



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 113260433 B

(45) 授权公告日 2024. 09. 27

(21) 申请号 201980069048.9

(22) 申请日 2019.09.13

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 113260433 A

(43) 申请公布日 2021.08.13

(30) 优先权数据
16/135,273 2018.09.19 US

(85) PCT国际申请进入国家阶段日
2021.04.19

(86) PCT国际申请的申请数据
PCT/US2019/051140 2019.09.13

(87) PCT国际申请的公布数据
W02020/060877 EN 2020.03.26

(73) 专利权人 索尼互动娱乐有限责任公司
地址 美国加利福尼亚州
专利权人 索尼互动娱乐股份有限公司

(72) 发明人 S.特罗姆贝塔 C.W.丹尼森二世
B.纽恩费尔特 楠本品彦
小山信一 布施敦司

(74) 专利代理机构 北京市柳沈律师事务所
11105
专利代理师 张晓明

(51) Int.Cl.
A63F 13/69 (2014.01)
A63F 13/30 (2014.01)
A63F 13/533 (2014.01)
H04L 67/131 (2022.01)
H04L 67/1396 (2022.01)
H04L 67/306 (2022.01)

(56) 对比文件
US 2016184712 A1, 2016.06.30
US 8996627 B1, 2015.03.31

审查员 王祎啸

权利要求书3页 说明书7页 附图4页

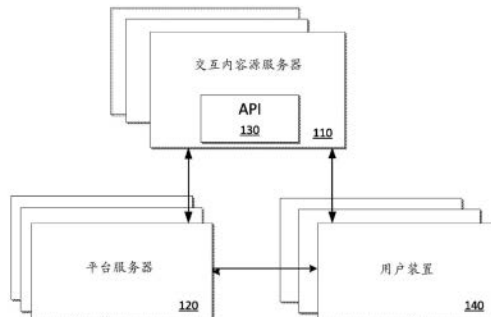
(54) 发明名称

用于启动直接游戏玩法的动态界面

(57) 摘要

一种用于启动交互内容的方法,其包括将一个或多个模板与交互内容作品的对应的一个或多个活动相关联,并且向平台服务器传送所述一个或多个模板。所述方法包括选择并显示从在用户装置上接收的所述一个或多个模板生成的一组模板。所述方法包括基于用户选择的模板在所述交互作品中启动所述活动。

100



1. 一种用于在交互内容内的直接活动启动的方法,所述方法包括:

在平台服务器的存储器中存储关于多个交互内容作品的的数据,每个交互内容作品包括虚拟环境并且与一个或多个模板相关联,每个模板链接到所述虚拟环境内的活动的指定起点;

在用户装置与所述平台服务器之间建立会话,其中在所述会话期间将一组模板提供给所述用户装置;

向所述用户装置提供界面显示,所述界面显示包括与所述一组模板对应的一组活动;

接收对所述界面显示中的所述一组活动中的一个活动的选择,从所述用户装置接收所述选择;

标识所述一组模板中的哪个模板和所述多个交互内容作品中的哪个交互内容作品与选定活动相关联;以及

在由与所述选定活动相关联的所标识的模板指定的所述指定起点处启动所标识的交互内容作品的所述虚拟环境,其中在所述指定起点处启动所述虚拟环境包括跳过所述所标识的交互内容作品的一部分。

2. 如权利要求1所述的方法,其中所述选定活动的所述指定起点始于将所述用户装置的用户与竞赛匹配。

3. 如权利要求1所述的方法,其中所述选定活动的所述指定起点是所述所标识的交互内容作品的所述虚拟环境内的特定位置处的路标。

4. 如权利要求1所述的方法,其中在所述选定活动的所述指定起点处启动所述虚拟环境还包括生成与所述选定活动对应的对象。

5. 如权利要求4所述的方法,其中所述选定活动是进度活动,并且其中所述对象是具有与任务相关联的唯一标识码的任务对象,并且其中所述任务对象根据所述所标识的模板来捕获并存储与所述任务有关的数据。

6. 如权利要求4所述的方法,其中所述选定活动是竞争性活动,并且其中所述对象是具有与比赛相关联的唯一标识码的比赛对象,并且其中所述比赛对象根据所述所标识的模板来捕获并存储与所述竞争性活动有关的比赛数据。

7. 如权利要求6所述的方法,其中在完成所述比赛之后,所述方法还包括基于随后对所述活动的选择而在所述指定起点处重新启动所述虚拟环境,其中允许所述用户装置从所述虚拟环境中的所述指定起点再次参与到所述竞争性活动中。

8. 如权利要求6所述的方法,其还包括基于由所述比赛对象捕获并存储的所述比赛数据来实时地显示所述竞争性活动的进度。

9. 如权利要求8所述的方法,其还包括基于所述比赛数据生成至少一个用户历史记录和对所述竞争性活动的结果的预测。

10. 如权利要求6所述的方法,其还包括跟踪关于选定的竞争性活动的信息,所跟踪的信息包括结束、成功或失败结果、地图、一个或多个名册限制、有效载荷、子比赛、计划时间和到期时间中的一个或多个。

11. 如权利要求6所述的方法,其中由所述比赛对象捕获并存储的所述比赛数据包括用户意图,所述用户意图包括视频、广播和屏幕截图中的一个或多个。

12. 如权利要求11所述的方法,其还包括基于在所述竞争性活动期间生成的所述用户

意图的元数据确定所述竞争性活动的开始和结束。

13. 如权利要求1所述的方法,其还包括基于所标识的意图来选择提供给所述用户装置的所述一组模板。

14. 如权利要求13所述的方法,其还包括基于所述所标识的意图进行关于用户可能与所述多个交互内容作品中的哪个交互内容作品交互的预测,其中所述一组模板基于所述预测来选择。

15. 如权利要求13所述的方法,其还包括基于所述用户装置的用户的用户数据、用户历史记录、用户统计信息和用户社交数据中的至少一个来标识所述所标识的意图。

16. 如权利要求1所述的方法,其中所述所标识的交互内容作品是视频游戏作品。

17. 如权利要求1所述的方法,其中跳过所述所标识的交互内容作品的一部分包括跳过所述虚拟环境内的一个或多个导航步骤。

18. 如权利要求1所述的方法,其中所述一组活动包括来自不同的交互内容作品的活动。

19. 如权利要求1所述的方法,其中所述界面显示在不需要启动所述交互内容作品中的任何交互内容作品的情况下显示所述一组活动。

20. 一种用于交互内容内的直接活动启动的系统,所述系统包括:

在存储器中的一个或多个数据库,所述一个或多个数据库存储关于多个交互内容作品的的数据,每个交互内容作品包括虚拟环境并且与一个或多个模板相关联,每个模板链接到相关联的交互内容作品的所述虚拟环境内的活动的指定起点,其中所述多个交互内容作品被提供;

网络接口,所述网络接口通过通信网络与用户装置通信,其中所述网络接口:

通过所述通信网络与所述用户装置建立会话,其中在所述会话期间将一组模板提供给所述用户装置,

向所述用户装置提供界面显示,所述界面显示包括与所述一组模板对应的一组活动,以及

接收来自所述用户装置的选择,对所述界面显示中的所述一组活动中的一个活动的所述选择;和

处理器,所述处理器执行存储在所述存储器中的指令,其中由所述处理器对所述指令的执行:

标识所述一组模板中的哪个模板和所述多个交互内容作品中的哪个交互内容作品与选定活动相关联,以及

在由与所述选定活动相关联的所标识的模板指定的所述指定起点处启动所标识的交互内容作品的所述虚拟环境,其中在所述指定起点处启动所述虚拟环境包括跳过所述交互内容作品的一部分。

21. 一种非暂时性计算机可读存储介质,其上体现有能够由处理器执行以执行用于交互内容内的直接活动启动的方法的程序,所述方法包括:

在平台服务器的存储器中存储关于多个交互内容作品的的数据,每个交互内容作品包括虚拟环境并且与一个或多个模板相关联,每个模板链接到所述虚拟环境内的活动的指定起点;

在用户装置与所述平台服务器之间建立会话,其中在所述会话期间将一组模板提供给所述用户装置;

向所述用户装置提供界面显示,所述界面显示包括与所述一组模板对应的一组活动;

接收对所述界面显示中的所述一组活动中的一个活动的选择,从所述用户装置接收所述选择;

标识所述一组模板中的哪个模板和所述多个交互内容作品中的哪个交互内容作品与选定活动相关联;以及

在由与所述选定活动相关联的所标识的模板指定的所述指定起点处启动所标识的交互内容作品的所述虚拟环境,其中在所述指定起点处启动所述虚拟环境包括跳过所述交互内容作品的一部分。

用于启动直接游戏玩法的动态界面

背景

[0001] 1.发明领域

[0002] 本技术涉及提供动态交互界面。更具体地,本技术可以包括启动直接游戏玩法和提供动态界面。

[0003] 2.相关技术说明

[0004] 基于平台的游戏玩法(例如Sony PlayStation®)的用户界面可以包括各种不同的用户界面,这些用户界面用于选择要播放的内容(例如游戏)、与其他用户进行交互或另外以不同的方式与选定的内容或其他内容进行交互。数字游戏可以包括不同的交互模式,诸如多人游戏、单人游戏、开放世界游戏、竞技游戏等。每个游戏作品(及其每个游戏玩法模式)都可以与不同的用户界面相关联。

[0005] 用户目前可用的开始游戏玩法的方式可以包括诸如以下步骤:登录平台,选择游戏作品,登录游戏,选择菜单上的一个或多个选项,加入共同玩家以进行多玩家会话,选择关级等。每个步骤都可以与不同的用户界面相关联。

[0006] 数字游戏中使用的用户界面还可以显示关于用户、同伴以及用户和/或同伴进行的游戏玩法的信息。用于显示用户游戏玩法数据的目前可用的用户界面可以包括显示由每个游戏提供的字符串文本和/或特定成就(例如,奖杯)。

[0007] 由于其在数字内容交互的众多方面中的使用,用户界面可能会对用户体验具有重大影响。当游戏玩法信息和统计信息未显示或显示不良时,此类界面可能会例如降低用户体验。此外,此类界面会增加用户启动和播放游戏的选定部分所必须花费的操作或步骤的时间和数量,从而可能使尝试启动游戏的用户感到沮丧或不便。

[0008] 因此,在本领域中需要用于启动直接游戏玩法和提供动态界面的系统和方法。

发明内容

[0009] 本发明的实施方案包括用于直接启动交互内容的系统和方法。一个或多个模板可以存储在存储器中。每个模板可以定义交互内容作品内的不同的活动。此类模板也可以链接到交互内容作品内对应的所定义活动的起点。可以将一组所存储的模板提供给用户装置,并且可以在与用户装置建立的会话期间接收模板的选择。这样的选择可以导致标识由选定的模板定义的活动并在与所标识的活动相关联的交互内容作品内在与选定的模板链接到的起点处启动所标识的活动。

[0010] 各种实施方案可以包括用于直接启动交互内容的方法。此类方法可以包括与用户装置建立会话,其中在会话中将一组所存储的模板提供给用户装置。每个模板可以定义交互内容作品内的不同的活动。每个模板可以链接到交互内容作品内对应的所定义活动的起点。此类方法可以包括接收来自用户装置的指定所提供的一组模板中的一个模板的选择。此类方法可以包括标识由选定的模板定义的活动,其中所标识的活动可以与所标识的交互内容作品相关联。此类方法可以包括在由选定的模板链接到的起点处在交互内容作品内启动所标识的活动。

[0011] 附加实施方案可以包括用于直接启动交互内容的系统。此类系统可以包括通过通信网络与用户装置建立会话的网络接口和执行存储在存储器中的指令的处理器。可以在会话中将一组模板提供给用户装置。每个模板可以定义交互内容作品内的不同的活动并且可以链接到交互内容作品内对应的所定义活动的起点。由处理器对指令的执行可以标识由选定的模板定义的活动,并且所标识的活动可以与所标识的交互内容作品相关联。由处理器对指令的执行可以在由选定的模板链接到的起点处在交互内容作品内启动所标识的活动。

[0012] 另外的实施方案包括其上体现有程序的非暂时性计算机可读存储介质,所述程序可由处理器执行以执行如上所述的用于直接启动交互内容的方法。

附图说明

[0013] 图1A示出了其中可以实现用于启动交互内容和提供动态界面的系统的网络环境。

[0014] 图1B示出了其中可以在云服务器上实现用于启动交互内容和提供动态界面的系统的网络环境。

[0015] 图2是示出用于启动交互内容的示例性方法的流程图。

[0016] 图3是示出用于跟踪和存储与活动有关的数据以供在动态界面中使用的示例性方法的流程图。

[0017] 图4是可以在启动交互内容和提供动态界面中使用的示例性电子娱乐系统。

具体实施方式

[0018] 下文阐述的详细描述意欲作为对主题技术的不同配置的描述,且并非意欲表示可实践该技术的唯一配置。附图并入本文且构成详细描述的一部分。详细描述包括用于提供对该技术的更全面理解的目的的特定细节。然而,将清楚且明白该技术不限于本文阐述的特定细节且可在没有这些细节的情况下实践。在一些情况中,以框图形式示出结构和部件以便避免模糊本技术的概念。

[0019] 本发明的实施方案包括用于启动直接游戏玩法和提供动态界面的系统和方法。交互内容作品的模板可以与作品的活动相关联。模板可以被传送到用户装置并显示在用户装置上。用户可以选择模板,所述模板然后可以在作品内启动与模板相关联的活动并生成对象以捕获和存储与所述活动有关的数据。来自对象的数据可以实时显示,以示出参与活动的用户的当前进度。在活动完成之后,活动可以显示为可重放活动,并且在活动期间收集的数据可以用于动态地更新用户简档、显示活动历史记录或预测用户可能与之交互的未来模板和/或活动。

[0020] 图1A至图1B示出了其中可以实现用于直接启动交互内容的系统的网络环境100以及其中可以在云服务器160上实现用于直接启动交互内容的系统的网络150。网络环境100可以包括提供交互内容(例如,视频游戏、交互视频等)的一个或多个交互内容源服务器110、平台服务器120和用户装置140。

[0021] 交互内容源服务器110可以保存并提供可用于通过通信网络向用户装置140播放的交互内容作品。如图1B所示,此类服务器110可以在网络环境150内的云服务器160上实现。每个交互内容作品可以包括与所述内容作品内可用的一个或多个活动相对应的一个或多个模板。这样的模板可以提供关于对应活动的结构化数据集,并且可以用作实时地跟踪

和显示关于对应活动的信息的基础。

[0022] 在一个示例中,交互内容作品是一种视频游戏作品,并且一个或多个模板可以与所述游戏作品内可用的竞争性游戏玩法的不同模式相对应。在另一个示例中,一个或多个模板可以与交互故事情节的不同章节相对应。每个模板可以与交互内容作品的一部分相关联,其中对应活动在交互内容作品内开始。例如,模板可以在游戏的一部分内(例如,在游戏故事情节中的特定时间点的特定游戏环境位置处)包括路标,在所述路标处活动开始。在另一个示例中,模板可以虚拟地将用户角色传送到游戏环境内最接近相关联活动起点的位置。模板还可以与比赛安排相关联,以便向用户分配竞赛(例如,通过技能、经验水平或其他同伴的可用性)。每个模板都可以被更新、编辑或删除,或者可以创建新模板。一个或多个模板可以存储在交互内容源服务器110或在平台服务器120处,并从中检索。

[0023] 平台服务器120可以负责与不同的交互内容源服务器110进行通信,以便将一个或多个模板提供给用户装置140。这样的服务器120可以在云服务器160上实现。交互内容源服务器110可以与多个平台服务器120通信。平台服务器120可以执行例如用于从一个或多个模板中选择一组模板以显示在用户装置140上的指令。这样的选择可以基于所标识的用户意图,其可以随着用户与更多交互内容作品交互而改变。这样,每次用户访问用户装置140时,选定的一组模板可以是不同的,并且类似地,可以为不同的用户选择不同组模板。平台服务器120还可以执行例如用于跟踪和显示用户简档的最新信息或进度或交互内容作品内的用户进度(例如,活动进度、竞赛、游戏玩法、故事情节等)的指令。平台服务器120还可以生成要显示在特定用户装置140上的用户界面,通过所述用户界面,用户可以查看和选择模板、交互内容、用户数据、历史记录等。

[0024] 交互内容作品及其对应的一个或多个模板可以通过应用编程接口(API) 130提供,所述应用编程接口允许各种类型的交互内容源服务器110与不同的平台服务器120和不同的用户装置140通信。API 130可以特定于提供交互内容作品的交互内容源服务器110、提供相关联的模板的平台服务器120和接收它们的用户装置140的特定计算机编程语言、操作系统、协议等。在包括多个不同类型的交互内容源服务器110(或平台服务器120或用户装置140)的网络环境100中,同样可能有对应数量的API 130。

[0025] 用户装置140可以包括多个不同类型的计算装置。例如,用户装置150可以包括任何数量的不同游戏机、移动装置、膝上型计算机和台式计算机。此类客户端装置140还可以被配置为从其他存储介质访问数据,所述其他存储介质诸如但不限于如可以适于下载服务的情况的存储卡或磁盘驱动器。此类装置140可以包括标准硬件计算部件,诸如但不限于网络和媒体接口、非暂时性计算机可读存储装置(存储器)以及用于执行可以存储在存储器中的指令的处理器。这些用户装置140还可以使用各种不同的操作系统(例如,iOS、安卓)、应用或计算语言(例如,C++、JavaScript)来运行。本文中关于图4详细描述了示例性用户装置140。

[0026] 图2是示出用于直接启动交互内容的示例性方法200的流程图。图2的方法200可以体现为非暂时性计算机可读存储介质中的可执行指令,所述非暂时性计算机可读存储介质包括但不限于CD、DVD或诸如硬盘驱动器的非易失性存储器。存储介质的指令可以由一个处理器(或多个处理器)执行,以致使托管或以其他方式访问存储介质的计算装置的各种硬件部件来实现该方法。指令的执行可以在云服务器160上实现(例如,图2中标识的步骤在云中

执行)。图2中所示的步骤(及其顺序)是示例性的并且可以包括各种替代物、等效物或其衍生物,这包括但不限于其执行顺序。

[0027] 在步骤210中,将一个或多个模板存储在平台服务器120和/或与交互内容作品的对应的一个或多个活动相关联的交互内容源服务器110中的存储器中。每个活动可以是进度类型,其中用户或一组用户完成单个或多个离散动作(例如,游戏内的一个或多个游戏任务);开放式类型,其中玩家或一组玩家没有给定的任务要完成(例如,开放世界游戏,在其中用户构建对象或探索游戏世界);或竞争类型,其中至少两个玩家合作或竞争地参与活动,并且结果被捕获(例如,一对一比赛或团队对守关怪物比赛)。每个模板可以直接链接到内容作品的一部分,在所述部分中,用户可以开始作品内的活动或开始将用户与竞赛匹配的比赛安排过程。这样的链接可以例如允许用户跳过开始与作品的特定部分进行交互或进入竞争活动常规上所需的导航步骤,使得用户仅选择所需的模板并立即开始与作品进行交互或立即进入比赛安排。对于竞争类型模板或用于多玩家交互的模板,模板可以包括诸如可以参与交互内容的玩家数量、每一方/团队的玩家数量、可获得的奖品和时间限制等信息。

[0028] 在步骤220中,当建立会话时,可以将一个或多个模板从平台服务器120传送到用户装置140,在步骤230中,提供从一个或多个模板中选择的一组模板以显示在用户装置140的显示器上。所述一组模板可以显示在用户界面上。每个模板的状态可以是可用或不可用。所述状态可以由交互内容服务器110或平台服务器120在用户装置140上实时更新。每个模板可以显示关于对应活动的信息(例如,活动类型、时间限制、玩家数量或有效载荷)。所述一组模板提供在单个界面(例如,用户界面)中显示跨各种交互内容作品的可用活动,而无需用户选择并启动每个交互内容作品以查看每个作品的活动。换句话说,用户可以直接查看和选择活动,而不常规地首先启动或访问作品。

[0029] 如前所述,选定的一组模板可以基于用户意图,其可以被存储并保存在存储器中。用户意图可以包括用户历史记录(例如,用户已经参与的过去的活动)以及第三方数据(例如,社交媒体数据)。可以分析用户意图以预测用户会更可能与哪些模板进行交互。这样,选定的一组模板可以基于预测,并且可以随着用户意图的改变而被修改。基于预测选择的一组模板可以显示在用户装置140上。在另一个示例中,选定的一组模板可以是随机生成的。

[0030] 在步骤240中,用户可以选择模板中的一个,并且在步骤250中,可以在用户装置140上启动与选定的模板相关联的活动。这种启动允许用户在链接到选定的模板的活动开始时开始与交互内容作品进行交互,或者允许用户进入比赛安排以进行竞赛。可以跟踪和存储与用户、交互和交互进度有关的数据。

[0031] 图3是示出用于在启动活动之后跟踪用户数据和进度以供在提供动态界面中使用的示例性方法300的流程图。图3的方法300可以体现为非暂时性计算机可读存储介质中的可执行指令,所述非暂时性计算机可读存储介质包括但不限于CD、DVD或诸如硬盘驱动器的非易失性存储器。存储介质的指令可以由一个处理器(或多个处理器)执行,以致使托管或以其他方式访问存储介质的计算装置的各种硬件部件来实现该方法。指令的执行可以在云服务器160上实现(例如,图3中标识的步骤在云中执行)。图3中所标识的步骤(及其顺序)是示例性的并且可以包括各种替代物、等效物或其衍生物,这包括但不限于其执行顺序。

[0032] 在步骤310处,启动交互内容作品的活动。所述活动可以与如在图2的方法200中所

描述的由用户选择的模板相关联。所述活动可以具有单玩家或多玩家交互和参与。

[0033] 在步骤320处,基于与选定的模板相对应的活动的类型来生成存储在存储器中的对象。所述对象可以具有唯一标识。在步骤330处,对象可以根据对象所基于的模板来捕获数据。这样的捕获数据可以与活动有关并且与唯一标识相关联。在步骤340处,对象可以将捕获数据存储在存储器或数据库中。数据可以与活动的进度有关,所述活动的进度可以在用户装置140上实时显示并由交互内容服务器110更新。所述对象还可以存储在用户参与活动期间生成的用户生成的内容。用户生成的内容可以是例如视频、广播、评论、屏幕截图等。对象可以动态地更新存储在存储器中和/或显示在用户装置140上的用户简档,并且可以显示在用户界面上。例如,活动期间的用户统计信息可以用于更新在用户简档上显示的用户技能。

[0034] 当任务针对进度类型和开放式类型活动时,可以生成任务对象。例如,在视频游戏中,任务可以是完成故事情节游戏的章节或游戏任务。可以暂停任务,并且可以结合显示在用户装置140上且可供用户选择的一组模板来显示未完成的任务。在选择未完成的任务之后,用户可能从暂停的部分恢复他们的交互。另一个用户也可以在不与任务进行交互的情况下查看进行中的任务。完成的任务可以显示为可重放任务。任务历史记录(例如,任务统计信息、用户统计信息、所授予的奖励或其他成就、玩家数量等)可以存储在存储器中和/或显示在用户装置140上。

[0035] 当比赛针对竞争类型活动时,可以生成比赛对象。比赛可以包括开始、结束和结果。开始和结束可以由交互内容服务器110提供,或者可以从用户生成的内容的元数据确定。例如,用户生成的内容可以是可以在比赛开始时开始记录并可以在比赛结束时停止记录的视频。然后,可以由用户生成的内容的开始和结束来定义比赛开始和比赛结束。比赛结果可以是成功或失败和/或可以包括最终得分、排名和团队/玩家信息中的至少一个。进行中的比赛可以显示在用户装置140或另一个用户装置上,并且比赛进度可以由交互内容服务器110实时地更新。另一个用户也可以在不与比赛进行交互的情况下查看进行中的比赛。对比赛结果的预测可以基于当前和/或过去的比赛数据以及当前和/或过去的用户数据来生成。完成的比赛可以结合用户装置140上所显示的一组模板来显示为可重放比赛。

[0036] 比赛历史记录(例如,最终结果、团队玩家、玩家统计信息、比赛统计信息等)可以被存储和/或显示在用户装置140上或存储在存储器中。此外,在比赛期间捕获的用户生成的内容可以与比赛一起存储和/或显示或存储在存储器中。每个用户可以查看来自同一比赛中其他用户的用户生成的内容,其例如可以用同一比赛的不同视角或不同评论来提供视频。比赛数据可以用于将用户匹配到比赛。例如,可以将某一技能水平以上的用户匹配在一起以进行特定比赛。比赛可以包括子比赛。子比赛可以被格式化,使得基于子比赛的结果确定获胜者。例如,比赛的获胜者可能需要赢得三场子比赛中的两场。比赛可以包括低于初始子比赛的任何级别的子比赛。例如,比赛可以包括子比赛的子子比赛。可以在平台系统120处针对多个游戏跟踪比赛和对应的子比赛,并将其显示在用户界面上。

[0037] 任务/比赛对象在任务/比赛期间收集的数据可以用于更新或生成用户意图,或单独地用于预测未来模板、进行中的任务/比赛或用户可能会与之交互的可重放任务/比赛,这些然后可以显示在用户装置140上。

[0038] 如所描述的,在用户装置140的动态界面上显示的一组模板可以是以下项的组合

体:模板(例如,可用于交互但用户尚未开始的活动)、进行中的任务或比赛(例如,用户已经开始交互但已经暂停或离开的活动)、或者用户可以从中进行选择以在交互内容作品内直接启动选定的模板、任务或比赛的可重放的完成的任务或比赛。这样,用户可以在单个界面(例如,用户界面)上访问跨多个交互内容作品的处于不同完成阶段的各种类型的活动。例如,用户界面可以显示来自第一作品的用于各种比赛活动模式的多个模板,并且还可以显示来自第二作品的进行中的任务,或其任何组合。此外,可以在用户装置140上的用户界面上显示任务历史记录和/或比赛历史记录,从而在用户界面上提供信息的交互且丰富的显示。用户简档也可以显示在用户界面上,并随着用户前进通过不同的任务和/或比赛而实时更新。

[0039] 图4是可以在启动交互内容和提供动态界面中使用的示例性用户电子娱乐系统。图4的娱乐系统400包括主存储器405、中央处理单元(CPU)410、向量单元415、图形处理单元420,输入/输出(I/O)处理器425、I/O处理器存储器430、外围接口435、存储卡440、通用串行总线(USB)接口445以及通信网络接口450。娱乐系统400还包括操作系统只读存储器(OS ROM)455、声音处理单元460、光盘控制单元470以及硬盘驱动器465,它们经由总线475连接到I/O处理器425。

[0040] 娱乐系统400可以是电子游戏机。替代地,娱乐系统400可以被实现为通用计算机、机顶盒、手持式游戏装置、平板计算装置、虚拟现实装置、增强现实装置、或移动计算装置或电话。娱乐系统可以包含更多或更少的操作部件,这取决于特定形状因数、用途或设计。

[0041] 图4的CPU 410、向量单元415、图形处理单元420和I/O处理器425经由系统总线485进行通信。此外,图4的CPU 410经由专用总线480与主存储器405进行通信,而向量单元415和图形处理单元420可以通过专用总线490进行通信。图4的CPU 410执行存储在OS ROM 455和主存储器405中的程序。图4的主存储器405可以包含预存储的程序和通过I/O处理器425使用光盘控制单元470从CD-ROM、DVD-ROM或其他光盘(未示出)传递的程序。图4的I/O处理器425还可以允许引入通过无线或其他通信网络(例如,4G、LTE、1G等等)传递的内容。图4的I/O处理器425主要控制娱乐系统400的各种装置之间的数据交换,所述各种装置包括CPU 410、向量单元415、图形处理单元420和外围接口435。

[0042] 图4的图形处理单元420执行从CPU 410和向量单元415接收到的图形指令以产生用于在显示装置(未示出)上显示的图像。例如,图4的向量单元415可以将对象从三维坐标变换到二维坐标,并将二维坐标发送到图形处理单元420。此外,声音处理单元460执行指令以产生声音信号,所述声音信号被输出到音频装置,诸如扬声器(未示出)。其他装置可以经由USB接口445和通信网络接口450(诸如无线收发器)连接到娱乐系统400,所述接口也可以嵌入到系统400中或作为某一其他部件(诸如处理器)的一部分。

[0043] 图4的娱乐系统400的用户经由外围接口435向CPU 410提供指令,其允许使用本领域中已知的各种不同的可用外围装置(例如,控制器)。例如,用户可以指示CPU 410将某些游戏信息存储在存储卡440或其他非暂时性计算机可读存储介质上,或指令游戏中的角色执行某个指定的动作。

[0044] 本发明可以在可由各种终端用户装置运行的应用实现。例如,终端用户装置可以是个人计算机、家庭娱乐系统(例如,Sony PlayStation2®或Sony PlayStation3®或

Sony PlayStation4®)、便携式游戏设备(例如, Sony PSP®或Sony Vita®)或不同的劣等制造商的家庭娱乐系统。本文所述的本方法完全预期可在各种装置上运行。本发明还可以利用交叉名称中立性而实现,其中本系统的实施方案可以跨来自各种发行商的各种名称而使用。

[0045] 本发明可以在能够使用各种装置运行的应用中实现。非暂时性计算机可读存储介质是指参与将指令提供给中央处理单元(CPU)以进行执行的任何一种或多种介质。这种介质可以采取许多形式,包括但不限于非易失性和易失性介质,分别诸如光盘或磁盘和动态存储器。非暂时性计算机可读介质的常见形式包括例如软盘、柔性盘、硬盘、磁带、任何其他磁性介质、CD-ROM光盘、数字视频光盘(DVD)、任何其他光学介质、RAM、PROM、EPROM、FLASH EPROM以及任何其他存储器芯片或盒式磁盘。

[0046] 各种形式的传输介质可以涉及将一个或多个指令的一个或多个序列运送至CPU以进行执行。总线将数据运送至系统RAM, CPU从所述系统RAM中检索并执行指令。由系统RAM接收到的指令可以任选地在由CPU执行之前或之后被存储在固定盘上。同样地,也可以实现各种形式的存储,以及必要的网络接口和网络拓扑以实现相同的目的。

[0047] 上面已经出于说明和描述的目的提供了对本技术的详细描述。并不旨在穷举或将技术限制为所公开的精确形式。鉴于以上教义,许多修改和变化是可能的。选择所述实施方案以便最好地解释该技术的原理、其实际应用,并且使得本领域技术人员在各种实施方案中使用该技术并且进行各种修改来适合于特定的预期用途。旨在由权利要求来限定本技术的范围。

100

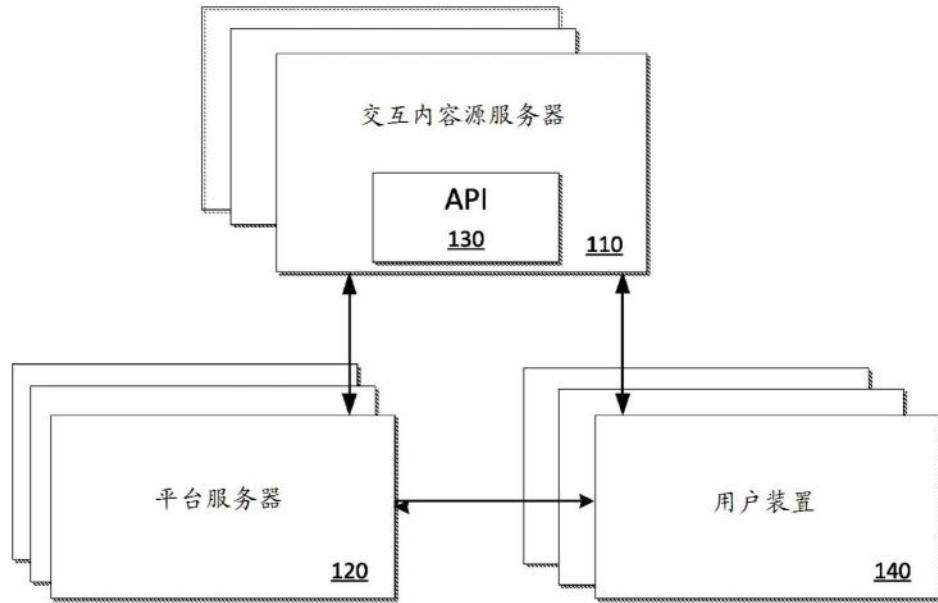


图1A

150

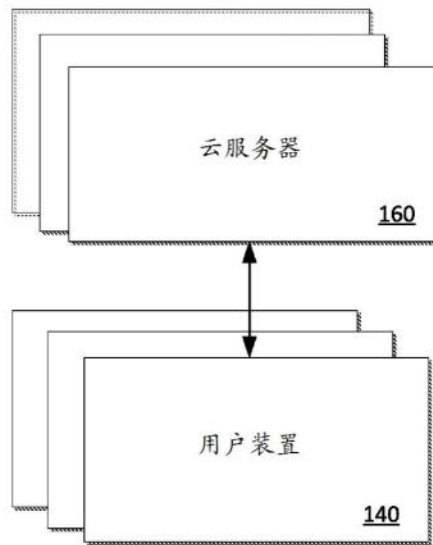


图1B

200

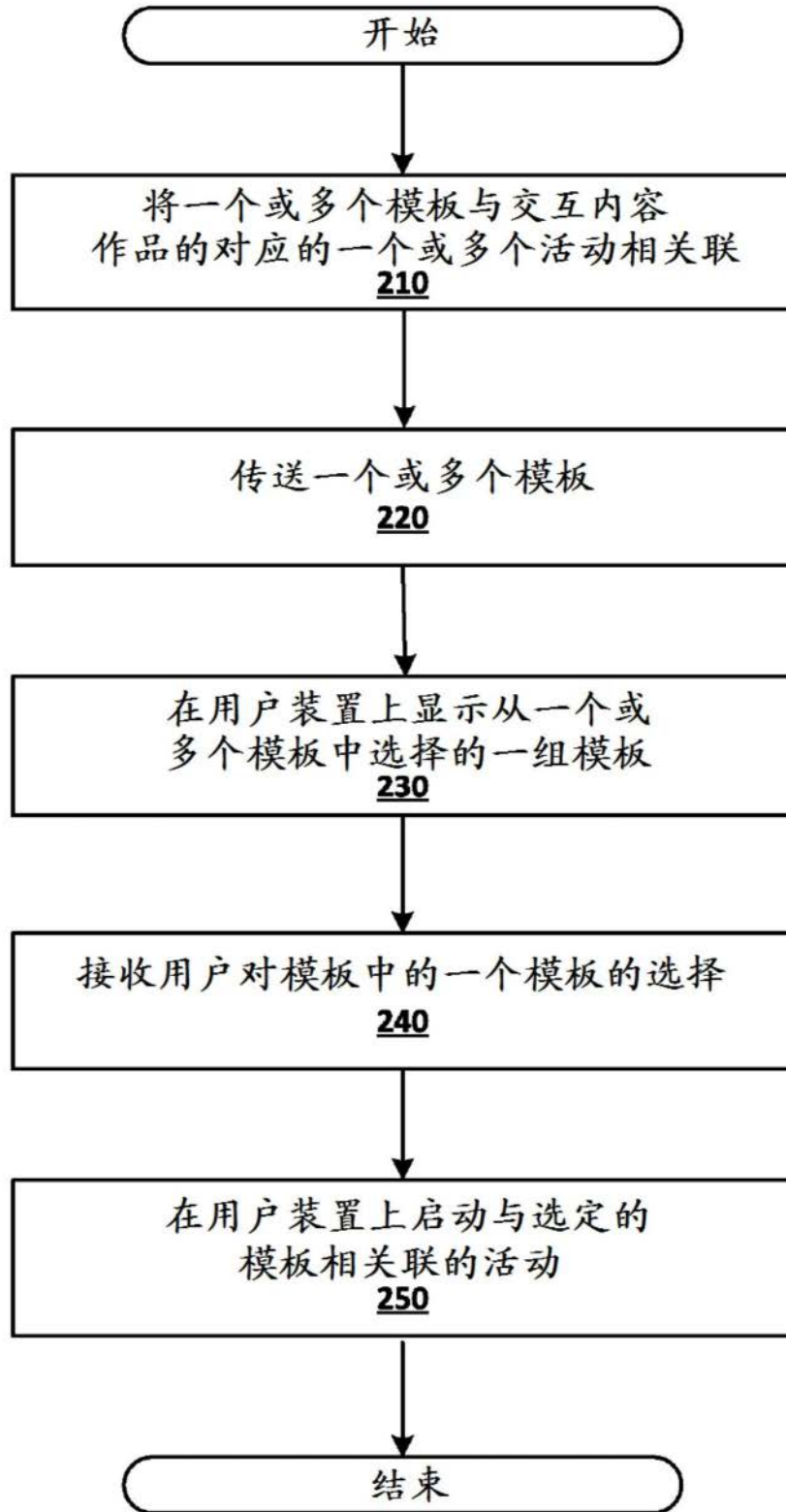


图2

300

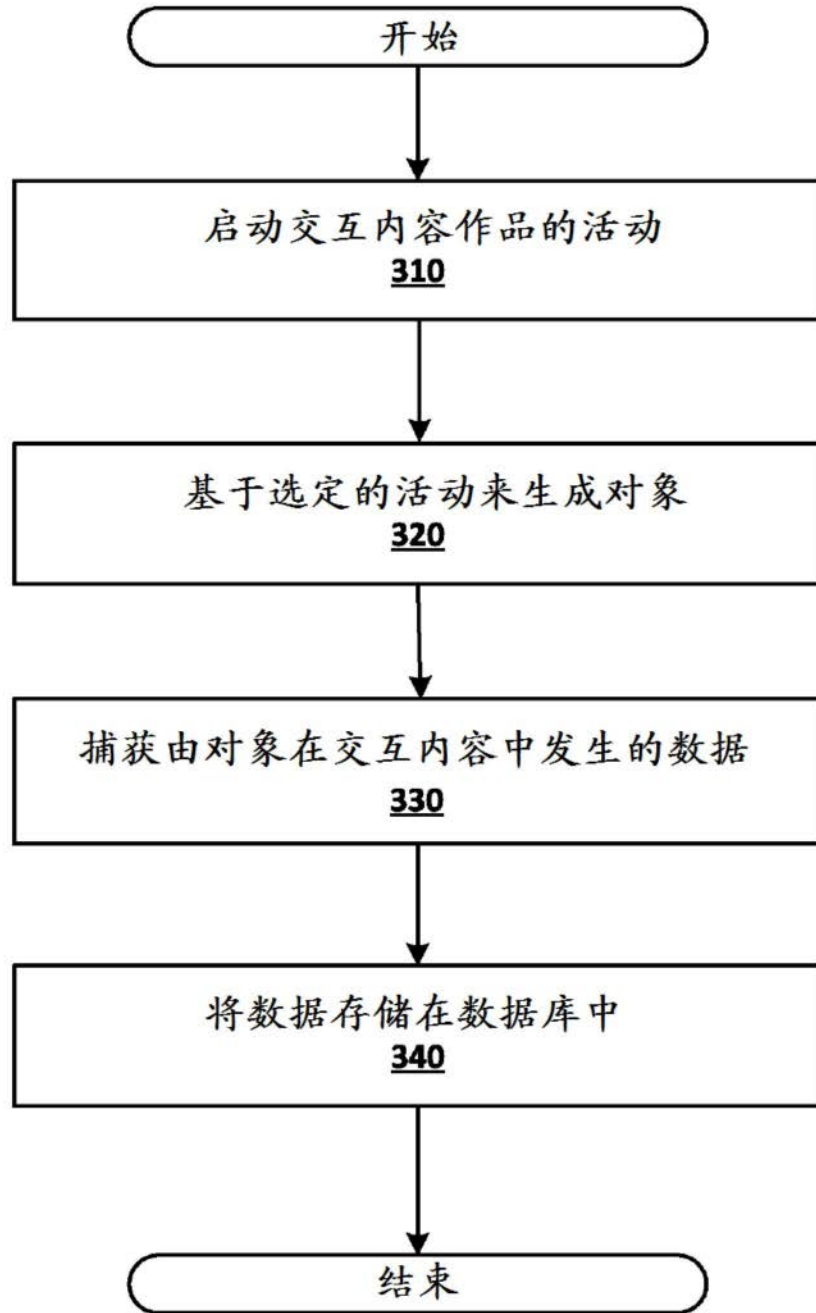


图3

