 可進一步經由網路介面裝置 580 透過網路 590 而被傳送或接收。

雖然電腦可讀取媒體 534 於例示實施例係顯示為單一媒體，用語「電腦可讀取媒體（computer-readable medium）」應可包含儲存該一或多組的指令之單一媒體或多個媒體（例如，集中式或分散式資料庫、及/或相關聯的快取及伺服器）。用語「電腦可讀取媒體（computer-readable medium）」應亦可包含能夠儲存、編碼、或運送一組指令以供該機器執行並使該機器執行所揭露的實施例之任何一或多個方法之任何媒體。用語「電腦可讀取媒體（computer-readable medium）」應因此包含（但不限於）固態記憶體、及光學與磁性媒體。

應了解的是，此處所說明的處理及技術並非原本地有關於任何特定裝置且可藉由任何組件之合適的組合而被實現。再者，各種類型的通用裝置可根據此處所說明之教示而被使用。可證明建構一特定裝置以執行此處所說明之方法是具有優勢的。所屬技術領域中具有通常知識者將瞭解到硬體、軟體、及韌體之許多不同的組合對於實現所揭露的實施例將為適合的。

實施例已關於特定範例而被說明，其各方面係為說明性而非限制性。再者，雖然實施例已於數個範例及實現中被說明，應了解的是，可對範例進行各種變化及等效配置同時保持在發明的實施例之範疇內。

考量此處所揭露的實施例之說明及實現，其他實施例對於所屬技術領域中具有通常知識者將為明顯易懂的。所說明的實施例之各種態樣及/或組件可被單獨地或以任何組合方式來使用。應了解的是，說明書及範例僅為例示用，而本揭露之真正範疇及精神係由以下申請專利範圍所表示。

【符號說明】

110-350：處理方塊

410：伺服器

420：處理器

430：記憶體

440：網路

450：使用者裝置

460：應用程式

465：輸入裝置

470：作業系統

480：處理器

490：記憶體

500：電腦系統

510：視訊顯示單元

515：文數輸入裝置

520：游標控制裝置

530：碟機單元

534：電腦可讀取媒體

536：軟體

540：訊號產生裝置

550：處理器

554：指令

560：主記憶體

564：指令

570：靜態記憶體

580：網路介面裝置

590：網路

595：匯流排

申請專利範圍

1.一種將使用者 ID 嵌入經儲存的遊戲玩法中之方法，該方法包含：

擷取經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料，該被擷取經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之被緩衝第一部份及遊戲玩法之被擷取第二部份，該被擷取第二部份為該被緩衝第一部份之未中斷連續；

自遊戲玩法元資料識別使用者 ID；

將使用者 ID 之其中至少一者嵌入該經儲存的遊戲玩法中；及

儲存經嵌入 ID 的遊戲玩法。

2.如申請專利範圍第 1 項之方法，其中該經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之螢幕截圖及視訊中之至少其中之一者。

3.如申請專利範圍第 1 項之方法，更包含傳送該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

4.如申請專利範圍第 3 項之方法，其中該經嵌入 ID 的遊戲玩法被傳送至社群媒體網站。

5.如申請專利範圍第 1 項之方法，更包含顯示該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

6.一種用以儲存遊戲玩法之系統，該系統包含：

一處理器，可操作以：

擷取經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料，該被擷取經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之被緩衝第一部份及

遊戲玩法之被擷取第二部份，該被擷取第二部份為該被緩衝第一部份之未中斷連續，

自遊戲玩法元資料識別使用者 ID，及

將使用者 ID 之其中至少一者嵌入該經儲存的遊戲玩法中；及

一記憶體，可操作以儲存該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

7.如申請專利範圍第 6 項之系統，其中該處理器及該記憶體係包含於遊戲控制台中。

8.如申請專利範圍第 6 項之系統，其中該處理器及該記憶體係包含於伺服器中。

9.如申請專利範圍第 6 項之系統，其中該經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之螢幕截圖及視訊中之至少其中之一者。

10.如申請專利範圍第 6 項之系統，其中該處理器係進一步可操作以傳送該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

11.如申請專利範圍第 6 項之系統，其中該處理器係進一步可操作以傳送該經嵌入 ID 的遊戲玩法至社群媒體網站。

12.如申請專利範圍第 6 項之系統，更包含一顯示器，其可操作以顯示該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

13.一種具有電腦可執行指令嵌入於其中之電腦可讀取媒體，該電腦可執行指令用以執行下列步驟：

擷取經儲存的遊戲玩法及遊戲玩法元資料，該被擷取經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之被緩衝第一部份及遊戲

玩法之被擷取第二部份，該被擷取第二部份為該被緩衝第一部份之未中斷連續；

自遊戲玩法元資料識別使用者使用者 ID；

將使用者 ID 之其中至少一者嵌入該經儲存的遊戲玩法中；及

儲存該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

14.如申請專利範圍第 13 項之電腦可讀取媒體，其中該經儲存的遊戲玩法包含遊戲玩法之螢幕截圖及視訊中之至少其中一者。

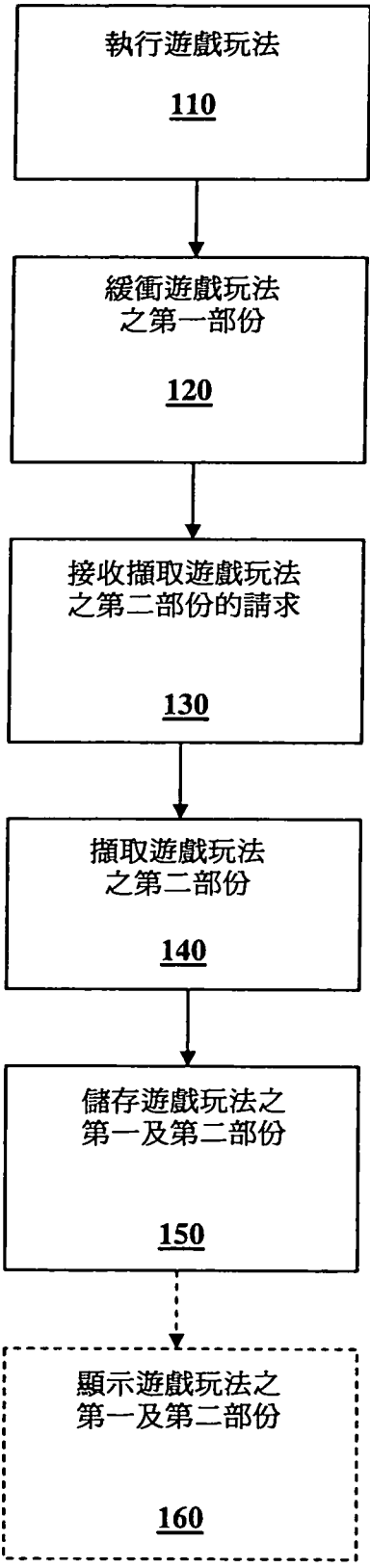
15.如申請專利範圍第 13 項之電腦可讀取媒體，更包含傳送該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

16.如申請專利範圍第 15 項之電腦可讀取媒體，其中該經嵌入 ID 的遊戲玩法係被傳送至社群媒體網站。

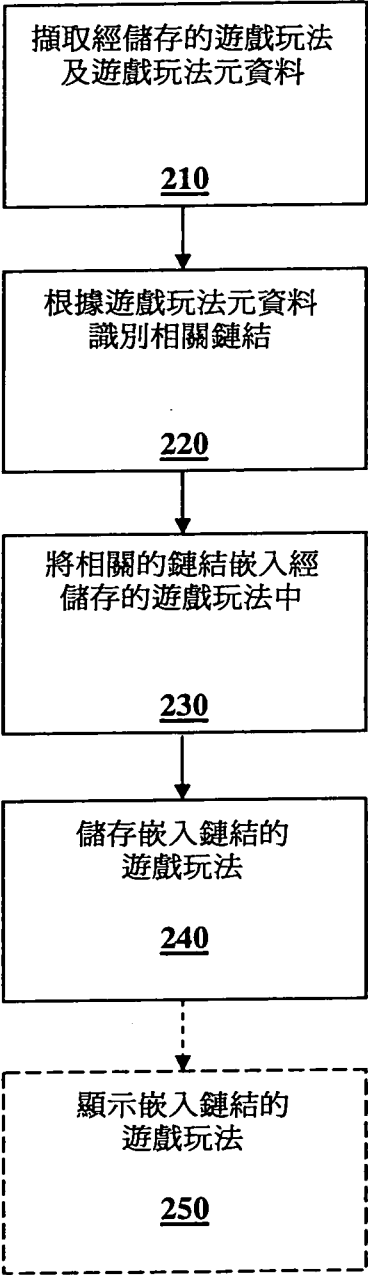
17.如申請專利範圍第 15 項之電腦可讀取媒體，更包含顯示該經嵌入 ID 的遊戲玩法。

圖 式

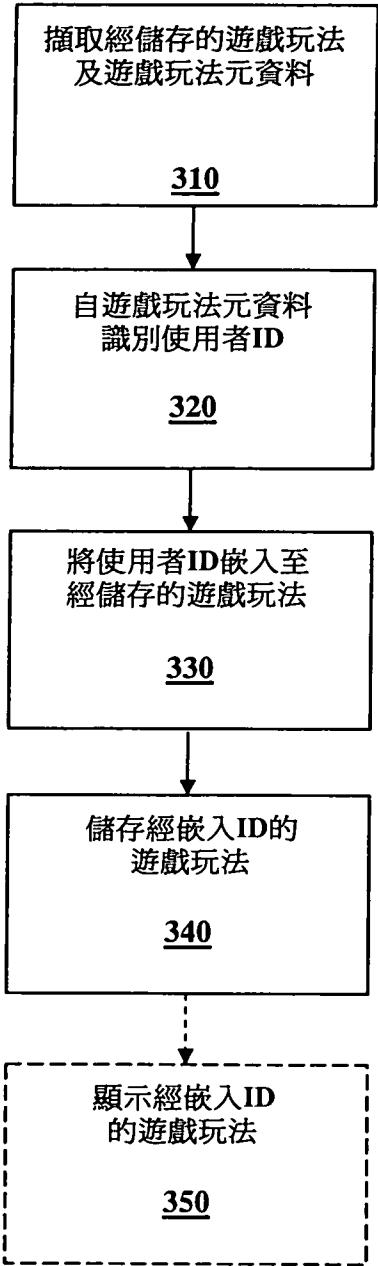
第 1 圖



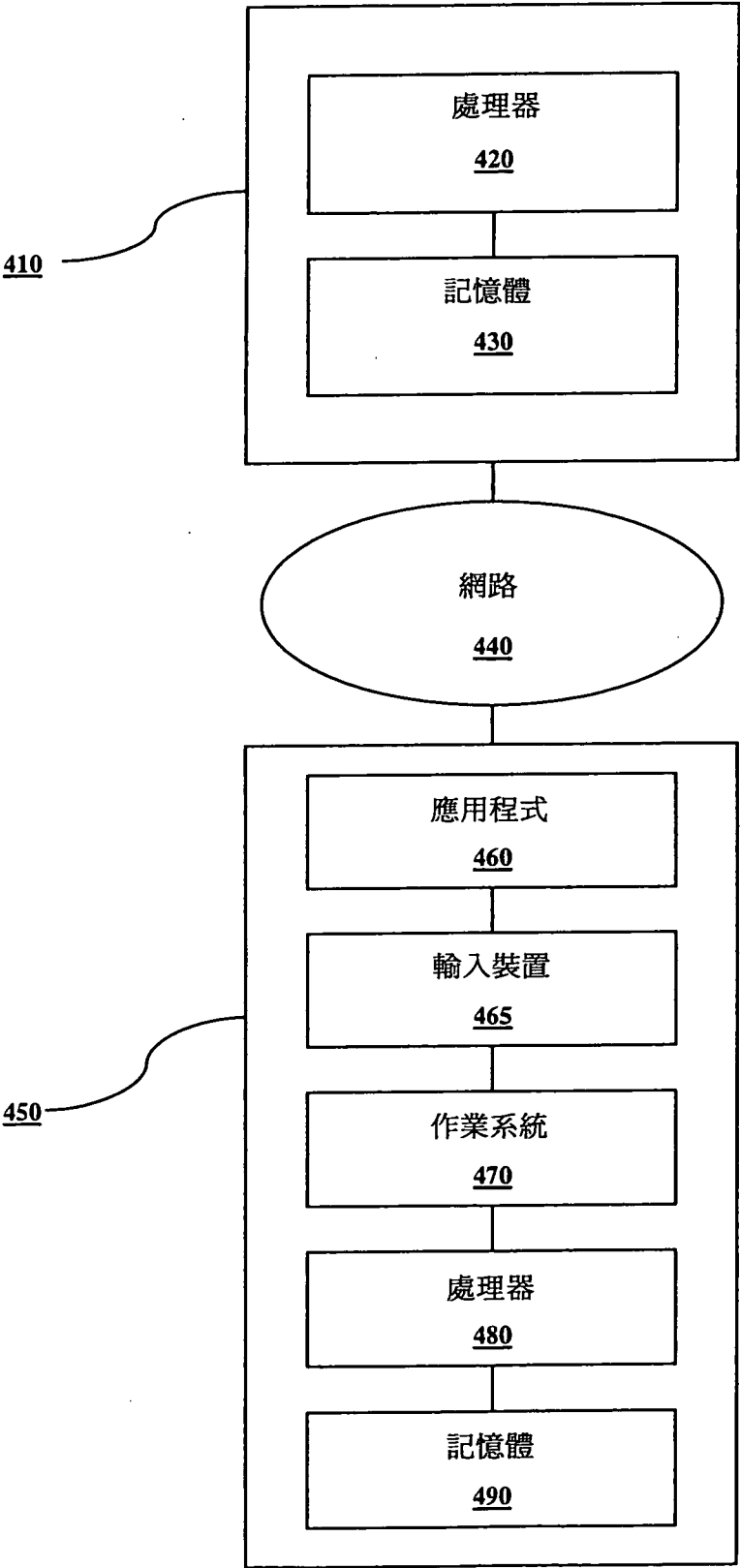
第 2 圖



第 3 圖



第 4 圖



第 5 圖

